

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TEMA

TECNIFICACIÓN DEL MITO

TÍTULO

Construcción del mito en la
animación japonesa. Su relación
con la tecnología, los mass media y
la naturaleza.

2010

AUTORAS:

BÁRBARA ARIANA GOLDENSTEIN

DNI: 31.526.127

ANALÍA LORENA MEO

DNI: 28.585.721

TUTOR DE TESINA: ESTEBAN IERARDO

Meo, Analía Lorena

Construcción del mito en la animación japonesa : su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza / Analía Lorena Meo y Bárbara Ariana Goldenstein. - 1a ed. - Buenos Aires : Universidad de Buenos Aires. Facultad de Ciencias Sociales. Carrera de Ciencias de la Comunicación. , 2011.

Internet.

ISBN 978-950-29-1264-6

1. Mitos Urbanos. 2. Tecnología Digital. 3. Animación. I. Goldenstein, Bárbara Ariana II. Título
CDD 306.46

Fecha de catalogación: 29/04/2011

Esta obra se encuentra protegida por derechos de autor (Copyright) a nombre de Meo, Analía Lorena y Goldenstein, Bárbara (2011) y se distribuye bajo licencia Creative Commons atribución No Comercial / Sin Derivadas 2.5.

Se autoriza su copia y distribución sin fines comerciales, sin modificaciones y citando fuentes.

Para más información ver aquí: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/ar/>

ÍNDICE

Introducción..... 5

1. Hipótesis y objetivos.
2. Metodología.
3. Descripción y elección del tema.

Capítulo 1. Origen del Manga y del Animé.....23

- 1.1 Manga.
- 1.2 Similitudes y diferencias entre el manga y el cómic.
- 1.3 Animé.
- 1.4 Géneros.
- 1.5 Formatos.
- 1.6 Distribución del animé por Internet.

Capítulo 2. Sociedades arcaicas y el culto a lo sagrado.....43

- 2.1 Concepción del mito para los pueblos primitivos y su presencia en la actualidad.
- 2.2 Magia y alquimia.

2.3 Mito y religión.

Capítulo 3. Mistización de la historia humana desde el Renacimiento al Romanticismo.....51

3.1 Dios desplazado por el hombre.

3.2 Concepción del mito para el Iluminismo y para el Romanticismo.

3.3 Crisis de las explicaciones racionales del mundo.

3.4 Crítica a la razón instrumental.

3.5 El mito en el animé.

Capítulo 4. El camino del héroe.....67

4.1 Concepción del héroe desde los pueblos primitivos a la Ilustración.

4.2 El héroe en la modernidad.

4.3 Imaginario mítico.

Capítulo 5. El mito tecnológico de la actualidad.....80

5.1 Optimismo y pesimismo tecnológico.

5.2 Imaginario social y el advenimiento del cyberpunk.

Capítulo 6. Tecnocratización y naturaleza.....99

6.1 La sociedad tecnocrática actual

- 6.2 Medios masivos de comunicación y su influencia en los jóvenes.
- 6.3 Semantización del cuerpo a través del tiempo en relación a la animación japonesa.
- 6.4 Tendencia del animé sobre la tecnología y su retorno a la naturaleza.

Capítulo 7. La vuelta al mundo de la animación japonesa.....114

- 7.1 El mundo cinematográfico occidental y su relación con el animé

8. Conclusiones.....140

9. Bibliografía.....145

10. Anexo.....157

INTRODUCCIÓN

“El mundo está llorando”

KAEDE – BLUE SEED

La presente investigación surge a partir del interés de evidenciar cómo a través de un arquetipo ¹ (Jung; 2002) cultural contemporáneo, como lo es el animé, podemos encontrar vestigios del discurso mitológico antiguo adaptado a la cultura actual. La tecnología funcionaría como un puente entre el mito y la necesidad del hombre por alcanzar la divinidad. La esencia, la parte fundamental del mito, se mantiene intacta. Esto lo podemos encontrar en el animé cuando desarrolla relatos acerca de la *hybris* (ἕβρις) humana, es decir, relatos acerca de la desmesura y el exceso. *Hybris* es una palabra griega que denomina al carácter moral humano y el conocimiento de éste acerca de su posición en el universo. Los relatos que mantienen una relación con esta denominación son los que poseen personajes que, por motivos de omnipotencia y desenfreno, son castigados por los dioses. Un ejemplo claro de estos relatos mitológicos son: Ícaro², Faetón³, Ixión⁴ entre otros.

¹ **Arquetipo:** son posibilidades de representaciones que hemos heredado de la sociedad en la que nos vamos constituyendo como sujetos. Están compuestas por imágenes, de fantasía y oníricas, que se relacionan con motivos universales pertenecientes a religiones, mitos, leyendas, etc. Estas imágenes son constituyentes básicos de lo inconsciente colectivo.

² **Ícaro** (Ἰκαρος Ikaros) es hijo de Dédalo y de una esclava de Minos llamada Náucrate. Cuando Dédalo hubo enseñado a Ariadna cómo podría Teseo conseguir salir del Laberinto, y, tras haber dado muerte al Minotauro, Minos, irritado, encerró a Dédalo e Ícaro en el Laberinto. Pero Dédalo, a quien nunca faltaba recursos, fabricó para Ícaro y para sí mismo unas alas, y las fijó con cera en los hombros de su hijo y en los suyos propios, hecho lo cual, ambos emprendieron el vuelo. Antes de partir, Dédalo había recomendado a Ícaro que no se remontase con exceso ni volase demasiado bajo. Pero Ícaro, lleno de orgullo, no atendió los

Por lo tanto, vamos a analizar las circunstancias que dieron origen al animé para ver cómo se retoma al mito desde la contemporaneidad.

El animé, dibujo animado de procedencia japonesa, tiene una estructura estilística particular que lo aleja de los formatos animados más tradicionales, debido a las temáticas desarrolladas que no se dirigen masivamente al público infantil. Consideramos que, dentro del género animado, es uno de los pocos que retoma relatos antiguos y los reconstruye por medio de los imaginarios sociales contemporáneos, característica que permite un mayor acercamiento hacia los relatos más antiguos. Asimismo, vamos a comprobar que no son tan lejanos a nuestros discursos, ya que continuaron reproduciéndose en distintos ejemplares

consejos de su padre; elevóse por los aires, y se acercó tanto al sol que la cera se derritió, y el imprudente fue precipitado al mar. Este mar, desde entonces, se llamó mar de Icaria (el que rodea la isla de Samos)” (Grimal; 2005, p: 278).

³ “**Faetón** o **Faetonte** (Φαέθων Phaéthôn), hijo del sol, había sido criado por su madre en la ignorancia de quién era su padre, pero se lo rebeló al llegar el niño a la adolescencia. Entonces el muchacho reclamó un signo de su nacimiento; rogó a su padre, el sol, que le dejase conducir su carro. Tras muchas vacilaciones, el sol accedió sin no hacerle mil recomendaciones. Faetonte partió, comenzando a marchar por el camino trazado en la bóveda celeste, pero pronto se apoderó de él un gran terror por la altura que se hallaba. La visión de los animales que representaban los signos del Zodíaco lo amedrentó y abandonó el camino que le había sido trazado. Descendió demasiado y por poco incendia la tierra; volvió luego a subir, esta vez demasiado alto, por lo cual los astros se quejaron a Zeus y éste, para evitar una conflagración universal, lo fulminó, precipitándolo en el río Erídano” (Ibídem; p: 191).

⁴ “**Ixión** (Ἰξίων Ixiôn) es un tesalio que reina sobre los Lapitas. Casó con Día, hija del rey Deyoneo, al pedir la mano de la joven hizo grandes promesas a su padre, pero cuando éste, después de la boda, le reclamó los presentes ofrecidos, Ixión lo precipitó traidoramente en un foso lleno de brazas ardientes. Con esto se hizo culpable no sólo de perjurio, sino también de asesinato en la persona de un miembro de su familia, crimen que nadie antes que él había osado a cometer, porque constituía un doble sacrilegio (...). El horror suscitado por este asesinato fue tal que nadie consintió en purificar al criminal, como era costumbre de hacer. Sólo Zeus, se apiadó de él y lo purificó, librándolo así, de la locura que había sido presa después de su delito; sin embargo, Ixión se demostró en extremo desagradecido para con su bienhechor; atrevióse a enamorarse de Hera y trató de violentarla. Zeus (o tal vez la propia Hera) formó una nube semejante a la diosa; Ixión se unió a este fantasma y engendró con él un hijo, Centauro, el padre de los centauros (...). Ante este nuevo sacrilegio Zeus, decidió castigar a Ixión: atólo a una rueda encendida que giraba sin cesar y lo lanzó por los aires. Y como, al purificarle, Zeus le había dado a probar la ambrosía que confiere la inmortalidad, Ixión ha de sufrir su castigo sin la esperanza de que cese jamás (...)” (Ibídem; p: 293).

culturales, como lo son los largos metrajes animados y película de corto y largometraje occidentales, aunque de manera más implícita.

Como mencionábamos anteriormente, el mito está constantemente retomado por los discursos de la contemporaneidad, pero estimamos que la valorización que se hace del mismo es negativa, hasta peyorativa. Es considerado como un relato falso, ya que, en la modernidad todo se basa en la razón y en lo que puede ser comprobable, a diferencia de lo que encontramos en el animé en donde se hace una estimación positiva acerca del mundo antiguo y sus características imaginarias y mágicas, en contraposición a nuestro mundo contemporáneo, que perdió la relación con lo místico y mágico, poniendo una mayor valoración al ser humano como el único que puede hacer y deshacer. En la actualidad, el ser humano está comenzando a alejarse no sólo de los preceptos que lo acompañaron a su propia construcción, sino también del mundo que lo rodea, olvidándose que sin ello el hombre no puede existir. También, un tópico que se reitera es el final del mundo debido al hombre que está corrompido por la vorágine tecnológica y su necesidad de crear seres superiores a los que ha creado Dios.

Pensamos que es pertinente focalizar en el animé para nuestro análisis porque retoma todos aquellos discursos que han sido desvalorizados o despojados de sentido acerca de la mitología y los reconstruye con estructuras simbólicas actuales que permiten una rápida asimilación. La pregunta llave para abrir las puertas del desarrollo de nuestro trabajo es si efectivamente se está haciendo una revalorización del mito.

En la construcción de los relatos de los animé nos encontramos con que hay una distinción clara entre dos mundos antagónicos, que son el mundo contemporáneo,

tecnológico e individualizante y el mundo arcaico, holístico⁵, en donde hay una relación constante entre el hombre y lo vegetal, es decir, no hay una distinción entre el mundo y el ser humano. Actualmente, el paradigma vigente no nos permite poder vivir desde una perspectiva no tecnológica, no se puede estar por fuera de la tecnología, pero eso tampoco significa que no podamos encontrar alguna fisura para continuar y construir un mejor paradigma.

Estos pensamientos acerca del papel que debe tomar el hombre frente a la relación con el mundo que lo rodea no sólo lo veremos en el animé, sino que también está representado en el mundo fílmico. Retomaremos específicamente el argumento sobre la manipulación genética, la creación de sujetos a imagen y semejanza de los humanos. Esto lleva a los hombres a considerarse como dioses y olvidar la relación con el mundo que lo rodea y las consecuencias que puede traer para la humanidad.

Las razones por las cuales hemos seleccionado la animación japonesa como medio para desarrollar nuestro objeto de estudio –el mito- son, no sólo por su auge en la década del ‘90 del siglo pasado, sino también por su repercusión actual. Éste fenómeno cultural traspasó las fronteras japonesas hasta arribar en las costas de la industria cinematográfica occidental:

“(…) saw a rise in both the number of companies producing anime in Japan and the number of companies distributing anime in the rest of the world. Despite the bursting of the

⁵ **Holístico:** corresponde a la sociedad Medieval, incluso Renacentista, en donde el hombre se distingue por su trama comunitaria y cósmica. Es un cuerpo grotesco, indiferenciado del resto de los otros. Esto se demuestra claramente en la época del carnaval cuando se desatan las pulsiones con total alegría, trasgresión y sin pudor. Para que la individualización a través de la materia y el cuerpo sea aceptable en el plano social, habrá que esperar al desarrollo del individualismo.

bubble economy and the recession that followed (...) Anime has proven to be an inexpensive form of entertainment that has helped support the industry through Japan's lean years. As viewers matured in taste and age, the market began to demand more complex narrations as well as a higher quality product"⁶ (Poitras; 2001, p: 25-26).

A partir de la relación de entender claramente la idea de mito como relato antiguo, ya sea entendido como ficticio o real, una historia que propone una enseñanza para las generaciones venideras, y al mismo tiempo, construye el imaginario social, las ideas, prácticas y pensamientos de una época, una construcción moral de aquello que se debe hacer y que no, significantes flotantes (Laclau y Mouffe; 1987) que son desbordados de sentido por las múltiples relaciones de los sujetos en relación en lo que se terminó denominando sociedad. Trataremos de demostrar que el animé, que es un objeto poco estudiado y conocido por una pequeña parte de la población, tiene mucha más relación con algunos ejemplares culturales que consumimos diariamente de lo que comúnmente creemos saber. Además, consideramos que es el lugar desde donde se está comenzando a gestionar una nueva visión de la relación del mundo con el hombre. Nuestro trabajo consistirá en descubrir esa relación y comprobar si estamos frente a la creación de un nuevo paradigma o si sólo es un movimiento estilístico contemporáneo.

⁶ La traducción es nuestra: "(...) se produjo un aumento en el número de compañías que producían animé en Japón y el número de compañías que distribuían animé en el resto del mundo. A pesar de la irrupción de la burbuja económica y de la recesión que siguió (...) El animé ha probado ser una forma barata de entretenimiento que ha ayudado a sostener la industria durante los años frugales. A medida que los espectadores iban madurando en su gusto y edad, el mercado comenzó a demandar narrativas más complejas así también mayor calidad en los productos.

1. Hipótesis y objetivos.

La **hipótesis** que postula este trabajo consiste en que los animés analizados encontramos la contradicción entre dos mundos: el mundo contemporáneo tecnológico, que aísla cada vez más a los individuos y el mundo arcaico, de una naturaleza viviente. A través de este antagonismo es cómo podemos observar la revalorización del mito, de la naturaleza y una recreación utópica de una tecnología aliada con el hombre y que lo supera en creces.

En la actualidad los medios masivos de comunicación atraviesan la vida cotidiana desde diferentes niveles (relaciones interpersonales, traslado, etc.). Desde una mirada introspectiva nos encontramos con que el propio discurso mediático está investido por las ideologías tecnologistas que llevan a los sujetos a consumir cada vez más objetos tecnológicos.

En esta investigación nos proponemos hacer un recorrido por la sociedad actual, para demostrar sus tendencias apocalípticas, su camino hacia la autodestrucción. Para eso específicamente nos centraremos en el análisis del animé, ya que, en las últimas décadas se produjo una expansión de este fenómeno no sólo en medios como la televisión y el cine sino también en Internet, en donde se puede ver la animación japonesa online y se encuentran miles de páginas dedicadas a su difusión desde blogs, foros, etc. La elección de este tipo de producto cultural tiene una influencia más grande, de la que se cree comúnmente, dentro de la población mundial.

“It is important to emphasize the link between television and japanese animation in terms of anime's narrative structure and overall style (...) By the late 1970s, anime in the

cinema was also an important trend, although the films were usually tied with long-running television series” (Napier; 2001, p: 17)⁷

Por lo tanto nos proponemos:

En primer lugar, identificar a través del animé los vestigios del discurso mitológico antiguo adaptado a los preceptos actuales, para poder rastrear la valoración de los mismos en los sistemas imaginarios sociales contemporáneos (Castoriadis; 2003).

En segundo lugar, determinar los efectos de la vorágine tecnológica sobre el cuerpo de los sujetos, cómo son interpelados (Althusser; 1970) en las sociedades tecnificadas, y qué efecto genera eso como resultado.

Por último, en tercer lugar, analizar la relación del esquema corporal (Merleau Ponty; 1964) que se crea en el animé, relación entre pares y el espacio en donde se realizan, en comparación con los productos audiovisuales hollywoodenses que son el reflejo de la cultura occidental.

Además, consideramos que hay una vinculación entre el Romanticismo del siglo XVIII y la cosmovisión actual dentro del animé. La diferencia radica en que, mientras para los primeros había una salida en la idea del progreso, como la denomina la corriente iluminista, en el segundo ya no se tiene en cuenta la idea de avanzar hacia algo mejor, es

⁷ La traducción es nuestra: Es importante enfatizar la conexión entre la televisión y animación japonesa en términos de las estructuras narrativas del animé y de su estilo en general (...) Durante los últimos años de la década del 70', el animé en el cine fue también una tendencia importante, aunque las películas fueron usualmente relacionadas con series televisivas de larga duración.

una idea más apocalíptica en la que estamos dirigidos a la destrucción y sólo por medio de la destrucción se puede comenzar todo de nuevo, como una creación ex - nihilo⁸.

⁸ Ex nihilo: concepto latino que significa “de la nada”. Se utiliza para explicar creaciones que nacen de la nada. Los ejemplos son muy claros en las artes plásticas, el hecho que Miguel Ángel haya creado el David fue de su propia imaginación, no había un modelo a seguir, no había una escultura anterior en la que se basó, por lo tanto, su creación fue de la nada, moldeó la piedra y de allí definió la estructura.

2. Metodología

Nuestro corpus estará conformado por tres elementos:

- Representaciones encontradas en los *medios gráficos* inspirados en el animé nos permitirán conocer los rasgos principales del material analizado. Ya sea la cantidad de capítulos, quiénes son sus autores, animés relacionados, a quiénes están dirigidos, etc.
- *Medios audiovisuales*: utilizamos series y películas de origen japonés ⁹ y de origen estadounidense. Lo que nos permite una contraposición entre el mundo de representaciones oriental y el occidental, y qué concepción tienen ambos del otro (Said; 1990). Asimismo, todos los materiales utilizados tienen en común el mito y la tecnología expresada en diferentes maneras, como es el caso de la manipulación genética, cyborgs, robots, efectos que generó el hombre sobre la naturaleza, etc.

Nos proponemos analizar el corpus en distintos niveles. Analizaremos el plano de la construcción de espacialidad, y la relación de los cuerpos, dentro de los animés. Para acceder a esto, debemos recorrer la construcción semántica enunciativa, es decir, tener en cuenta que la enunciación es un efecto global del texto que se produce por el conjunto de operaciones temáticas y retóricas (Steimberg; 1993). Los discursos se construyen a partir de un encadenamiento (Lacan; 1975), producido por una determinada construcción ideológica (Pecheux; 1978). Cuando hacemos mención al plano semántico, estamos hablando de la conjunción entre el nivel lingüístico y el nivel audiovisual. Porque nos parece pertinente conocer el efecto, las posibilidades y restricciones que construye el discurso que representa

⁹ Ver punto 1.5 para conocer los demás formatos.

el imaginario de lo que construye el cuerpo a analizar (Merleau-Ponty; 1964). En conclusión, consideramos la formación discursiva es material y condiciona el campo social y dicha estructura material se construye en el interior de la articulación discursiva (Laclau y Mouffe; 1987).

En síntesis los ejes que vamos a desarrollar son los siguientes:

1. Comenzaremos con un breve recorrido sobre los orígenes del manga¹⁰ y el animé. También haremos hincapié en cuáles fueron los estudios de producción pioneros, el cambio de los arcos argumentales a través de los años y el uso de nuevas tecnologías tanto en su creación como en el argumento de los mismos. Todo este desarrollo se hará en función de dar a conocer cuestiones básicas acerca de la animación japonesa. Asimismo, haremos un recorrido histórico “en las últimas décadas” del crecimiento e influencia de la animación japonesa en medios masivos de comunicación, principalmente en los medios audiovisuales y nuevas tecnologías.
2. En un segundo momento, se realizará una breve reseña acerca de la concepción del mito para los pueblos primitivos, su relación con la magia y luego la aparición de la alquimia. Además, se hará hincapié en las diferentes mitologías que emergen en los animés analizados y la relación del mito con la religión.
3. A partir de un tercer momento, comenzaremos a partir del Renacimiento y el lugar ocupado por Dios y el hombre en la cosmovisión del mundo y luego retomaremos la construcción del mito y su concepción tanto para la Ilustración como para el

¹⁰ Es como el comic book en Estados Unidos o como las historietas en Argentina. Tiene diferencias con ambos que serán desarrolladas en el primer capítulo de la tesina.

Romanticismo del siglo XVIII. En este punto se tendrá en cuenta la contraposición entre razón y sentidos, la crisis de las explicaciones racionales del mundo y por último la crítica a la razón instrumental. En el último punto, se comenzará el análisis de los animés propiamente dicho, en los cuales se relacionará la bibliografía visual con la gráfica.

4. En este capítulo, se analizará el camino del héroe-heroína desde la concepción de los pueblos primitivos a la Modernidad. En un primer momento se tendrá en cuenta el análisis hecho por Hugo Francisco Bauzá, Rafael Argullol, entre otros y luego se tomará a Mircea Eliade y Joseph Campbell (ambos autores dedicados al análisis del mito) y como es representado en los animés.
5. Se desarrollará un recorrido histórico acerca de cuál es el ser-con la tecnología a través de la historia. Lo que demostrará cuáles fueron las cosmovisiones que movieron a las sociedades y sus puntos de vista acerca de la cómo relacionarse con la técnica. Demostrando que no hay optimismo ni pesimismo técnico sino una manera de relacionarse particular entre el sujeto y el Mundo.
6. Siguiendo con lo mencionado anteriormente, en el apartado, nos centraremos en específicamente en un análisis de los animés que plantean la idea de contradicción entre un mundo altamente tecnificado y las sociedades antiguas, entre el mundo propenso a la transformación humana y una cooperación comunitaria con la naturaleza, la famosa disyuntiva entre la técnica y la techné.
7. En este último eje se realizará una comparación entre las diferentes construcciones culturales contemporáneas. Y se tendrá en cuenta la construcción de Oriente a

manos de Occidente. Tendremos en cuenta aquí tanto a los animés analizados en los puntos anteriores como también películas y series de origen estadounidense.

3. Descripción y elección del tema

Nuestro trabajo consiste en un análisis exhaustivo del mito a través de la animación japonesa. Para dar cuenta del presente análisis consideramos pertinente conocer a fondo dicha animación y a partir de sus rasgos estilísticos y retóricos retomados de la estructura tradicional del mito, se verá la construcción de relatos fantásticos que dan cuenta de la alta tecnificación; el poderío humano sobre la naturaleza y una suerte de revalorización de un mundo natural pasado.

Estas temáticas las hemos visto desarrolladas en los animés –definidos así por los consumidores no japoneses- mientras que en muchas ocasiones es considerado erróneamente como un género por la importancia que se le ha dado en los últimos años:

“(...) [anime] it is in reality an art form that includes all the genres found in cinema or literature, from heroic epics and romances to science fiction and comedy” (Poitras; 2001, p: 7).¹¹

Asimismo consideramos pertinente mencionar que si bien el animé es producido para niños y adolescentes, debido a sus tramas complejas, calidad audio visual y en comparación con los productos ofrecidos en los países occidentales como ejemplo E.E.U.U., trae como consecuencia que muchos adultos de países occidentales se interesen por estos programas audio visual (Ibídem).

¹¹ La traducción es nuestra: (...) [el anime] es en realidad una forma de arte que incluye todos los géneros que encontramos en el cine o la literatura, desde épicas heroicas y romances a ciencia ficción y comedia.

Nos parece conveniente explicar que el animé no es puro entretenimiento y que tiene una densidad teórica más profunda que la que se puede ver a simple vista. Es una ventana para poder conocer la cultura japonesa, es decir, sus costumbres, su religión, lo académico, etc.

Todos los animés analizados en la presente investigación mantienen una fuerte relación con la concepción de mito que será expuesta en los capítulos siguientes. Esto puede verse en el tratamiento de la *hybris*, que es la desmesura que llevaría al hombre a la modificación genética por ejemplo, para alcanzar un nuevo escalafón en la evolución humana, superar aquello que un supuesto Dios creó. Como podemos comprobar, tiene una fuerte relación con la idea de la torre de Babel, donde está presente la idea del castigo, separación e imposibilidad de comunicarse por la aparición de diversos lenguajes (Steiner; 1975). Toda la desmesura en la religión o mito conlleva a un castigo, divino o no.

Retomaremos específicamente el argumento sobre la manipulación genética, la creación de sujetos a imagen y semejanza de los humanos. Esto lleva a los humanos a considerarse como dioses y olvidar la relación con el mundo que los rodea y las consecuencias que puede traer para la humanidad.

Además, tuvimos en cuenta las temáticas desarrolladas en nuestro corpus en donde se retoma al mito desde distintas culturas como la japonesa, griega, sumeria, nórdica e hindú. En relación con la sobrevaloración tecnológica: desde la manipulación genética, en donde se puede ver una necesidad del hombre por mejorar la obra de un Dios creador dándole a estos nuevos seres características, que según el pensamiento del hombre, creen que le son necesarios u adecuados para estos tiempos:

- La anulación de sentimientos humanos que son propensos a autodestruir la humanidad. Este tema está presente en: *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004), *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007) y en *Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai, 1995).

- “Mejoramiento” de la creación de un Dios: como en *Akira* (Akira, 1988), *Ayashi no Ceres* (Ayashi no Ceres, 2000) y *Gilgamesh* (Girugamesshu, 2003), utilizan el ADN de un ser celestial para mejorar la raza humana, considerando al sujeto como un ser inferior y defectuoso que debe ser llevado a su máxima expresión de superioridad (Jonas; 1997).

- El mundo contemporáneo llegó a niveles tan críticos que se produce un retorno a la naturaleza. Una búsqueda para salvar al mundo corrompido por las distintas creaciones del hombre que ayudaron a contaminar el medio ambiente y también a los propios hombres. Esta temática se encuentra en: *Blue Seed* (Aokushimitama Blue Seed, 1994), *Blue seed 2* (Aokushimitama Blue Seed 2, 1996) y *Earth Girl Arjuna* (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001). La purificación será llevada a cabo por la naturaleza y el resultado será la destrucción del hombre, que es el causante de todos los males, para el mundo.

- La representación de la naturaleza y una demostración de una gran conciencia ecológica: *Earth Girl Arjuna* (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001), *Nausicaä del valle del viento* (Kaze no tani no Naushika, 1984) y *Princess Mononoke* (Mononoke Hime, 1997).

Para recorrer este material, nos parece oportuno llevar a la luz las concepciones arcaicas que se caracterizan por su rebeldía frente al tiempo concreto y por su nostalgia de un regreso periódico a los mitos de los orígenes, como lo denomina Mircea Eliade:

“arquetipos y la repetición”. Se genera un rechazo de la idea de progreso y configura una cierta valoración metafísica de la existencia humana (Eliade; 2006).

La visión apocalíptica nos acompañará a lo largo de todo el material audiovisual utilizado, en relación a distintas corrientes mitológicas. Nos interesa, principalmente, analizar la animación japonesa, no sólo por el auge creciente que está teniendo en occidente desde la década pasada, sino también, por la complejidad de sus temáticas y la relación de lo antiguo mitológico con la actualidad de un mundo altamente tecnificado.

La constante remisión a las posiciones apocalípticas nos remite a la temática presente en los mitos primitivos:

"en una fórmula sumaria podría decirse que, para los primitivos, el fin del mundo ha tenido lugar ya, aunque deba reproducirse en un futuro más o menos alejado" (Eliade; 2000, p: 55).

A diferencia de la historia de occidental, en el caso de los mitos primitivos, el final de la humanidad trae aparejado la posibilidad de crear un nuevo mundo, mejorado; mientras que para la cosmovisión occidental el final va a ser radical y definitivo, ya que la idea de progreso creada en la época del iluminismo imposibilita la idea de vida circular (Bury; 1971)

En algunos animés analizados la solución que se encuentra para evitar el fin del mundo, es en un primer momento, el sacrificio humano, que puede ser visto como la muerte de ciudades y países enteros en pos de comprender la complejidad y la peligrosidad que genera la ambición tecnológica humana. Sin embargo, como suele suceder en la propia

vida, en las animaciones japonesas, nos encontramos siempre con la necesidad inherente a buscar la forma de sobrevivir, que no siempre es el final del camino.

Asimismo, el animé, refleja la constante relación de la vida cotidiana de los sujetos con la tecnología y como ésta funciona como una solución para los más oscuros deseos del hombre. Desde la vida eterna en *Gilgamesh* (Girugameshu, 2003) hasta poseer los poderes de un Dios en *Akira* (Akira, 1988), *Ayashi no Ceres* (Ayashi no Ceres, 2000) y *Oh! Mi diosa* (Ah! Megami-sama, 2000); frente a estos deseos se construye la figura del héroe-heroína. La figura del héroe será enfocada desde una perspectiva psicoanalítica, específicamente desde los postulados de Joseph Campbell entre otros autores, donde repasaremos la partida, la iniciación, la apoteosis y el regreso, componentes esenciales de la aventura del héroe que se identifican con todas las corrientes mitológicas analizadas en los animés. Trabajaremos con animés que se centran en relatos mitológicos, tal es el caso de *Arion* (Arion; 1986) y *Ulises 31* (Yurisiizu 31, 1981) se basan en la mitología griega haciendo algunas transformaciones por el hecho de la transposición y época en que se realizó el texto audiovisual. *Blue Seed* (Aokushimitama Blue Seed, 1994) tiene su estructura fundante en la religión japonesa sintoísta, bajo el mito de Susa-no-wo, aunque luego hará modificaciones que lo alejarán bastante del relato de antaño. Tanto *Busou Renkin* (Busō Renkin -Alquimia de armas, 2006) como *Fullmetal Alchemist* (Hagane no Renkinjutsushi, 2003) tienen como eje fundamental la alquimia que será el inicio del relato. Por último, y no por ello menos importante, *Fate -stay night* (Feito/sutei naito, 2006), que

no es una serie basada en un mito particular sino que unifica, bajo un relato retomado de una novela visual¹², varios al mismo tiempo.

Como lo argumentábamos anteriormente, estas temáticas son importantes de analizar porque no sólo las encontramos en el animé, sino en producciones occidentales, como es el caso de *Brazil* (Brazil, 1985) de Terry Gilliam o *Blade Runner* (Blade Runner, 1982) de Ridley Scott (Moreno, 2003).

¹² Es un género de videojuego.

CAPÍTULO 1

“In 1993 the Japanese critic Ueno Toshiya made a visit to the city of Sarajevo in war-torn Serbia. Wandering through the bombed-out city, he encountered an unexpected sight. In the middle of the old city was a crumbling wall with three panels.(...) But when he came to the third he was at a loss for words. Incredibly, it was a large panel of a scene from Otomo Katsuhiro’s *Akira*”.¹³

SUSAN J. NAPIER

Origen del manga y el animé

1.1 Manga

El desarrollo de la ilustración en Japón deviene de hace varios miles de años. A diferencia de la cultura occidental donde la industria cultural (Adorno y Horkheimer; 1969) es reflejo de los intereses de la gran mayoría, de la masa consumista, los japoneses, aunque mantienen cierta relación cada vez más fuerte con la cultura occidental, siguen manteniendo intactas muchas de sus tradiciones, prácticas, simbolismos y pensamientos de antaño. En el caso del manga es el resultado de esta transposición, entendido como procesos de apropiación e interpretación en la circulación de los textos (Steimberg; 1993), entre un mundo religioso, milenario y una vida citadina altamente tecnificada, en plena relación con prácticas y productos culturales alrededor del mundo. Podríamos definirlo

¹³ La traducción es nuestra: “En 1993 el crítico japonés Ueno Toshiya hizo una visita a la ciudad de Sarajevo destrozada por la guerra con Serbia. Deambulando por la ciudad bombardeada, él encontró una vista inesperada. En la mitad de la vieja ciudad había una pared despedazada con tres paneles. (...) Pero cuando él llegó al tercero se quedó sin palabras. Increíblemente, era un largo panel con una escena de *Akira* de Otomo Katsuhiro” (Napier; 2001, p: 4-5).

como un cómic, al estilo estadounidense, sin embargo, aunque su división y características a simple vista nos hace demostrar su similitud, rápidamente podemos encontrar que no es así.

“Los antecedentes del manga, siguiendo a Frederick Schodt, se encuentran en la tradición del dibujo monocromo japonés, que despliega en torno a motivos fantásticos, eróticos, humorísticos o violentos, o que simplemente ironiza sobre lo cotidiano. Entre los más famosos ejemplos está el *Chôju Giga o* pergamino de animales (“Animal Scroll”), que data del siglo XII, en el que se satirizan – utilizando animales como personajes- las costumbres del clero y la nobleza. Fue pintado por un monje budista llamado Sôjô Toba; de allí que una de las formas de denominación del *manga* sea *Toba-e*. Schodt va aún más lejos cuando afirma que el *manga* como modo de expresión está íntimamente vinculado con la escritura ideogramática, la cual fusiona escritura y dibujo” (Papalini; 2006, p: 28).

No podemos dejar de lado los condicionamientos, tanto de avances artísticos, como de tramas en general, que se han obtenido de la fuerte globalización que se ha sufrido en los últimos años a nivel mundial. Asimismo, hoy en día el gran mercado cinematográfico estadounidense ha tomado historias de animés y de manga para llevarlas a la gran pantalla (p.e. El Rey León (*The Lion King*, 1994) basado en *Kimba, el león blanco* (*Janguru Taitei*, El Emperador de la Selva, 1965) y *Meteoro* (マッヅハ GoGoGo *Mahha Gō Gō Gō*, 2008).

En el caso de nuestro análisis, nos parece pertinente comenzar a desarrollar uno de los niveles de influencia de lo que luego será nuestra columna vertebral de análisis, los animés. La similitud de las características de los trazos, la cantidad de manga que se han trasladado a su versión animada, y al revés, aquellos animés que por su gran alcance han

terminado plasmados en las hojas del manga, demuestra lo fundamental de su traspaso a la hora de hacer nuestro recorrido.

1.2 Similitudes y diferencias entre el Manga y el Cómic

Actualmente, con el desarrollo informativo y la facilidad de intercambios culturales ambas producciones se condicionan mutuamente, generándose un círculo de prácticas comunes muy fructífero. Sin embargo, las características propias de cada uno, cada producto cultural tiene sus formas específicas que hace que tengan posibilidades y restricciones a la hora de su consumo.

En el caso específico del manga nos encontramos con una enorme cantidad de productos simbólicos, no podemos equivocarnos al mencionarlo como un género o estilo en sí de práctica artística, ya que, él mismo incorpora historias de diversos índoles desde cuentos infantiles, para adolescentes, para adultos, y dentro de las categorías etarias, también hay distinciones de géneros, de espacios, de gustos, de prácticas, etc.

A diferencia de los cómics estadounidenses que son dirigidos hacia un sector particular de la población, generalmente jóvenes y adultos, con temáticas reducidas; en el caso de la producción japonesa, nos encontramos con una diversidad increíble, y hasta imposible de mencionar, la cantidad de posibilidades de tramas que existen, ya que, el consumo de los mismos es realmente masivo, la mayor parte de la población japonesa consume manga en todo momento. Es por ello que son realmente económicos, en

comparación lo que suelen salir los comics en Estados Unidos y Europa, y es por ello que son tan sencillos de realizar, así como de desechar. Como lo menciona Brian Stelfreeze:

“Comics in the United States have become such a caricature. You have to have incredible people doing incredible things, but in Japan it seems like the most popular comics are the comics of normal people doing normal things”¹⁴ (Schodt; 1999, p: 28).

La forma de presentación de ambos productos culturales también es diversa. Mientras que el cómic se presenta en pequeños libros de 30 cm x 50 cm – aproximadamente- en donde se cuenta un mismo relato. Estos relatos son a color, los dibujos se realizan con gran minuciosidad y están acompañados de globos en donde el personaje, de acuerdo a la composición del globo, será su pensamiento, una afirmación, una exclamación o un comentario del narrador en tercera persona o extradiegético, es decir, conoce el relato que desarrolla pero está fuera de él, no posee forma física, ni dentro ni fuera de la historia, y no juzga los hechos que narra. Asimismo, dentro de los narradores de esta categoría, nos encontramos con tres tipos de narradores en tercera persona, del que tomaremos el más utilizado en los objetos analizados, que se denomina narrador omnisciente que consiste en conocer todo acerca de la historia que está narrando y tiene la posibilidad de poder influir en el lector (Genette; 1998).

Con relación a los personajes serán realizados de acuerdo a la tradición griega que influye en estos dibujantes, es decir, realizando súper héroes de gran musculatura y mujeres

¹⁴ La traducción es nuestra: “Los cómics en los Estados Unidos se han convertido en caricaturas o caricaturescos. Tienes que tener gente increíble, haciendo cosas increíbles, pero en Japón parece que los cómics más populares son los cómics de gente normal haciendo cosas normales”. (Schodt; 1999, p: 28)

voluptuosas. Es importante recalcar que al ser influenciados por la corriente griega, estos cuerpos producen una armonía irreal que no es encontrado en la producción oriental.

En el manga, nos encontramos con algo completamente diferente a lo mencionado anteriormente. Al tener una influencia de las artes milenarias japonesas, las producciones son monocromáticas, incluso actualmente se siguen realizando de la misma manera, aunque con algunas modificaciones. Hoy en día hay técnicas más avanzadas para realizar los efectos, como es el caso de imprimir fotografías e impregnarlas en el fondo de la trama. A diferencia de la presentación de los cómics, los manga contienen, en un mismo libro muchas pequeñas historias, muchas más páginas y son leídos con gran facilidad:

“[...] to the amazement of many in the U.S. comics industry, a 320-page manga magazine is often read in twenty minutes, at a speed of 3.75 seconds per page”¹⁵ (Schodt; 1999, p: 26)

Esta facilidad para la lectura se considera que es característica del propio idioma japonés, que al no poseer caracteres, como en nuestro idioma, se maneja con íconos constantemente. Por esta razón, la mayor cantidad de hojas son resultado de una minuciosidad en cuanto a expresiones y sentimientos de los personajes estadounidenses y europeos carecen. En estas producciones nos podemos encontrar con varias páginas haciendo mención de un sentimiento entre dos personas, que en el caso de un comic de E.E. U.U. puede ser explicitado en un globo arriba de una imagen que contiene dos personajes. Por último, es importante mencionar, que las caracterizaciones de los cuerpos de los

¹⁵ La traducción es nuestra: “[...] para el asombro de muchos en la industria de comics de los Estados Unidos, una revista de manga de 320 páginas es frecuentemente leída en 20 minutos, a una velocidad de 3.75 segundos por página” (Schodt; 1999, p: 26)

personajes también difieren, ya que generalmente son producidos a semejanza de los individuos reales o con modificaciones extravagantes que lo alejan de los modelos estéticos griegos.

Como lo mencionábamos anteriormente, el manga ha tenido y sigue teniendo alteraciones a lo largo del tiempo por su exposición a otro tipo de productos culturales. Esto se ve reflejado cuando después de la Segunda Guerra Mundial, se abren los mercados y Japón accede nuevamente a la red mercantil. Osamu Tezuka influenciado fuertemente por la producción estadounidense produce lo que se denominó como *cinematic techniques* (técnicas cinematográficas), esto significa que en los manga los personajes están provistos de ciertos movimientos similares a los que se realizan en el mundo cinematográfico. Además de que corta con la tradición de libros compuestos por pequeñas historias y realiza novelas, esto traerá como consecuencia manga de mayor cantidad de páginas, compuestos por más de 1000 páginas. Esto fue lo que permitió que más tarde los manga pudieran ser transposicionados al mundo del animé con mayor facilidad y que estén fuertemente interrelacionados.

1.3 Animé

Animación desarrollada en Japón, su nombre deviene de la abreviación de la palabra anglosajona animation (animación). La particularidad de este formato es que no sólo es dirigido para los jóvenes, sino que está compuesto por una gran diversidad de géneros y estilos para la masa de toda la sociedad. Asimismo, la estructura de sus personajes tiene la particularidad de tener ojos enormes y redondos, cabellos de colores

estridentes y cuerpos, tanto femeninos como masculinos, delineados de manera excesiva exagerando las formas humanas tradicionales. Obviamente, según el diseñador y las épocas el estilo irá cambiando, las fisionomías podrán ir modificándose pero la base de formatos se mantiene aún hoy en día cuando ya prácticamente no se realizan a mano sino digitalmente.

En el siglo pasado, Japón, junto con Estados Unidos, Francia, Alemania y Rusia, fueron los primeros países en comenzar a desarrollar animaciones para dispositivos audiovisuales. Específicamente la primera animación japonesa data de 1907. Varios años después, recién en 1916, la compañía Tennenshoku Katsudo Shashin contrata a el dibujante de manga Oten Shimokawa para que realice un largometraje de animación. A medida que fueron pasando el tiempo las animaciones, si bien fueron complementándose mutuamente, la de origen japonesa tiene una complejidad de imágenes y de tramas que no lo poseen los predictivos desarrollos relatados por Disney (Napier; 2001). Es importante recalcar que la diferenciación de tramas es por la audiencia a la que va dirigida y por las influencias culturales que tuvieron:

“Images from anime and its related medium of manga (graphics novels) are omnipresent throughout Japan. Japan is a country that is traditionally more pictocentric than the cultures of the west, as is exemplified in its use of characters or ideograms, and anime and manga fit easily into a contemporary culture of the visual.” (Ibídem; p: 7)¹⁶.

¹⁶ La traducción es nuestra: “Las imágenes tanto del animé como del manga (novelas gráficas) están omnipresentes en todo Japón. Japón es un país que tiene una gran influencia pictocéntrica mucho más fuerte que la que existe en occidente, esto es claramente evidenciable en el uso de ciertos caracteres o ideogramas. Esto evidencia que tanto el animé como el manga encajen perfecto en la nueva cultura audiovisual” (Ibídem; p: 7)

El animé es una combinación entre un arte visual y un entramado denso de narrativas, que tiene como resultado un complejo conjunto de géneros, muchas veces más provocativos, con mayores niveles de actos sexuales explícitos y historias más complejas de las que se pueden encontrar en sus equivalentes occidentales.

La cultura que recubre a estos productos audiovisuales es muy compleja y data de épocas milenarias, es por ello que es tan consumido por toda la población oriental en su totalidad. No sólo es influenciado específicamente por las artes conocidas como Kabuki, sino también por las pinturas en bloques de madera (muy conocidas y utilizadas por la cultura popular). Además, de la cinematografía y fotografía del siglo XX.

Japón es conocido en el mundo por sus producciones culturales, tales como el haiku, Zen y las artes marciales, pero durante la década de 1990, comenzó a exportar en gran cantidad de films animados y videos a todo el sector occidental. Como así también, recibió grandes influencias de Estados Unidos, como lo podemos evidenciar en los animés donde ya aparecen tipografías en inglés, como es el caso de los carteles de las publicidades en la película *Ghost in the shell* (Kôkaku kidôtai, 1995), también lo comprobamos en los carteles de la policía que aparecen en inglés, como sucede en *Hellsing* (Hellsing, 2002) y en los openings (las tandas musicales que abren al programa) que están realizadas completamente en inglés (*Hellsing*, 2002) o aquellas que mezclan el inglés con el japonés (*Bubblegum Crisis Tokyo 2040*, 1998). Por lo tanto, por medio de las nuevas tecnologías y los nuevos medios de comunicación masivos, encontramos que hay una mayor indistinción de las prácticas culturales, aunque los vestigios de una distinción clara y precisa se siguen manteniendo en vigencia que es lo que permite el desarrollo de este trabajo.

1.4 Géneros

Oscar Steimberg (Steimberg; 1993) analiza cómo se van organizando la diversidad de textos que atraviesan los medios masivos de comunicación. El espectador clasifica y selecciona constituyendo lo que el autor denomina como géneros y estilos ¹⁷ que permiten la regularidad y previsibilidad de recepción de las producciones audiovisuales.

En el caso de los géneros son las “clases de textos u objetos culturales, discriminables en todo lenguaje o soporte mediático, que presentan diferencia sistemáticas entre sí y que en su recurrencia histórica instituyen condiciones de previsibilidad en distintas áreas de desempeño semiótico e intercambio social” (Ibídem; p: 41).

A diferencia del género, en el que predomina la regularidad enunciativa, ya que, los rasgos más predominantes son retóricos y enunciativos, el estilo es una descripción de un hacer, es decir, la forma de poder reconocerlo es a partir de analizarlo en grandes y alejados momentos históricos, ya que, sino suele aparecer como difuso. Además, el estilo tiene la particularidad de atravesar culturas y géneros, mientras que la estructuración de los géneros le imposibilita ser tan flexibles y es lo que en cierta manera, ayuda a la facilidad de movilidad del estilo.

Asimismo, no podemos dejar de lado, los denominados como antigéneros. Estos constituyen una desviación de los anteriormente mencionados que comienzan a ser parte de los “horizontes de expectativa” (Ibídem; p: 81), es decir, comienzan a crear nuevas reglas, nuevas formas estabilizadas y predecibles de “sus mecanismos metadiscursivos y pueden

¹⁷ La cursiva corresponde a nosotros.

ser lanzados al mercado, comprados y consumidos en términos de una información o de un placer predecibles” (Ibídem).

La animación japonesa está dividida en géneros demográficos, es decir, basado en la edad y sexo de los potenciales consumidores. El mismo puede dividirse en:

Kodomo: es la animación japonesa dirigida al público infantil.

Shoujo: es el animé enfocado hacia el público femenino. Generalmente son para niñas y algunas veces es consumido por adolescentes también.

Shonen: es el animé que tiene como público objetivo a chicos y adolescentes varones.

Seinen: está dirigido a varones adolescentes y jóvenes adultos.

Josei: es la animación enfocada para las mujeres jóvenes y adultas donde se muestra un romance más realista.

Además, la animación es dividida por géneros temáticos:

Cyberpunk

Son animés futuristas y apocalípticos o post apocalípticos en donde se ve una tierra destruida a manos de los errores de los seres humanos. Generalmente sus personajes son cyborgs, robots, clones, mutantes, etc.

Ecchi

Son animés o manga con cierto contenido sexual pero no es explícito.

Gore

Es un género temático en donde se pueden ver escenas sangrientas y de violencia extrema.

Harem

Se ve a un protagonista masculino siendo asediado por varias chicas.

Harem reverso

La protagonista del manga o el animé es rodeada por varios chicos que la pretenden.

Hentai

Animés y manga que tienen como contenido sexo explícito.

Magical girlfriend

Son los animés en donde la chica adolescente (generalmente), personaje central de la serie puede utilizar magia o tiene algún tipo de poder.

Maho shoujo

Subgénero del género shoujo. Son niñas o jóvenes que utilizan magia.

Maho shonen

Son chicos jóvenes o niños que utilizan magia.

Mecha

Son los animés o mangas que tienen como eje central uno o varios robots gigantes.

Meitantei

Es el género policíaco.

Romakome

Son los animés o manga que representan las comedias románticas.

Shoujo-ai

El eje principal de su trama se basa en la relación amorosa entre chicas. Pero es una relación romántica sin sexo explícito.

Es un término creado fuera de Japón, en ese país lo siguen llamando Yuri.

Shonen ai

Este género gira en torno a la relación homosexual entre dos hombres. Y en donde las escenas sexuales entre los personajes de la serie o del manga son implícitas.

Spokon

Subgénero del género shonen. El eje central de la trama se basa en historias deportivas. Desde boxeo, baseball, basket, fútbol, tenis, F1, ciclismo, etc.

Yaoi

Este género gira en torno a la relación amorosa entre dos hombres. Y en donde se puede ver algunas escenas explícitas de las relaciones sexuales entre los personajes de la serie o del manga.

Yuri

Se basa en las relaciones lésbicas y en donde el sexo es explícito.

Si bien se mencionan como géneros los mantendremos en estilos, ya que, varios se intercambian en los géneros y esa no es una característica propia del género sino del estilo.

1.5 Formatos

La animación japonesa tiene diversos formatos: OVA (Original Video Animation), serie de televisión, película, ONA (Original Net Animation), especial de televisión. En los párrafos siguientes haremos una breve reseña acerca de cada uno de ellos y se hará hincapié en los utilizados para la presente tesina.

Comenzaremos por las **OVA**s¹⁸ (Original Video Animation) que ha sido definido por Gilles Poitras en *Anime Essentials* como:

“[OVAs are] titles produced for direct sale to rental shops and collectors. (...) Some anime that are considered too financially risky for theater or TV release will still be profitable if sold as OVAs” (Poitras; 2001, p: 14).¹⁹

El desarrollo de este formato es a mediados de los años ‘80 por medio del Studio Pierrot CO., Ltd., que había sido fundado el 7 de mayo de 1979 y que recién comenzó su actividad en la animación un año más tarde con *Nirusu no Fushigi na Tabi* (La maravillosa travesía de Nils), serie televisiva que contenía cincuenta y dos episodios y estaba dirigida para una franja etaria de entre cinco y quince años de edad, franja que mantuvo cautiva durante sus primeros años. En 1983, sacan al mercado el primer **OVA** de la historia al que llamaron *Dallos* (Animeteca Fascículo 9, Editorial Vértice, Argentina, 2001).

Esto se convirtió en un fenómeno rápidamente y ya, dos años después en 1985, se expandió rápidamente y era consumido con mucha mayor asiduidad. Tanto el formato de animación como su expansión fueron producto de los cambios económicos mundiales en la época:

“A mediados de la década del ‘80 la bonanza producto de la llamada ‘bubble economy’ conspiró junto con el avance del concepto de ‘home video’ para que el mercado del animé explotara en Japón [...]” (Ibídem; p: 96).

18 La negrita corresponde a nosotros. A partir de ahora todas las categorías de formatos serán presentados de la misma manera.

19 La traducción es nuestra: “Video de animación original son títulos producidos para venta directa o para negocios de alquiler y coleccionistas (...). Algunos animés que son considerados muy arriesgados financieramente para el lanzamiento en cines o la televisión serían aun rentables si son vendidos como videos de animación original” (Poitras; 2001, p: 14).

Las características que hicieron tan interesante al formato es que consistían en producciones realizadas para venta directa en negocios de videos que quebraron con el binomio televisión y cine para instalarse como una nueva alternativa de consumo, y al mismo tiempo, muy lucrativa para aquellos que la distribuían:

“[...] Nuevo sistema de comercialización que repercute no sólo en el animé sino en todos los estratos de la industria fílmica al hacerse patente la enorme libertad que implica una edición de venta directa. Esto beneficia sobre todo a la vertiente erótica al proveerla de un grado de privacidad hasta entonces desconocido, que en el caso puntual del animé significa además el surgimiento de un género que por sus características no hubiese tenido espacio televisivo” (Ibídem).

Como lo mencionamos anteriormente, el desarrollo fue bastante rápido y esto trajo como consecuencia un oleaje de nuevas series y películas animadas por parte de los estudios de animación que, sin embargo, no podían llenar la gran demanda que tenían por parte de la población interesada. Fue tan innovador que más tarde fue retomado por las empresas occidentales, especialmente desde los Estados Unidos, para realizar trabajos de animación que eran dirigidos sólo para el video hogareño.

Actualmente, se está utilizando un nuevo formato llamado **ONA (Original Net Animation)** que es el animé distribuido exclusivamente por Internet. Un ejemplo de este formato es *Candy boy* (Candy boy, 2007) un animé perteneciente al género temático shoujo ai²⁰. El estudio de animación que lo realizó fue AIC (Anime International Company) y se puede ver online desde su página <http://candyboy.jp/> o en varias páginas

²⁰ En el punto 1.4 se desarrollaron los distintos géneros del animé.

dedicadas a difundir animé en la red. Otro caso similar es el de *Historia de monstruos* (*Bakemonogatari*, 2009), ya que, los primeros doce capítulos son emitidos por la televisión japonesa y luego subidos a la red primero en RAW (sin subtítulo) y luego en unas veinticuatro horas con subtítulo en inglés. Los capítulos trece, catorce y quince serán distribuidos a través de la página oficial de la serie, esto se debe a que la adaptación de estos últimos capítulos eran muy largos para el segmento que tienen destinado para ser transmitido por el canal de televisión japonés. En cambio, en el caso de *School days* (Sukûru deizu, 2007) comenzó con seis capítulos distribuidos por Internet y luego se realizó en base a estos una serie de televisión de doce capítulos y un OVA. Realizando un camino inverso al habitual.

Los *especiales de televisión* a veces suelen transmitirse luego de la finalización de un animé mostrando alguna continuación del mismo o con un desarrollo distinto. En algunas oportunidades se ve a los personajes festejar algún tipo de celebración particular, como puede ser Navidad. Un ejemplo es *Love Hina* (Rabû Hina, 2000) que posee un *especial* en donde se muestra a los personajes en la noche previa a la Navidad. En los *especiales* se ven los mismos personajes que en las series.

Las piezas a analizar en la presente tesina serán divididas en los siguientes formatos:

1. *Series de televisión*: su extensión oscila entre los doce y los veintiseis capítulos por temporada. Si el animé tiene éxito se producirán secuelas, *películas* u *OVA*s. Este es el caso de *Saint Seiya* (Seinto Seiya, 1986- sigue en producción) *One piece* (Wan Pīsu, 1999- sigue en producción) *Bleach* (Burīchi, 2004- sigue en producción) *Naruto Shippuden*

(Naruto Shippuden, 2007 - sigue en producción), *Ikkitousen* (Ikkitōsen, 2003-2008), *La Virgen María nos está mirando* (Maria-sama ga miteru, 2004-2009) entre otros.

2. **OVA**s: capítulos que pueden seguir una historia distinta a una serie de televisión como es el caso de *Magic Knight Rayearth* (Mahō Kishi Reiāsu, 1994-1997) con una duración más extensa (cuarenta y cinco minutos aproximadamente o en otras oportunidades son aproximadamente veinte cinco minutos).

En algunas oportunidades, se cambian simplemente algunos hechos de la serie original, o en otras ocasiones son continuaciones –como es el caso de *Blue seed 2* (Aokushimitama Blue Seed 2, 1996).

3. También se analizarán **Films** de la misma procedencia. Como es el caso de *Akira* (Akira, 1988), *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004), *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007), *Oh! Mi diosa* (Ah! Megami-sama, 2000) y *Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai, 1995).

1.6 Distribución del animé por Internet

Si bien durante la década de 1990 la manera en la que llegaba a los hogares el animé era en su mayoría a través de la televisión -como lo afirmaba Gilles Poitras en *Anime Essentials*-, en este comienzo del siglo XXI y gracias a los avances de Internet, hay diversas páginas dedicadas a la difusión de animé y manga. La animación japonesa puede

descargarse gratis a través de hosts como megaupload, rapidshare, uploaded, sendscape, bittorrent, mediafire, depositfiles, filefactory, entre otros.

También se puede ver animé gratis online a través de páginas en las cuáles suben enlaces de megavideo, rapidshare, sevenload, JWplayer, entre otros. También están disponibles para verse desde Youtube donde la carga es más rápida pero los capítulos están divididos en tres partes (capítulo 1 parte 1, capítulo 1 parte 2, capítulo 1 parte 3) y la calidad no es tan buena, aunque se puede habilitar la tecla HQ (High Quality) para mejorar la calidad de imagen. Además de Youtube, también se puede ver a través de TU.TV y Veoh aunque este último no está disponible en nuestro país.

Algunas páginas a través de las cuales se puede descargar animé o verlo online gratuitamente son:

En inglés:

- 1) www.gogoanime.com : Se autoproclama: “the world largest free anime site” (el sitio de animé más grande del mundo). En esta página se pueden ver casi inmediatamente los animés online en RAW (sin subtítulo) y en unas horas el subtítulo en inglés. También se puede descargar manga. Luego tienen otra sección en donde se pueden encontrar diversos títulos de películas en animación japonesa.
- 2) www.watchanimeon.com: es otra página similar a la anterior con menor cantidad de animés. Ordenados alfabéticamente o según géneros. También se pueden descargar mangas.

En castellano:

- 1) www.mcanime.net: esta página cuenta con la particularidad de recibir aportes de los mismos usuarios que consumen tanto animé como manga de la página. Este aporte consiste en subir animé o subir la sinopsis del mismo. Además, los mismos usuarios pueden clasificarlos en: obra maestra, excelente, muy buena, buena, regular y mala. Se mantiene un registro de si fue abandonada (dejo ser vista), si todavía no la vieron y tienen la intención de hacerlo, etc. La página además cuenta con una radio online. En la página de la radio se pueden encontrar desde noticias sobre J music, como también conciertos, lanzamientos de CDs, juegos, etc.
2. www.todoanimes.com: en esta página se puede opinar sobre los animés presentes en la misma recomendar otros u pedir que se publiquen los animés favoritos de los usuarios. Para realizar todo esto no es necesario registrarse.
3. www.mangaanimeland.com: además de ver online animé y de poder descargarlo, hay una sección de música que contiene los openings (aperturas) y cierres musicales de los animés.
3. www.queanime.com: sólo se puede ver animé online.
4. www.animeonlinegratis.com: se puede ver además de animé, dibujos animados y películas.
5. www.frontalweb.com.ar: para poder acceder a los beneficios de la página hay que inscribirse como usuario.
6. www.seriesyonkis.com : en esta página se pueden ver animés, dibujos animados como también series de origen estadounidense.

En todas estas páginas se puede ver animé online y descargarlo gratis. De esta manera la difusión de este fenómeno ha dejado lado la espera de las series a que lleguen en CD (como lo era hace un tiempo no tan lejano) en un kiosco o en algún local dedicado a su venta. Debido a la vorágine consumista en la que vivimos, como ya lo adelantamos anteriormente, los capítulos están online al día siguiente de su emisión en Japón o en unas horas en formato RAW, es decir en crudo sin subtulado, con subtulado en inglés tardan unas 24 horas y en castellano alrededor de 48 horas. Algunas páginas esperan a que salga el subtulado en inglés para luego hacer el pasaje en castellano. Estos subtulados son realizados por los *Fansubs*, que son los grupos de aficionados al animé y al manga que realizan las traducciones para su posterior distribución. Por lo tanto, la publicación del mismo dependerá de la velocidad para realizar el subtulado, sin él se pueden encontrar los enlaces de forma casi inmediata.

CAPÍTULO 2

“El Mundo se deja captar en tanto que mundo, en tanto que Cosmos, en la medida en se revela como mundo sagrado”.²¹

MIRCEA ELIADE

“En el lenguaje corriente del siglo XIX, el mito significaba todo cuanto se oponía a la ‘realidad’ (...) Como tantos otros clisés del iluminismo y del positivismo, éste era también de estructura y de orígenes cristianos; por cuanto para el cristianismo primitivo, todo cuanto no encontraba justificación en uno u otro de los dos Testamentos era falso: era una fábula”.²²

MIRCEA ELIADE

Sociedades arcaicas y el culto a lo sagrado

2.1 Concepción del mito para los pueblos primitivos y su presencia en la actualidad

Para dar cuenta de qué manera era considerado el mito para las sociedades arcaicas nos basaremos en la definición de mito de Mircea Eliade:

“El mito cuenta una historia sagrada; relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los <<comienzos>>. Dicho de otro modo: el mito cuenta cómo, gracias a las hazañas de los seres sobrenaturales, una realidad ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento (...). Es, pues,

²¹ ELIADE, M. (1981) *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama / Punto Omega. 4ta. Edición. Página 41.

²² ELIADE, M. (1961) *Mitos, sueños y misterios*. Ed. Compañía general fabril editora, Buenos Aires, Argentina. Página 19.

siempre el relato de una <<creación>>: se narra cómo algo ha sido producido, ha comenzado a *ser* (Eliade; 2000, p: 16-17).

Consideramos pertinente esta definición ya que se refiere a la forma de plasmar ciertas realidades desde un nivel narrativo. Luego, se verá su contraposición con las concepciones venideras, es decir, con la manera en que considerado el mito – principalmente- durante el siglo XVIII a través de la Ilustración. De momento, se hará alusión a las sociedades arcaicas y su utilización de la magia, luego de la alquimia y más tarde la aparición de la tecnología y la ciencia representada por la razón (esto último se desarrollará en capítulos venideros).

Además, hay que hacer hincapié en que algunas ceremonias o ritos realizados en la antigüedad que siguen teniendo vigencia en la actualidad, como es el caso de la cultura japonesa, así lo expresa Eliade:

“(…) la tradición japonesa ha conservado igualmente el recuerdo de una concepción, digamos psicofisiología mítica en relación con los ceremoniales de fin de año” (Eliade; 2006, p.: 94).

Y no sólo durante las ceremonias de fin de año, sino que la tradición aun permanece viva inclusive en los festivales colegiales que pueden verse en los animés y en los festivales que muestran los mismos. El “matsuri” es el equivalente al festival occidental:

“But there is another aspect of Japanese society, both traditional and modern, that anime captures: what I have called the notion of ‘festival’ or its Japanese equivalent ‘matsuri’. The

matsuri is an integral element of Japanese religious and social life, a celebration of ‘the realm of play and ritual’ (Napier; 2001, p.:30).²³

Eduardo Julio Giqueaux opina al igual que Eliade que los mitos siguen subsistiendo en nuestro mundo actual a pesar del tiempo transcurrido es por ello que considera que:

“[Al] poner al descubierto el sentido de la función mitogenética ayudará (...) a comprender mejor a nuestros propios contemporáneos. Es evidente que el mito y su rol en la civilización actual, lejos de haber desaparecido, se muestra al análisis más elemental bajo la superficie de nuestras maneras de obrar y de pensar” (Giqueaux; 1971, p.: 17).

Si bien hay un consenso entre ambos autores en que el mito sigue presente en nuestros tiempos, Eliade, plantea que a lo largo de los años, la idea de mito se ha ido modificando por ello el autor hace hincapié en la concepción de mito para los eruditos:

“Desde hace más de medio siglo, los estudiosos occidentales han situado el estudio del mito en una perspectiva que contrastaba sensiblemente con la de (...) el siglo XIX. En vez de tratar, como sus predecesores, al mito en la acepción usual del término, es decir, en cuanto <<fabula>>, <<invención>>, <<ficción>>, lo han aceptado tal como le comprendían las sociedades arcaicas, en las que el mito designa, por el contrario, una <<historia verdadera>>, y lo que es más, una historia de inapreciable valor, porque es sagrada, ejemplar y significativa. Pero este nuevo valor semántico acordado al vocablo <<mito>> hace su empleo en el lenguaje corriente hartamente equívoco. En efecto, esta palabra se utiliza hoy tanto en el sentido de <<ficción>>, o de <<ilusión>> (...)” (Eliade; 2000, p: 13).

²³ La traducción es nuestra: Pero hay otro aspecto de la sociedad Japonesa, ambos tradicional y moderno, que los animés capturan: lo que yo he llamado la noción de ‘festival’ o su equivalente Japonés, ‘matsuri’. El *matsuri* es un elemento integral de la religión y vida social Japonesa, una celebración de ‘el reino del juego y el ritual’. Si bien la cita fue tomada del libro de Napier, ella a su vez la cito del siguiente libro: Michael Ashkenazi, *Matsuri: Festivals of a Japanese Town* (Honolulu: University of Hawaii Press, 1993), 152.

Como lo argumenta el autor se considera que los eruditos del siglo XX plantean una vuelta a esa concepción del mito concebido por las sociedades arcaicas, es decir, el mito visto como una historia verdadera y la aprecian como algo sagrado y verídico.

2.2 Magia y alquimia

Como se verá más adelante, aun en la actualidad, siguen subsistiendo resabios de las culturas antiguas, desde ritos, ceremonias, creencias en ciertos mitos, y demás. Todo esto se ve reflejado en la animación japonesa que ofrece una mirada propia sobre su cultura. Desde lo estético, mostrando la manera tradicional en que se vestían las geishas en la antigüedad con hermosos kimonos y yukatas durante el verano, o la constante mención a sus templos shintoístas. Generalmente se puede apreciar el rol de una sacerdotisa o sacerdote en los animés, ejemplos claros son: Rei Hino en *Sailor Moon* (Bishōjo Senshi Sērā Mūn, 1992-1997), o animés como *Amaenaideyo* (Amaenaideyo, 2005) en donde hay varias sacerdotisas y un sacerdote. La magia y la alquimia no son una excepción en la temática de los animés. Ambos entran en el género Maho shojo o Maho shonen. Hay muchos ejemplos desde *Un cierto índice mágico* (To Aru Majutsu no Index, 2008) donde Touma –el protagonista de la serie- descrea totalmente que exista la magia y la aparición luego de Index que le demostrará que está equivocado; a *Maho Sensei Negima* (Maho Sensei Negima, 2005) donde Negi quiere convertirse en mago. Sin ir más lejos, dos producciones de Hayao Miyazaki que se analizarán en la presente tesina: *Nausicaä del valle del viento* (Kaze no tani no Naushika, 1984) y *Princess Mononoke* (Mononoke Hime,

1997), donde si bien se hace un análisis sobre la sociedad actual y su relación de la naturaleza, también está presente lo mágico y lo oculto.

¿Qué es la alquimia? Según el diccionario *Larousse ilustrado* es:

“[La] rama de la filosofía natural que buscaba la panacea universal e intentaba la transmutación de los metales”.²⁴

Era el deseo ambicioso del hombre por conseguir oro. Pero en la actualidad la alquimia es representada en los animés no sólo como el deseo de obtener este metal al transmutar otros metales de menos valor sino la propia transmutación humana. El deseo por llegar a ser un ser superior. Lograr la inmortalidad como era el deseo del héroe Gilgamesh –uno de los escritos más antiguos de la humanidad- ser un ser atemporal. Este tópico está presente en *Busou Renkin* (Busō Renkin -Alquimia de armas, 2006) y en *Fullmetal Alchemist* (Hagane no Renkinjutsushi, 2003). Donde el pecado del hombre se verá representado en cuerpo y alma. En el caso de *Fullmetal Alchemist* (Hagane no Renkinjutsushi, 2003) representado por lo homúnculos²⁵. En este animé, cada uno de los homúnculos centrales de la serie simbolizan los siete pecados capitales: lujuria, gula, avaricia, pereza, ira, envidia y soberbia. Ello se debe a que el alquimista que los trató de traer de nuevo a la vida lo hacía por una razón en particular, por ejemplo, en el caso de lujuria, el que era su novio estudio alquimia para resucitarla ya que, ella había muerto por una grave enfermedad.

²⁴ *Diccionario Enciclopédico. Pequeño Larousse ilustrado.* (2000) Larousse, Bogotá, Colombia.

²⁵ En la alquimia se hace referencia al homúnculo como un ser artificial creado por el hombre a base de una piedra filosofal creada químicamente.

En *Busou Renkin* (Busō Renkin -Alquimia de armas, 2006) también está presente la alquimia y se muestra la transmutación humana. Es decir, que se adecua la alquimia a los tiempos actuales y la ambición de cambiar el cuerpo humano, de transformarlo en “algo” superior e imperecedero.

Eliade cree que la magia y la religión están relacionadas. Y que no siempre todo puede ser explicado por lo mágico:

“Incluso si los ritos y los símbolos de la <<ligazón>> entre los indoeuropeos, llevan en sí elementos ectónicos-lunares, y por consiguiente revelan fuertes influencias mágicas-lo cual no es seguro-, quedan por explicar otros documentos que expresan, no sólo una experiencia religiosa auténtica, sino también una concepción general del hombre y del mundo que es verdaderamente *religiosa* y no mágica” (Eliade; 1994, p.: 116).

En definitiva la magia, en todas sus vertientes, siempre tiene una búsqueda de desvío del hombre de salir de su rutina y finidad humana, ya sea desde la adquisición de metales preciosos como la búsqueda por dar vida a cuerpos inanimados. Por lo tanto, el espacio mágico está sesgado por la omnipotencia de humana.

2.3 Mito y religión.

Con respecto a la relación existente entre mito y religión es claro que el mito era transmitido en la antigüedad de una manera oral y luego lo que predominó fue la escritura por sobre la oralidad con advenimiento de la imprenta. Es aquí, donde la religión toma un lugar central ya que, elimina todo lo que tenga que ver con lo mítico, lo rechaza (y como se

verá más adelante) esto le dará un gran impulso y posibilitará además la Ilustración con la razón como pilar fundamental. Este rechazo por parte de las religiones “masivas” como lo son el judaísmo y el cristianismo es retomado por Hans-Georg Gadamer:

“(…) el tratamiento que tanto el judaísmo como el cristianismo dispensan a las Escrituras Sagradas representa una renuncia a toda mitología. Ciertamente no es azaroso que estas religiones reveladas sean religiones de libro” (Gadamer; 1997, p.:29).

Si bien las religiones rechazan la cultura mítica, ella está arraigada en nuestra cultura. Así lo expresa Gadamer cuando retoma la concepción de los mitos cosmológicos, cosmogónicos y su asociación con nuestro presente y nuestro pasado. Además, lo que el autor valora es la transposición de esas leyendas, mitos populares que se transmitían de manera oral a su paso a la manera escrita:

“Lo que se puede decir en general de la clase de validez de la narración mitológica sirve igualmente para la conversión de esas leyendas orales populares en épica artística, como por ejemplo la homérica. Lo que importa en este caso no es la creencia, sino el reconocimiento y de la presentación conmemorativa de una certeza sobrecogedora” (Ibídem; p.:35).

También hay una tendencia del hombre moderno a alejarse de lo sagrado y tiende a desacralizar el mundo que lo rodea. A diferencia del hombre perteneciente a las sociedades arcaicas que desea vivir en lo sagrado. En donde lo sagrado equivale la realidad por excelencia. Como lo afirma Eliade:

“Lo sagrado está saturado de ser”. (Ibídem; p.: 10).

Esta desacralización que caracteriza al hombre no—religioso de las sociedades modernas, expresa Eliade, se le hace cada vez más difícil reencontrar las dimensiones

existenciales del hombre religioso de las sociedades arcaicas. Es decir, que cada vez se encuentra más lejos de las concepciones sagradas antiguas y cómo el hombre concebía su mundo, su entorno, la vida misma.

En *Aspectos del mito*, Mircea Eliade, plantea la diferenciación entre el hombre arcaico y el hombre moderno, donde considera que el hombre perteneciente a las sociedades arcaicas se declara como el resultado de ciertos acontecimientos míticos, mientras que el moderno se estima constituido por la historia (Eliade; 2000). Es claro que el hombre moderno no sólo se alejó de lo sagrado sino también de la religión y que su relación con la naturaleza ya no es la misma. Es un ser centrado en un micro cosmos propio donde en lo que su eje es en una mejora ya no espiritual sino física mediante mejoras basadas en la tecnociencia moderna. Por lo tanto aquellos sentimientos que eran canalizados y sublimados por medio de la religión, en la actualidad, son relacionados con la relación entre la tecnificación y el sentido que le implantamos en nuestras vidas.

CAPÍTULO 3

Mistización de la historia humana desde el Renacimiento al Romanticismo

“La sociedad es una artesanía de los hombres”²⁶

RICARDO FORSTER

“(…) para el romántico el conocimiento promete poder y concede desolación”²⁷

RAFAEL ARGULLOL

“La liberación de la superstición se llama Ilustración”²⁸

IMMANUEL KANT

3.1 Dios desplazado por el hombre

Antes de adentrarnos en la concepción del mito durante la Ilustración y el Romanticismo, consideramos conveniente hacer una breve reseña acerca de la cosmovisión en el Renacimiento y cómo va cambiando la posición del sujeto dentro de esa cosmovisión.

Durante el Renacimiento se planteó una nueva concepción tanto del hombre como del mundo. Lo que se ubica en el centro de ese mundo es considerado como lo primordial y más importante. Ese lugar es ocupado por Dios y el sujeto es situado en la periferia, muy lejos de ese centro. El hombre durante este período toma conciencia de su carácter efímero, es decir, que es un ser que nace, crece, se reproduce y muere; depende de un Dios todopoderoso creador de todas las cosas en el mundo, mientras que él es sólo una pieza en ese gran mundo en donde Dios tiene la posibilidad de acceder a modificar y construir el destino humano.

²⁶ CASULO, N.; FORSTER, R.; KAUFMAN, A. (1999) *Itinerarios de la modernidad*. EUDEBA, Bs. As.

²⁷ ARGULLOL, R. (1982) *El héroe y el único*, Taurus, Madrid.

²⁸ KANT, I. (1990) “Respuesta a la pregunta: ¿qué es la Ilustración?”, en *Filosofía de la historia*, Fondo de cultura Económica, México. Página 19.

En la Edad Media, desde una perspectiva sociopolítica, el hombre es un vasallo que carece de derechos, una concepción del hombre muy distinta a la que se podrá apreciar durante la Ilustración, en donde el ciudadano tiene derechos naturales que no podrán ser negados y en donde se hará hincapié sobre la igualdad entre los hombres.

A comparación del poder que maneja la Iglesia, en la época medieval, un poder hegemónico, indiscutible y sin límites -constituía la representante de Dios en la tierra- se percibe al hombre como disminuido, degradado. Un sujeto sin libertad y sin derechos, una mera marioneta del poder tanto religioso como político.

Durante el siglo XVI, gracias a los esfuerzos del Humanismo, el hombre comienza a crecer, acumula más atributos y se va acercando lentamente al centro de ese mundo en donde está ubicado Dios. Un rasgo fundamental de los Humanistas es que se preocupaban por la cultura en general y este proceso humanista contribuye a mejorar la imagen del hombre. Otro aspecto a recalcar del Renacimiento es el arte que contribuye también a mejorar la imagen del hombre, ya que, recupera la armonía y la belleza corpórea. Como vamos desarrollando, podemos comprobar cómo se va realizando el proceso de un descenso desde la supremacía de lo celestial a una terrenal.

Mientras que en la Edad Media se podía observar una movilidad social nula, esto significa, que el que nacía en una determinada posición social moría permaneciendo en ella. En el Renacimiento se vislumbra los comienzos de la movilidad social y la decisión del individuo para crear un “yo”²⁹, es decir, que ahora el individuo depende de su propia

²⁹ Las comillas corresponden a nosotras. A partir de ahora aquellas que no sean precedidas por el nombre del autor son para enfatizar el vocablo.

iniciativa. La creación de ese “yo” está vinculada con las ansias por tener una riqueza individual por parte de la burguesía. También hay que destacar el papel de la Reforma Protestante en donde se produce entre muchas otras cosas la posibilidad de libre interpretación de la Biblia sin la intervención de sacerdotes por ejemplo, dando más libertad a los individuos acerca de sus propias conclusiones acerca de estos escritos y permitiendo el acceso de una mayor masa de población al mundo letrado.

Si bien el Renacimiento, como se dio a entender hasta el momento, fue tanto un movimiento artístico y cultural que surgió en Italia por el siglo XIV, en lo que queremos hacer hincapié es en el lugar ocupado por el hombre y su progresivo avance a constituirse como un sujeto libre que utiliza la razón para construir al mundo que lo rodea.

Un gran pensador y filósofo como Descartes va a plantear durante el siglo XVII que el hombre puede buscar la verdad y sostenerla por sí mismo. Este filósofo quería lograr alcanzar un conocimiento seguro que escape a cualquier duda para de esa manera encontrar la verdad y para lograrlo hace uso de la razón -palabra clave durante la Ilustración- El método empleado por Descartes se llamaba método de la duda metódica, a través de él, plantea que el conocimiento proveniente de los sentidos no es un conocimiento seguro, ya que, los sentidos nos engañan con frecuencia.

A través de las diversas meditaciones que componen sus escritos -descubre- que el pensamiento es una realidad de la cual no se puede dudar ya que, para poder dudar tengo que existir y para dudar tengo que pensar, por lo tanto, fundamenta que al poder pensar, existo. De aquí su famosa frase “cogito, ergo sum”, que significa: pienso, por lo tanto, existo. Gracias a sus aportes ya estamos entrando a un terreno en donde el sujeto se está

constituyendo como un ser racional y en donde si bien Dios seguía ocupando un lugar central, el hombre está más próximo a esa posición.

Durante el siglo XVIII, surgió lo que se denominó como Ilustración o Iluminismo, movimiento cultural europeo sin precedentes, que tenía como eje principal iluminar a la humanidad con la luz de la razón. Movimiento que toma gran impulso gracias la Revolución Francesa (1879) a través de la cual se profesaba la igualdad, la fraternidad y la libertad para todos los hombres. En esta época también surge el capitalismo y sucede la Revolución Industrial, principalmente en Inglaterra y en menor medida en Francia y Alemania.

En la Ilustración, se deja de lado el Deísmo, es decir, la creencia de un Dios como creador del universo para darle lugar a una concepción materialista, en donde Dios no tiene ningún tipo de existencia. El universo actuaría bajo leyes de causa y efecto y allí no estaría involucrado un Dios que todo lo crea.

Por lo tanto, la Ilustración quiere producir la racionalización del mundo y este proceso generó un desencantamiento hacia la naturaleza y el mundo; se plantea un vaciamiento de la espiritualidad, es decir, se produjo un efecto contrario a lo deseado ya que lo que se pretendía lograr a través de este movimiento era una relación armónica con la naturaleza y la construcción de una sociedad más igualitaria (Forster; 1999).

Forster en el capítulo “Lenguaje de la ilustración” presente en *Itinerarios de la modernidad*, considera que se produce:

“Creyeron que era factible, que era posible construir una sociedad sostenida sobre el principio de la igualdad natural de los hombres” (Forster; 1999, p: 244).

Por lo tanto, lo que se plantea es que si bien uno de los pilares de la Revolución Francesa –y por ende de la misma Ilustración- descansaba sobre la igualdad entre los hombres tal deseo no se llegó a concretar ni siquiera a través del saber, la ciencia y la razón que tanto pregonaban los iluministas.

En contraposición al movimiento iluminista apareció el Romanticismo; donde la concepción del hombre romántico acerca de la naturaleza y su relación con ella se manifiesta de una manera diferente:

“El <<hombre romántico>> siente una particular repugnancia hacia la idea de <<dominar la naturaleza>>. Su relación con ella no es ni religiosa ni científica y sí tiene mucho de mágica” (Argullol; 1982, p: 17).

Siguiendo con la línea de pensamiento que plantea este autor sobre estas dos corrientes; mientras para el iluminismo su motor de movimiento será la razón científica, para el Romanticismo es el conocimiento como sabiduría el poder que lleva a su desenvolvimiento. Asimismo, no podemos dejar de mencionar la incertidumbre que se plantean los románticos acerca de los beneficios tecnológicos creados por la razón humana, ya que, éstos a diferencia de los primeros mantienen una relación más cercana con lo espiritual e intelectual más que con lo pragmático y el raciocinio humano.

Con el Romanticismo se podría concebir una vuelta a las concepciones de los pueblos primitivos, considerando a la naturaleza desde un polo positivo, dejando de lado lo

científico y abriéndole una puerta a lo mágico, a todo aquello que no puede ser interpretado por la razón.

Consecuentemente, se ve una clara diferencia entre los dos movimientos planteándose como antagónicos no sólo en relación a la naturaleza sino también en su concepción de los cuerpos. Sin embargo, no podemos dejar de mencionar que ambas corrientes antagónicas mantienen una cierta relación ya que ambos utilizan los mismos conceptos en idea de progreso y de iluminación teórica.

Hay claras diferencias en la concepción del cuerpo grotesco desde la perspectiva del Romanticismo y la concepción del cuerpo en la modernidad. El cuerpo grotesco, es un cuerpo que en las fiestas populares se mezcla con los cuerpos de animales y su representación está en permanente cambio. Este cuerpo forma parte de un cosmos y de una sociedad. Mientras que al cuerpo en la modernidad se lo concibe como un cuerpo perfecto y acabado, separado de los demás. Los cuerpos se ven aislados (Bajtín; 1987).

En el siglo XVIII, en sus comienzos, el Romanticismo reelaboró la categoría estética de “grotesco”³⁰, adquiere ahora un nuevo sentido. Expresa una visión del mundo subjetiva e individual, muy alejada de la visión popular y carnavalesca. El grotesco romántico es una especie de carnaval que el individuo va a representar en soledad. La risa es atenuada y toma forma de sarcasmo o de ironía, adquiere acentos sombríos y trágicos, a diferencia del grotesco popular donde la locura es una parodia festiva. Otro ejemplo es la máscara que es utilizada como expresión de alegría y festejo estableciendo una relación entre la realidad y

³⁰ Las comillas corresponden a nosotras.

la imagen individual. En contraposición en el romántico grotesco, la máscara disimula, engaña, encubre (Ibídem).

Como expresa Alfredo de Paz:

“El Romanticismo revalorizó también lo grotesco: concebido como lo feo e incluso lo absurdo (...) Una de las caras del Romanticismo fue (...) una zambullida en lo <<oscuro>>, <<bajo>>, lo <<lúgubre>> e incluso en la <<demencia>>” (De Paz; 1992, p: 71-72).

La corriente romántica apareció como una contradicción al auge racional y terrenal, ilustrado, que se contrapuso a siglos de manifestación religiosa. Permitió el acceso a espacios no empíricos y la posibilidad de exponer nuevos sistemas filosóficos y plantear dilemas que frente a la cosmovisión racional era imposible tener en cuenta. Uno de los resultados de esta corriente fue el descubrimiento del inconsciente que más tarde fue desarrollado por Sigmund Freud, y siglos más tarde permitió la descripción de la sociedad de las últimas décadas del siglo pasado por medio de Slavoj Žižek y el desarrollo de su concepto de síntoma.

En conclusión, es por medio de los avances teóricos del siglo pasado, además de las confrontaciones entre el mundo religioso con el racional y las consecuentes crisis de posicionamiento lo que llevaron a que hoy en día los sujetos sufran el alejamiento de las construcciones ideológicas que alguna vez permitieron responder los conflictos del hombre. Si bien actualmente las religiones siguen teniendo un lugar preponderante en la vida cotidiana, no permite la reflexión ni dilematiza acerca de sus conflictos interiores, sino que acepta casi de manera pasiva los condicionamientos de la vida actual.

3.2 Concepción del mito para el Iluminismo y para el Romanticismo

Desde la perspectiva iluminista, se concibe al mito desde lo falso, aquella historia o relato que es ficticio y/o que debe ser corregido por la razón. El racionalismo moderno realizó diversas críticas a la tradición religiosa del cristianismo y en este contexto el mito es concebido como opuesto a la explicación racional del mundo. Por lo tanto, para el pensamiento científico de la época, es mitológico todo lo que no se puede explicar mediante la experiencia metódica (Gadamer; 1997).

Lo que permite el pasaje desde la concepción del mito para los pueblos primitivos - como historia verdadera- a esta concepción de falsedad y ficción -para el Iluminismo- fue el cristianismo. Debido a que este último, realizó una crítica radical sobre el mito desde el nuevo testamento, eliminando a todos los dioses paganos, caracterizando a estos dioses ajenos a sus creencias como diabólicos o falsos –los pueblos primitivos eran politeístas y la concepción cristiana monoteísta- y priorizando la existencia de un Dios único como creador del universo. Desde esta perspectiva cristiana, se concibe al hombre como un ser que necesita ser salvado (Gadamer; 1997).

“(…) desde el punto de vista del cristianismo, a través de la explicación racional del mundo se cierne sobre la ciencia la amenaza de una sublevación sobre Dios, en cuanto que el hombre tiene la arrogancia de ser, por sus propias fuerzas y gracias la ciencia, dueño de la verdad. Pero el cristianismo a preparado el terreno a la moderna Ilustración y ha hecho posible su inaudita radicalidad” (Gadamer; 1997, p: 15).

En contraposición a esta concepción iluminista del mito, Isaiah Berlin retoma a Giambattista Vico –filósofo italiano- que plantea:

“Los mitos no son, como creen [los] pensadores ilustrados, falsas manifestaciones acerca de la realidad corregidas por la crítica racional posterior (...) Los mitos y la poesía de la antigüedad encarnan una visión del mundo tan auténtica como la filosofía griega, el derecho romano o la poesía y la cultura de nuestra propia ilustrada edad más temprana, más cruda, más remota que nosotros, pero con su propia voz, como la oímos en la *Ilíada* o en las Doce Tablas, pertenecientes sólo a su cultura particular y con una sublimidad que no puede ser reproducida más tarde por ninguna cultura más elaborada” (Berlin; 1983, p: 63).

De esta manera, vislumbramos una manera distinta de pensar al mito, ya que, desde el Romanticismo se plantea una autenticación de lo arcaico y una alta valoración por el mismo.

Gadamer considera que el mito está relacionado con las oleadas de la Ilustración que:

“Si echamos una ojeada a la formación de la civilización occidental, el impulso ilustrado parece haber tenido en la historia tres grandes oleadas: la oleada ilustrada que culminó en la sofística radical ateniense del tardío siglo V antes de Cristo, la oleada ilustrada del siglo XVIII que tuvo su punto culminante en el racionalismo de la Revolución Francesa y (...) el movimiento ilustrado de nuestro siglo que ha alcanzado su nombre provisional en la <<religión del ateísmo>> y su fundación institucional en los modernos ordenamientos estatales ateos. El problema del mito está estrechamente relacionado con estas tres etapas del pensamiento ilustrado” (Gadamer; 1997, p: 24).

En definitiva, los románticos retomaron los mitos arcaicos para poder resolver la crisis filosófica por la que tuvieron que recorrer. Es sabido que fueron “el último movimiento religioso de la época moderna” (Paz; 1992; p: 72), es decir, totalmente desilusionados por la situación social vigente de sus sociedades por tener la capacidad de

ser altamente sensibles, decidieron dedicarse a la soledad y la reflexión buscando una felicidad interna, felicidad que busca el puro deseo y ese deseo muchas veces es acompañado o se acerca por medio del sufrimiento y la enfermedad. Un ejemplo muy claro acerca de la situación romántica es el libro *Las desventuras del joven Werther* de Wolfgang Johan von Goethe. Novela semiautobiográfica donde se relata la vida de un joven, Werther, que se dirige a un pueblo pequeño donde conoce al amor de su vida, pero no le es correspondido y por miedo a hacer sufrir a otra persona decide quitarse la vida.

Consideramos que es fundamental el desarrollo literario que se ha desarrollado con esta corriente, ya que nos permite un acercamiento a los mitos arcaicos y, al mismo tiempo, un “desvío” (de Certeau, 1996) de lo que fue la corriente filosófica que permitió el ingreso del hombre en la modernidad (Ilustración). No fue sencillo, hasta podríamos mencionarlo como traumático, el traspaso y transformación de prácticas y costumbres que son acompañadas de una ideología hegemónica que tuvo que ser modificada. Es aquí donde el Romanticismo empieza a tener un mayor poder como bisagra entre el modelo de antaño y el actual, vigente todavía algunas de sus estructuras fundantes en nuestra sociedad contemporánea.

3.3 Crisis de las explicaciones racionales del mundo

Desde fines del siglo XVII y comienzos del siglo XVIII comienzan a suceder varios cambios –como se estuvo desarrollando anteriormente– desde varios aspectos de no sólo políticos, como es el caso de la Revolución Francesa, sino también económicos a

través de la Revolución Industrial y social. Además, en esta época con el surgimiento de la Ilustración se antepone el Romanticismo –como ya hemos visto- y se produce según De Paz una crisis global en Europa:

“La crisis de la época romántica aparece (...) como una crisis global que envuelve al individuo y a la historia; una crisis que convulsionó los fundamentos de la cultura y de la sociedad europeas y que encontró en la literatura y en el arte el testimonio más auténtico y privilegiado de su propia totalidad” (De Paz; 1992, p: 48).

Esto significó que la pura razón ya no alcanzaba para explicar los sucesos que estaban sucediendo, no había forma de explicar de manera sencilla las atrocidades y transformaciones de lo que ocurría, y al mismo tiempo, al ser tan desestructurante llevaba a que todas las diversas dimensiones de la vida humana se vieran influenciadas por los movimientos drásticos del momento. Es por ello que surge como alternativa para la comprensión, para investir de sentido aquello que se vivía la corriente romántica, aquella que impone la supremacía en los sentimientos y la imaginación por encima de la racionalidad, sin dejarla de lado, ya que reconoce su valor fundamental, su iluminación en un mundo que vivió tantos años en la oscuridad.

3.4 Crítica a la razón instrumental

Para Jürgen Habermas, la Ilustración es un proyecto incompleto porque ésta no cumplió sus promesas sino que derivó en el dominio de la razón con fines instrumentales. Pero no cree que haya fracasado como así lo consideraron jóvenes estructuralistas, como fue el caso de Michel Foucault.

La razón instrumental es el conocimiento racional utilizado para organizar, planificar. Mientras que la razón sustantiva -que para el autor aun no se ha realizado- sería la manera para lograr que el proyecto de la Ilustración pueda completarse y que para ello lo que propone es que las diferentes esferas en las que se dividieron los saberes, es decir, la esfera cognitiva: la que representa a la ciencia, al saber objetivo; la esfera normativa: que contiene la ética, la moral y la política y por último la esfera expresiva: en la cual se incluye el arte; sigan siendo autónomas para generar cada una lo mejor de sí para que luego estos conocimientos sean aplicados al conjunto de la sociedad.

Por otro lado, el autor también propone un nuevo modelo, el modelo de la racionalidad comunicativa. Esta teoría de la racionalidad comunicativa se basa en el consenso. Y este último, debería producirse entre los tres componentes en los que divide la sociedad: el Estado, el mercado y el pueblo. Además, aclara que si bien el poder lo tienen los dos primeros componentes no tendrían el consenso. El consenso que debería producirse entre las tres instancias derivaría según el autor en una sociedad más igualitaria.

En contraposición a lo anteriormente mencionado, Michel Foucault en *¿Qué es la Ilustración?* retoma a Immanuel Kant acerca de su concepción de la Ilustración y la cuestión del progreso. La Ilustración vista como aquella época que habla de lo nuevo, de la innovación continua. Además, la Ilustración intenta comprender la sustancia de lo actual, de los valores medulares de la actualidad.

Para Foucault, Kant define a la Ilustración de manera casi íntegramente negativa, es decir, como una salida del estado de minoridad que es un proceso que nos libera:

“La Ilustración es la salida del hombre de su autoculpable minoría de edad. La minoría de edad significa la capacidad de servirse de su propio entendimiento sin la guía del otro. *Uno mismo es culpable* de esta minoría de edad cuando la causa de ella no reside en la carencia de entendimiento, sino en la falta de decisión y valor para servirse por sí mismo de él sin la guía de otro. *Sapere aude!* ¡Ten valor de servirte de tu propio entendimiento!, he aquí el lema de la Ilustración” (Kant; 1990, p.: 9).

Comprende la historia como progreso y por ello en el texto ya mencionado de Foucault analiza cómo Kant establece que una sociedad progresa. Para ello, hay que buscar un elemento que indique que la sociedad avanza y éste encuentra en la Revolución Francesa pero, no como un acontecimiento sino como productora de un estado de ánimo especial entre aquellos que no son protagonistas de ella. Este sería el *entusiasmo*, es decir, la forma entusiasta en que se adhieren los hombres a los ideales de la revolución: a la libertad, la igualdad, el valor de la crítica, la autonomía, etc. Según Kant, es éste *entusiasmo*, el signo que da cuenta que la sociedad progresa porque una vez llegado a ese estado de ánimo ya no se puede volver atrás (Foucault; 2002).

Según Foucault los dos aportes de Kant son: por un lado, la *analítica de la verdad* y por otro, la *ontología de nosotros mismos*. Con respecto a la *analítica de la verdad*, Kant considera que el conocimiento es finito y la razón es limitada y con respecto a la *ontología de nosotros mismos*, se refiere a la comprensión de la Ilustración, me permite plasmar valores que hacen que pueda autodeterminarme. La ontología es el estudio del ser, por lo tanto, la *ontología de nosotros mismos* es el estudio de cómo el propio ser se puede realizar.

En su obra, Foucault, le critica a Kant que fundó la tradición de la filosofía que plantea la cuestión de las condiciones en las cuales un conocimiento es posible y a partir de

aquí se puede decir que la filosofía moderna desde el siglo XIX se ha desarrollado como la *analítica de la verdad*.

Siguiendo la línea de pensamiento del autor francés, aparece en Kant la cuestión del presente. Para el filósofo plantear la cuestión de su pertenencia al presente será la de su pertenencia a un “nosotros”, que se remite a un conjunto cultural característico de su propia actualidad. En conclusión, la primera consecuencia sería el modo en que Kant ve la actualidad.

Una segunda resolución, es ver a la Ilustración como generadora de una tradición que llega a nosotros que es la parte más saludable de la Ilustración. Usar la razón crítica para poner límites al conocimiento humano. Esto es diferente a la concepción de Hegel, él cree en un ejercicio totalizante de la razón y ésta pretende explicarlo y comprenderlo todo. Es un uso de la razón sin límites. En Kant sí hay límites, la razón sólo puede dar cuenta de la realidad que podemos percibir. Ella se pone límites, esta sería la perspectiva más saludable de la Ilustración.

3.5 El mito en el animé

En este punto, vamos a analizar el papel que desempeña el mito en los animés seleccionados, es decir, cuál es la concepción de mito que es adaptado por los mismos.

Comenzaremos por *Blue Seed* (Aokushimitama Blue Seed, 1994). Desde el inicio del mismo se puede apreciar como su protagonista –Momichi- cuando le hablan sobre un

mito muy conocido de la región de Izumo siente curiosidad y va a investigar a la biblioteca de su colegio. Allí, lee sobre el mito de Susa-no-wo³¹ :

“Una familia que tenía 8 hijas y que vivían en Izumo. Cada año debían sacrificar una de sus hijas al Orochi -un monstruo de 8 cabezas-. El monstruo devoró a cada una de las chicas hasta que sólo quedó una. El Dios Susa-no-wo apareció en frente de la pareja y les ofreció eliminar al monstruo si le otorgaban a su hija. La pareja aceptó ya que prefería darle su hija al Dios en lugar de que sea devorada por el Orochi. Así fue como Susa-no-wo le dio una pócima al Orochi y lo dejó mareado. Al estar en estas condiciones lo degolló. La última hija salvada se casó con el dios y se convirtió en la princesa Kushinada” (Blue seed-Aokushimitama Blue Seed; 1994, cap. 1).

Después de la información anteriormente mencionada, podemos comprobar que no toma a ese mito como una historia verdadera, como sí lo hacían los pueblos primitivos, sino que debido al contexto social, político y contemporáneo en el que vive –Japón de fines del siglo XX- considera a ese mito como algo irreal, falso, como algo que jamás existió en la realidad, es decir, se lo considera como una mera fantasía. Sin embargo, su óptica acerca del mismo comienza a cambiar debido al surgimiento de extrañas plantas que comienzan a tomar forma de monstruos y que atacan a los humanos. Asimismo, aparece Kusanagi³², el personaje masculino de la serie, para en un principio asesinar a la Kushinada y, luego al recapacitar, se dedica a protegerla.

Sucesos que fueron ocasionados en un pasado distante -relatados luego en el mito ya mencionado- comenzaron a suceder hechos extraños en la actualidad. Pero cambiando

³¹ “Era el dios de la tormenta, nacido de las manchas de Izanagi lavó en el río al salir del Infierno” (Solá; 2005, p.:270). Izanagi: “deidad enviada al mundo por los dioses celestiales para traer las cosas a la tierra” (Solá; 2005, p.:268).

³² Kusanagi era el nombre de la espada del Dios Susa-no-wo.

ciertos aspectos. Por ejemplo, Susa-no-wo mata al monstruo para defender la vida de la doncella humana en el pasado, pero en la actualidad –casi en el final de la serie- se revelará que en el presente tanto la hermana melliza de Momichi –Kaede- como el Dios Susa-no-wo, intentan salvar al mundo corrompido por el ser humano convirtiendo a cada humano en vegetal. Dando de esta manera, un nuevo comienzo al mundo y liberarlo del egoísmo humano que destruye todo lo que lo rodea. Así, se estaría produciendo una vuelta a la naturaleza. Este retorno será evitado por Momichi al creer en la humanidad y en que la esperanza de la misma reside en los niños, en las generaciones futuras. Evitando, por lo tanto, la destrucción de la humanidad y otorgándole una nueva oportunidad.

En conclusión, lo que se puede observar es que debido a la vorágine ocasionada por la contemporaneidad, a través, de la tecnología que afecta todas las instancias de la vida de los individuos, dejando de lado, la espiritualidad, la relación del ser con la naturaleza y deja casi al margen a la religión. Esto se enfatiza en la continuación de esta serie: *Blue seed 2 Beyond* (Aokushimitama Blue Seed 2, 1996), compuesta por dos OVAs. En este caso la mitama³³, que es la que permite la transformación y creación de los monstruos que quieren destruir la sociedad, son reconstruidas genéticamente, es por ello que su color pasa del azul al naranja. Se plantea la posición hegemónica del hombre por sobre cualquier estructura ideológica que no sea demostrada empíricamente. Se manifiesta la destrucción de las posibilidades de algún surgimiento romántico dentro de los textos audiovisuales.

Si bien en la serie encontramos que hay un mayor acercamiento a la concepción romántica, en las OVAs hay una transformación en la relación del hombre y los objetos.

³³ Término shintoísta que designa el alma o el espíritu.

CAPÍTULO 4

“El héroe inicia su aventura desde el mundo de todos los días hacia una región de prodigios sobrenaturales, se enfrenta con fuerzas fabulosas y gana una victoria decisiva; el héroe regresa de su misteriosa aventura con la fuerza de otorgar dones a sus hermanos”³⁴

JOSEPH CAMPBELL

El camino del héroe

4.1 Concepción del héroe desde los pueblos primitivos a la Ilustración

En las diferentes culturas, a través del tiempo y del espacio, se han buscado las formas de justificar y comprender el desarrollo de las actividades, pensamientos, costumbres, tanto humanas como vegetales, y al mismo tiempo, la utilización y creación de los productos inanimados. La forma que encontraron los hombres de sentirse más seguros y de comprender el mundo fue creando los mitos, aquellos relatos, tanto ficticios como reales, que permiten el entendimiento del mundo en todas sus dimensiones.

El primero en clasificar estos relatos fue Gayo Salustio Crispo (86 A.c.- 34 A.c.), neoplatónico, quien en el tratado “Sobre los dioses del mundo” dividió a los mitos en cuatro categorías:

- Mitos teológicos: fueron los desarrollados y utilizados por los filósofos. El objetivo de estos relatos es poder desarrollar la esencia de los Dioses.

³⁴ **CAMPBELL, J.** (2006) *El héroe de las mil caras (Psicoanálisis del mito)*. Fondo de cultura económica, séptima reimpresión, Argentina.

- Mitos físicos: usan como objetivo principal en sus relatos a los Dioses, pero en este caso, se centran en la forma de actuar de los mismos.
- Mitos psíquicos: tratan de plasmar y comprender las operaciones del alma.
- Mitos materiales: usados principalmente por los legos quienes trataban de explicar, por medio de estos relatos, la naturaleza tanto de los Dioses como del mundo.
- Mitos mixtos: eran transmitidos por los maestros de ritos de iniciación y los practicantes.

Luego de siglos más tarde, el etnólogo Bronislaw Malinowski (1884-1942), alejado de las concepciones de la religión griega, representa otra clasificación:

-Mitos de origen

-Mitos de muerte y del ciclo periódico de la vida

-Mitos de magia

En la actualidad se ha creado una clasificación homogénea que es utilizada generalmente, se basa en la división anterior pero realizando algunos cambios:

- Mitos teogónicos: son relatos que se basan en la vida de los Dioses.
- Mitos cosmogónicos: explican cómo se creó el mundo. Estos relatos son generalmente los más difundidos alrededor del mundo.

- Mitos escatológicos: sus temáticas son apocalípticas, relatan el fin del mundo. Se dividen en dos categorías de acuerdo a cuál sea el elemento de destrucción: el agua o el fuego. Asimismo, se centra en los relatos de la vida ultraterrena.
- Mitos etiológicos: son los que se refieren a cómo se dio origen a las agrupaciones sociales, desde sus estructuras sociales, rituales, instituciones y objetos particulares de uso.
- Mitos fundacionales: relatan la forma de cómo se crearon las ciudades de acuerdo a los designios de los Dioses.
- Mitos morales: son los que presentan las posibilidades y restricciones de vida en sociedad, y que permiten una delimitación de aquellas cosas que están bien y las que están mal.

A partir de estas concepciones, nos adentraremos en el *camino del héroe*, ya que si bien, como lo mencionamos anteriormente, existen una infinidad de clasificaciones, hay ciertas características que son compartidas por todos y es que todos los relatos tienen como personaje principal, el héroe, generalmente masculino, que recorre un cierto camino en pos de resolver el problema que lo aqueja a él o a la población con la que reside. Obviamente este personaje irá modificándose de acuerdo al objetivo del relato y de la sociedad –espacio temporal particular- en la que se signifique. A medida que va “evolucionando”, cambiando, su concepción acerca de la personificación denominada como héroe va variando. Desde la perspectiva que se concibe durante la antigüedad clásica, el héroe es un ser en búsqueda de

la inmortalidad; mientras que desde la concepción romántica, el héroe es visto como un defensor de la justicia” (Bauzá; 2007).

Más tarde, en la modernidad, podemos encontrar interpretaciones psicoanalíticas, ya sea, de la mano de Joseph Campbell (1904-1987) o Sigmund Freud (1856-1939), analizando más que aspectos externos del héroe, estudiando su interior, es decir, interpretando el mito del héroe a través de la psiquis humana y llevando más allá la comprensión que se puede realizar a simple vista del mismo. Consideramos pertinente tener la visión tanto interna como externa para poder recorrer estas características mitológicas en los discursos contemporáneos, específicamente con nuestro corpus de animación japonesa.

Hugo Francisco Bauzá plantea desde la mentalidad de los hombres pertenecientes a la antigüedad clásica:

“(…) los héroes pertenecen al pasado pero, por el sólo hecho de haber tenido actitudes y conductas sobresalientes, estos seres singulares han adquirido una categoría que vale por siempre, y escapan, en consecuencia, del plano cronológico, y de ese modo (el héroe se adscribe a la intemporalidad del mito)” (Ibídem, p: 13).

En tiempo en el que transcurren estos sucesos son atemporales por el hecho de que puedan ser utilizados en diferentes espacios y por diferentes sujetos. Es por ello que el mito sigue surgiendo el efecto deseado, ya que es la forma de recordar el pasado, o ciertas significaciones de una sociedad por medio de un relato.

Según Hugo Francisco Bauzá en el libro *El mito del héroe* establece tres grados de héroes que están en busca de la heroicidad, ya sea para convertirse en inmortales o lograr otro objetivo:

a- El primer grado de heroicidad consiste en:

“enfrentarse con la muerte o, en otro lenguaje, la búsqueda de la inmortalidad, representa la gran hazaña del héroe –el aspecto divino que posee lo impele a llevar a cabo esa búsqueda-, (...) En la antigüedad clásica son muy pocos quienes la consiguen [la inmortalidad] y la han logrado sólo porque esa gracia les ha sido conferida por los dioses; el ejemplo típico es el de Heracles, motivo por el cual su figura constituyó el *modelo heroico por antonomasia*. Estos héroes no se reducen exclusivamente a lo masculino-aunque eran los más-; había también heroínas o semi-diosas, nacidas de igual manera de una unión mixta (...)” (Bauzá, 2007, p: 17,18).

b- En el segundo grado nos encontramos con protagonistas cuya porción divina es menor a su humanidad y al ver sobresalido por sus virtudes guerreras ha superado su condición de mortal y por lo tanto:

“(...) esos héroes, tras la muerte, no van al Orco o al Averno como el común de los mortales, sino que acceden a los Campos Elíseos. En ese orden, alcanzar la categoría heroica implica una suerte de *iniciación* en la que el combate ocupa un sitio de privilegio” (Ibídem, p: 19).

c- En el tercer nivel de heroicidad son los héroes de corazón puro:

“Tal lectura, dentro de lo griego, es posible si se atiende a la influencia oriental que pueda existir –incluso críticamente- en lo helénico, la que se acrecienta en el siglo V, merced al influjo del orfismo y de otras religiones de corte soteriológico” (Ibídem, p: 19-20).

En *Arión* (Arion; 1986) se puede apreciar un héroe griego al igual que en Ulises '31 (Yurisiizu 31, 1981) donde se ve a Odiseo en su mítico viaje pero en esta oportunidad en el espacio y en el siglo XXXI. Su presentación se ve claramente influenciada por la concepción de la antigüedad clásica ya que, ambos se caracterizan por ser seres singulares; Ulises tenido en alta estima por Atenea (Ἀθηνᾶ Athênã)³⁵ debido a su inteligencia y gran astucia para salir airoso de las situaciones más adversas y Arion, que si bien es un adolescente, por su ímpetu y coraje a podido derrotar a los mismos dioses.

Arion (Arion, 1986) es un animé que se centra en el mito griego de Arión (Ἀρείων Areíōn)³⁶, si bien en el mito original es un caballo, en la presente animación es un adolescente de quince años que en el comienzo es presentado como hijo de Deméter (Δημήτηρ)³⁷ y Poseidón (Ποσειδῶν)³⁸. El joven es raptado por Hades (Ἅδης *Hadēs*)³⁹ y este último le entrega una espada. Más tarde, se ve involucrado en la guerra que hay entre Atenea y Poseidón ya que, monstruos marinos aliados de Poseidón lo atrapan junto a otro muchacho. Poseidón le dice al joven que hay una joven que ha sido raptada por Atenea y que está como su sirvienta. Arión decide rescatarla. Por esta razón, llega al campamento de Atenea. Arión se encuentra con Hades por culpa de Apolo. Arión siempre es utilizado por Poseidón para que ataque el campamento de Atenea. Allí se encuentra con la joven y se

³⁵ **Atenea:** diosa griega de la sabiduría, estrategia y guerra justa. Era la mentora de los héroes y patrona de la ciudad de Atenas en donde hay una estatua para adorarla. Luego de la conquista romana su nombre fue transformado a *Minerva*.

³⁶ **Arión:** mito de un caballo poderoso con pezuñas negras que poseía el don de la palabra y la inmortalidad. Sin embargo, muere en manos de Hércules finalmente.

³⁷ **Deméter:** diosa griega de la agricultura., nutricia pura de la tierra verde y joven, ciclo vivificador de la vida y la muerte, y protectora del matrimonio y la ley sagrada.

³⁸ **Poseidón:** dios del mar y, en la tierra, de los terremotos.

³⁹ **Hades:** dios griego del inframundo, de los muertos.

enamora de ella. Pero debe atravesar varios pesares antes de que pueda convertirse en un verdadero héroe.

Ambos tienen que sobrellevar diversas pruebas para lograr su objetivo y en ambos casos salen victoriosos. La forma en la que están dibujados se nota claramente la influencia griega en sus cuerpos, es la concepción del héroe como un cuerpo apolíneo, es decir, atlético, bien parecido, de formas matemáticamente perfectas. En cambio, en el caso de Momichi en *Blue seed* (Aokushimitama Blue Seed, 1994) se aprecia la influencia oriental ya que, la heroína es de sexo femenina y posee el cuerpo de una adolescente "tipo"- con características similares al cuerpo humano tradicional- y no se caracteriza por ser una persona extremadamente inteligente, es decir, no tiene ninguna característica física en particular como la fuerza, la rapidez, o alguna habilidad en batalla en particular. Por eso, hacemos referencia a la influencia oriental ya que, sus héroes se caracterizan por su corazón puro, es decir, por su bondad y espiritualidad. Asimismo hacemos mención a Usagi Tsukino también conocida en Latinoamérica como Serena Tsukino –el personaje central en *Sailor Moon* (Bishōjo Senshi Sērā Mūn, 1992-1997)-. Ambas heroínas se caracterizan por ser atolondradas, despistadas, torpes, totalmente despreocupadas pero de buen corazón, dispuestas a dejar su vida por aquellos que aman y así sacrificarse por el bien de los demás. Las animaciones de las últimas décadas, especialmente las de origen japonés, se caracterizaron por tener un alto nivel de heroínas a diferencia de la estructura tradicional. Estas transformaciones fueron sujetas a las modificaciones sociales de los últimos tiempos, donde la mujer ha tenido un papel más preponderante desde el ámbito profesional y académico, ganando mayor nivel simbólico.

En el caso de *Busou Renkin* (Busō Renkin -Alquimia de armas-, 2006), *Fate –stay night* (Feito/sutei naito, 2006) y *Fullmetal Alchemist* (Hagane no Renkinjutsushi, 2003) nos encontramos con cuatro héroes masculinos. En *Busou Renkin* (Busō Renkin -Alquimia de armas-, 2006) ya en el primer capítulo muere el protagonista –Kazuki Muto- por proteger a una joven desconocida –Tsumura Tokiko- al acudir en su ayuda sin tener en cuenta los riesgos que corría su persona.

En *Fate –stay night* (Feito/sutei naito, 2006) Shiro Emiya –el protagonista- arriesga su vida para que el “Santo grial”⁴⁰ no caiga en manos equivocadas y así de esta manera proteger al mundo. También pone en peligro su vida para proteger a su servant (sirviente en inglés) cuando en realidad es el servant que debe proteger al master (amo en inglés).

En *Fullmetal Alchemist* (Hagane no Renkinjutsushi, 2003) los hermanos Edward y Alphonse Elric tratan de devolver la vida a su madre a través de la alquimia pero, como consecuencia de este atrevimiento, Edward pierde un brazo y una pierna, Alphonse todo su cuerpo salvo su Alma. Edward logra sellar el Alma de su hermano en una armadura y a partir de ahí comienzan su viaje en busca de convertirse en alquimistas nacionales para poder obtener el cuerpo de Alphonse y los miembros de Edward de nuevo. Además, buscan la piedra filosofal –una piedra que puede transmutar los metales en oro-. Al comienzo de cada capítulo se explica que la alquimia se rige por un principio básico de la naturaleza, el principio del intercambio equivalente, es decir, que para crear algo se debe ofrecer algo del mismo valor: “*una persona es incapaz de crear algo si no sacrifica algo a cambio*” (Alphonse Elric).

⁴⁰ **Santo grial:** plato, patena o copa usado por Jesucristo en la última cena y es considerada que poseía poderes milagrosos. Dentro de los relatos que se mencionan acerca de su existencia se dividen en dos grupos: por un lado, los relacionados con la búsqueda del Santo Grial que fueron emprendidas por los caballeros del Rey Arturo, y, por el otro, los que relatan la propia historia del Grial desde los tiempos de José de Arimatea.

En *Ergo proxy* (Ergo Purakushi, 2006) podemos apreciar a Vincent Law, un joven inmigrante proveniente de la ciudad de Mosque, que no posee las características típicas de un héroe clásico, sino que puede asociarse más con la concepción de héroe presente para los románticos. Es por ello, que retomamos a Rafael Argullol que describe dicha concepción en su libro describiendo la mirada romántica de los héroes y reflejando sus características:

“(…) [los héroes son] seres solitarios, asociales. Incluso cuando participan en acciones nacionales o sociales, la colectividad es un mero escenario en el que deambulan sin ninguna esperanza de objetivo compartido. Como héroes trágicos se hallan en guerra perpetua contra el universo carcelario que les rodea y que advierten también en su interior. Su pasión por la libertad y por la justicia emana exclusivamente de la atención prioritaria que otorgan a su dictamen de conciencia. La libertad y la justicia por las que abogan son abstractamente grandes que devienen puramente subjetivas, cósmicas” (Argullol; 1982, p: 240).

Vincent es un héroe rodeado de oscuridad y solitario debido a su pérdida de memoria y el signo de interrogación pendiente debido a su pasado. Realiza una cruzada para recobrar sus recuerdos, encontrar su verdadera identidad y de esa manera saber cuál es su verdadero destino. Lil Mayer –coprotagonista- sale en su búsqueda –ya que había escapado de la ciudad porque lo perseguía la policía acusándolo por un asesinato que no había cometido- no por considerarlo un fugitivo sino más por curiosidad acerca de su verdadera identidad.

Este animé tiene una clara influencia descattersiana y psicoanalítica ya que se pone en duda lo percibido por los sentidos y se sale a la búsqueda -no como para los antiguos clásicos hacia la inmortalidad- sino una exploración hacia su propio interior.

Desde una perspectiva psicoanalítica podemos ver a la figura del héroe desde los postulados de Joseph Campbell en donde hace referencia al recorrido realizado por los héroes durante sus travesías, por lo tanto divide estas aventuras en cuatro tramos: la partida, la iniciación, la apoteosis y el regreso, componentes esenciales de la aventura del héroe que se identifican con todas las corrientes mitológicas analizadas en los animés.

En el caso de *Fullmetal Alchemist* (Hagane no Renkinjutsushi, 2003) y *Ergo proxy* (Erugo Purakushi, 2006), se produce la partida hacia un lugar remoto para cumplir sus objetivos. La iniciación es representada en *Fullmetal Alchemist* (Hagane no Renkinjutsushi, 2003) por el estudio de la alquimia con los alquimistas nacionales y para Vicent en *Ergo proxy* (Erugo Purakushi, 2006) a través de las diversas vicisitudes que atraviesa durante el viaje. La apoteosis –que significa elevar a una persona a la divinidad- se produce en el caso de *Busou Renkin* (Busō Renkin -Alquimia de armas-, 2006) cuando el protagonista se convierte en un ser casi inmortal y en el caso de *Ergo proxy* (Erugo Purakushi, 2006) cuando se descubre que Vicent era un semi-dios enviado por un Dios todo creador, en este caso no se le otorga la divinidad por las proezas realizadas sino que es el descubrimiento de la divinidad oculta durante casi toda la serie. El regreso puede ser tomado tanto física como una evolución mental, psíquica con el retorno de un conocimiento. Ese es el caso tanto de *Busou Renkin* (Busō Renkin -Alquimia de armas-, 2006), *Ergo proxy* (Erugo Purakushi, 2006) y *Fate –stay night* (Feito/sutei naito, 2006).

En todas estas concepciones anteriormente expuestas se toma al héroe como alguien real, existente; en cambio, para la Ilustración -representada por la Razón científica- el héroe no existe:

“La Razón romántica surge de la trágica y fecunda contradicción entre el *Héroe* y el *Único*: bajo la Razón científica el *Héroe* no existe, porque no existe la aspiración al *Único*” (Ibídem; p: 244).

Durante el momento de auge de la ilustración surgen los valores pilares de la modernidad, y todos ellos, son englobados bajo la idea de progreso. Para llevar a cabo el progreso, el evolucionismo, en todos sus niveles, se debe adoctrinar a los sujetos con las herramientas fundamentales para llevarlo a cabo, por lo tanto, lo que se debe hacer es *homogenizar*. Aquí está el hito del por qué no pueden existir héroes en la ilustración, porque sino estaríamos hablando de individualismos y el siglo de las luces fue todo lo contrario, los logros no fueron hombres independientes sino pueblos enteros.

3.2 El héroe en la modernidad y el imaginario mítico

Bauzá considera que el prototipo de héroe clásico sigue aun presente en la modernidad ya que, si bien cambia el escenario se cumple la aventura tradicional del héroe:

“Estos héroes del mundo de la *fiction science* ya mediante máquinas espaciales, ya con la ayuda de una suerte de talismán, ya por el hallazgo de una fisura en el fluir temporal, logran penetrar en universos paralelos donde les aguardan aventuras singulares; se trata de un hiperespacio en el que, en la mayor parte de los ejemplos, se asiste a la reversibilidad de lo temporal. En esos viajes en los que se cumple la tradicional “aventura del héroe” llevan a cabo procesos de *katábasis* ‘descenso’ y *anábasis* ‘ascenso’ iniciáticas y esclarecedoras” (Ibídem; p.: 161-162).

Además el autor hace referencia a los héroes que son representados en el cine, la canción y el deporte. Y sugiere que el mito del héroe en la actualidad ensalza precisamente a las personas que realizan estas actividades:

“Las circunstancias que determinan el por qué de esos gustos son variadas y en ellas los *mass-media* desempeñan un rol importante. Merced a los medios masivos de comunicación – que difunden por doquier las artes y destrezas de estos ídolos de la modernidad- éstos alcanzan proyección universal” (Ibídem; p.: 163).

El autor además observa una identificación de los individuos con ídolos contemporáneos ya que, desearían ser como ellos. En los cosplays que realizan los fanáticos de animés no sólo se disfrazan como sus personajes favoritos sino que actúan como ellos en un intento de llegar a ser lo que en su imaginación desean.

Con respecto al imaginario mítico, en la actualidad hay una gran influencia de la imaginación de los individuos que consumen a los ídolos del momento, como decíamos anteriormente ya sean, cantantes, deportistas o actores de films. Como lo expresa Bauzá:

“(…) el imaginario popular entremezcla de manera casi indiferenciada los mitos con las leyendas y los héroes con los ídolos, lo que parece constituir una invariante de la historia dado que en todos los tiempos el imaginario popular sitúa a los héroes en el plano de la idolatría” (Ibídem; p.:164).

Más allá de las proezas realizadas por los héroes antiguos, en la actualidad lo que impera es la imagen que es difundida por los diversos medios de comunicación donde cualquier hombre “normal” puede jugar a ser héroe por un día. El nivel las proezas de los héroes a disminuido notablemente ya no se trata de matar un dragón en una tierra lejana

sino simplemente patear un pelota para convertir un gol en un partido ya se es considerado como ídolo.

CAPÍTULO 5

“Lo más propio de la técnica moderna no es una hechura meramente humana. El hombre actual está él mismo provocado por la exigencia de provocar la naturaleza para la movilización (Bereitstellung). El hombre mismo es interpelado, es inmediatamente compelido a corresponder a esa exigencia”

MARTIN HEIDEGGER⁴¹

El mito tecnológico de la actualidad

5.1 Optimismo y pesimismo tecnológico

Las diversas posiciones acerca de la relación de los sujetos con la tecnología no son argumentos morales, es decir, no son evocadas acerca de las bondades o las maldades que una técnica utilizada por una sociedad puede traer como consecuencia. La técnica es una forma de ser-con del sujeto con los objetos que lo rodean. El resultado de esa relación produce la tecnología que será la extensión de las habilidades de los hombres, ya sean físicas o analíticas. Sin embargo, no podemos dejar de recalcar la importancia que se ha dado en los últimos tiempos la discusión acerca de la importancia entre la tecnología y la humanidad y la duda constante acerca de los condicionamientos que tiene una por sobre la otra. No abordaremos el tema desde esa perspectiva porque consideramos que el sentido de la tecnología es resultado de la relación entre los seres humanos y la técnica a utilizar, ya que ambos son polos significantes que se investirán de sentido a partir de la correlación, en conclusión nos encontramos con una tecnología desarrollada para beneficiar y para

⁴¹ Heidegger, M. (1996) “Lenguaje de tradición y lenguaje técnico” en Revista *Artefacto* n°1, Buenos Aires. Pág. 16.

minimizar el esfuerzo humano pero, al mismo tiempo, una tecnología tan poderosa que no es imposible considerar que podemos vivir nuestra vida cotidiana sin ella.

Consideramos pertinente retomar el desarrollo histórico que Carl Mitcham ha hecho para la revista *Anthropos* (Mitcham; 1989) para definir las tres maneras de ser-con la tecnología, es decir, el sentido que las sociedades le fueron dando a la relación con la técnica. Para ello retomó las concepciones de Heidegger en *El ser y el tiempo* (1927) acerca del nuevo ser humano:

“(…) la humanidad del mundo, como él la llama, se presenta a través de lazos técnicos, que revelan una red de equipos y artefactos a-mano para la manipulación, y otros seres vivos igualmente ligados” (Mitcham; 1989, p.: 13).

A partir de un análisis existencial, Heidegger, propone un recorrido por la unión entre la esencia propiamente humana y su relación en el mundo, es decir, el-ser-en-el-mundo. Esto lleva a entender que los lazos técnicos de los entes no son puramente técnicos, sino también conllevan una dimensión social fundamental que es la que le atribuirá el sentido. A partir de esta afirmación hace la distinción entre el ser-con que es la propia presencia de las técnicas, y el ser-con social, aquel que no sólo es pragmático como el concepto anterior sino también simbólico, haciéndose presente en el campo de las ideas:

“Las personas sustentan ideas e interactúan con otras y con las cosas en base a ellas. Estas ideas pueden incluir también el reino de las técnicas, es decir, llegar a ser un lenguaje o logos de las técnicas, una ‘tecnología’” (Ibídem; p.: 14).

Como resultado de lo anteriormente mencionado podemos recorrer el ser-con la técnica desde los antiguos griegos hasta los comienzos de la modernidad, que permitirá

entender los desarrollos tecnológicos llegados hasta el momento, la dependencia imaginada como imposible de salir y rasgos casi divinos a la técnica posmoderna: como son fácilmente observables desde las herramientas utilizadas en la animación hasta las temáticas desarrolladas.

En primer lugar nos encontramos con lo que Mitcham denominó el *escepticismo antiguo*. Podríamos situarlo en la antigua Grecia y en donde la tecnología es considerada con características negativas, desde una visión moral, pero necesaria para la subsistencia del ser humano, fue como resultado de la transformación de las formas de abastecimiento de las sociedades, que pasaron del estado nómada al sedentario. Los argumentos negativos y desconfiados sobre la filosofía de la técnica están acompañados de las herramientas utilizadas por los sujetos para aumentar tanto sus capacidades como los de la naturaleza: el hombre puede saber cómo es el ciclo de crecimiento de sus alimentos, sabe cómo sembrarlos pero no puede estar sumamente seguro que finalmente recogerá su cosecha era menester de los Dioses controlar los resultados de la vida en general, es por ello que los griegos consideraban que la *techné*⁴², sólo si se mantenía en límites bien delimitados, podía llegar a producir prosperidad. Sin embargo, aquí hay que hacer una aclaración, era fundamental para los antiguos que los hombres no se acostumbraran al ocio y a las comodidades de las técnicas ya que, ello sólo podía llevar a la holgazanería:

“en la opulencia los seres humanos tienden a acostumbrarse a lo fácil, y a elegir así lo menos perfecto antes que lo más perfecto (...) tanto para sí mismos como para los demás” (Ibídem; p.: 15).

⁴² Denominación de la técnica en la antigua Grecia. Concepto que denominaba el ser-con, es decir la relación entre los entes y los objetos de la Naturaleza.

En definitiva los antiguos consideraban que las estructuras fundantes de la tecnología tenían que ser sobre el mundo de las ideas, entendidos como los órdenes políticos y morales. Por lo tanto, en concordancia a lo mencionado Sócrates afirmaba que como la técnica no podía llevar a la superación humana ya que, no tenía la capacidad para elevar la mente humana de los asuntos cotidianos, era por ello que como se utilizaba para enmendar los defectos de la naturaleza, la técnica, era dirigida a lo que el autor consideraba como mentes débiles o inferiores. Asimismo Aristóteles sostenía la misma idea acerca de la técnica pero por su pensamiento metafísico, que consiste entender todas las entidades naturales a partir de la unión entre la forma y la materia y el fin o *telos* está determinado. Cuando hace mención de los artefactos tecnológicos arguye que no pueden acceder a esa unión perfecta, por lo tanto, un mismo objeto técnico puede ser usado para diferentes utilidades sin tener ninguna como fin. El ejemplo más difundido del autor es en el que comenta que si una cama germinara no nacerían nuevas camas, nacerían árboles porque en definitiva los que pueden reproducirse son los elementos que se usaron y no la herramienta en sí, por lo tanto, con madera uno puede crear desde camas, sillas, mesas y muchos elementos más. Por lo tanto, Aristóteles, hace una diferencia entre las *artes de cultivo*, aquellas que promueven el desarrollo beneficioso de la naturaleza permitiendo un mejor desempeño de la misma, y las *artes de construcción o dominación*, creando objetos que la propia naturaleza jamás podría recrear.

Esta corriente de pensamiento en pos de ideales morales, políticos y la desconfianza y alejamiento de los desarrollos tecnológicos mantuvo su auge durante la etapa premoderna hasta el final de la Edad Media gracias a las corrientes religiosas monoteístas (judeo-

cristiano-islámico) que pregonaban acerca de las riquezas terrenales y conocimientos humanos que sobrepasaban cualquier desarrollo tecnológico.

Actualmente, en las últimas décadas, se ha vuelto a hacer mención acerca de los pensamientos del ser-con antiguo, desde el exponente más reconocido Martin Heidegger (1889-1976) utilizando las concepciones antiguas para desarrollar la idea del hombre nuevo, Lewis Mumford (1895-1990) y Murray Bookchin (1921-2006) criticando ampliamente a las manifestaciones del tecnologismo y su invasión en la vida cotidiana, hasta Héctor Schmucler y Jürgen Habermas quienes desde una perspectiva del discurso sobre la filosofía de la técnica plantean la relación desventajosa y casi esclava de la técnica por sobre el sujeto. Asimismo ejemplos de esta cosmovisión son los mitos arcaicos de la torre de Babel, Prometeo, Ícaro y Dédalo, etc.

En segundo lugar, en la época del Renacimiento comienzan a producirse grandes cambios políticos, económicos, sociales y llegan a su máxima expresión en el siglo XVIII, es decir, el siglo de la luz. Estos siglos se caracterizan por ser momentos de grandes transiciones.

La relación, el ser-con la técnica es llamado *optimismo tecnológico*, ya que se considera que la tecnología tiene características innatas que la convierten en un artefacto beneficioso y fundamental para los hombres. El exponente de esta cosmovisión fue Francis Bacon (1561-1626) quien considerada que Dios había creado a los hombres con las capacidades extraordinarias para desarrollar la tecnología en beneficio propio y para la disminución de las penas del ser-en-el-mundo. A diferencia de la cosmovisión anteriormente mencionada, aquí se hace un traspaso desde la vida dedicada a las ideas hacia

un pensamiento más pragmático, sonde las cuestiones científico-tecnológicas surgen con mayor poder:

“(…) contrariamente a lo que implica el mito de Prometeo o la leyenda de Fausto, no fue el conocimiento científico y tecnológico lo que condujo a la Caída, sino la vana especulación filosófica referida a las cuestiones morales. Formados a imagen y semejanza de Dios, seres humanos están llamados a ser creadores (...)” (Ibídem; p.: 17).

Las diferencias de pensamiento en Bacon y Sócrates están más que a la vista. Mientras que para éste último concluye que el uso de la tecnología tiene una finalidad puramente utilitaria, ergo, ningún conocimiento verdadero puede emanar de aquél artefacto; a diferencia de Bacon, quien mantenía una defensa acerca de todo lo relacionado con la tecnología, sin importar el artefacto, sus capacidades ni cómo fue creado ya que, consideraba que el mero hecho de que se hubiera creado era un señal divina. Asimismo, argumentaba que las invenciones de la pólvora, el compás y la imprenta habían ayudado más a la humanidad que todos los debates filosóficos y políticos realizados a lo largo de la historia. Entre los seguidores más conocidos estaba David Hume (1711-1776) en su ensayo “Del comercio” fomentaba a que los ciudadanos que dirigieran sus vidas a las actividades productivas y no intelectuales ya que, eran las que permitirían poder obtener mayor cantidad de elementos de lujo, que eran a su criterio, la felicidad de un Estado.

Por lo tanto, como lo afirma Mitcham, durante este período el hombre se lo considera como *homo faber*, es decir, se focalizan en las capacidades analíticas y físicas de los sujetos para la expansión de la tecnología, a diferencia de los antiguos que priorizaban el intelecto por encima de la corporalidad (*homo sapiens*).

En conclusión, para la Ilustración, la tecnología no sólo significaba una forma de placer y desarrollo socializador, sino que también englobaba las virtudes intelectuales que tanto habían sido valoradas en siglos anteriores ya que, para acceder al conocimiento verdadero -pilar fundamental de la idea de razón- la herramienta fundamental para ello era la tecnología. Bacon consideraba que había que torturar a la naturaleza para poder acceder a los secretos que escondía, por el mero hecho de estar en relación no íbamos a acceder a sus beneficios. En relación con la distinción que habíamos mencionado de Aristóteles acerca de las artes de cultivo y de construcción, Bacon afirmará que la Naturaleza per sé también es una estructura que puede desmantelarse de la misma manera de lo que es un artefacto técnico creado por el hombre, por lo tanto, hay que desmantelarla para poder conocer su mecanismo interno, y al mismo tiempo, esta cosmovisión nos llevará a entender hasta el propio cuerpo humano como una máquina y todo lo que esa definición conlleva.

Por último, nos encontramos con la *ambigüedad o desasosiego romántico* corriente difundida especialmente en la Inglaterra del siglo XVIII, pleno auge de la Revolución Industrial, causa por la cual emerge un nuevo ser-con-el-mundo ambivalente, contradictorio pero con estructuras teóricas empapadas del sentimiento romántico. Igualmente, es importante acentuar que el optimismo que se tuvo acerca de la técnica utilizada y su desarrollo tecnológico -jamás visto hasta ese momento- fue superior a las décadas anteriores y que fue aumentando su poder hasta lugares inusitados como lo fue la bomba atómica utilizada en la Segunda Guerra Mundial en Japón.

La visión de los románticos acerca del ser-con la técnica es diferente a la concepción de los ilustrados. Los románticos al ser posteriores al siglo de la razón

cuestionan los preceptos de los antiguos ya que, si bien critican el alabamiento sin justificación de las nuevas tecnologías no se constituye nunca una conclusión clara acerca de sus características negativas, es por ello que terminan en un desasosiego crítico. Pero, por su ambigüedad no se les dejará de dar crédito de ser los primeros que comienzan a cuestionar los preceptos de la modernidad tecnificada.

Como ha sido argumentado y exployado en capítulos anteriores la moralidad de los románticos oscila entre una primacía sobre los sentimientos y sensaciones, pero al mismo tiempo, por ser posterior al siglo de las luces, mantiene una cierta racionalidad indiscutida. Con respecto a la tecnología y específicamente los artefactos que son los que permiten ver el resultado de la implementación de la tecnología, también encontramos una relación de acercamiento y alejamiento con la Ilustración. Por un lado, consideran a la Naturaleza y los artificios creados por el hombre como elementos que pueden ser vistos de la misma manera, que pueden ser desglosados, es decir, son vistos como máquinas. Por otro lado, alejándose de la concepción ilustrada, manifiestan que si bien ambos elementos tienen los mismos principios, es la Naturaleza la llave que permitirá el acceso de los artefactos construidos por el hombre y no en el sentido inverso.

La tecnificación es vista al mismo modo que la Ilustración, no como una dominación de sujeto por sobre objeto (Bookchin; 1999), sino como una relación dialéctica homogénea y fructífera, haciendo las extensiones de la Naturaleza ilimitadas. Pero, aquí hacen una aclaración, es ahí justamente en donde un exceso de tecnificación puesta en manos equivocadas lo que puede llevar a la destrucción masiva y es aquí donde encontramos la marca registrada de las construcciones románticas: en la relación amor/odio

con la tecnología. El ejemplo por excelencia de este pensamiento es *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley (1797-1851) donde las ambiciones de un joven omnipotente que creyéndose Dios lo llevaron a la creación de un monstruo y hasta la muerte de ambos, o *Milton* (1805) de William Blake (1757-1827) en donde se presentaba al Diablo como el abusador de los poderes de la tecnología.

5.2 Concepción del mito en la actualidad

Luego del recorrido histórico sobre las concepciones de los hombres a lo largo de la historia con respecto a la técnica, su ser-con la tecnología de su tiempo, podemos empezar a esbozar las características principales que encontramos en nuestra sociedad actual y cómo se desarrolla el ser-con de nuestro tiempo. Debemos hacer la aclaración que nuestra idea es esbozar el mito que recorre la sociedad mundial actual pero no realizar un análisis exhaustivo ya que, es muy compleja la idea del estudio de la propia sociedad al mismo tiempo que se está desarrollando. Cuando hablamos de mitología no lo hacemos como relatos verdaderos que construyen nuestra vida, como sí lo era para las sociedades arcaicas, ni relatos falsos, como lo era la Ilustración; sino como las prácticas y representaciones que nos constituyen como sujetos inmersos en la sociedad tecnificada actual. Que al mismo tiempo dan sentido a lo que percibimos, sentimos, realizados y pensamos.

En la actualidad nos encontramos con una sociedad con una implementación de la tecnología en cada uno de nuestros espacios cotidianos, mucho más fuerte que en todas las épocas anteriores. Los artefactos tecnológicos abundan en nuestras vidas y es imposible

considerarnos por fuera de ellos. Hoy en día se han hasta modificado los hábitos de relacionarse intersubjetivamente, como lo podemos comprobar desde la creación y auge de las nuevas redes sociales (como es el caso de Facebook, Twitter, LinkedIn, Sonico, Buzz, Friendster) hasta la imposibilidad de estar sin artefactos tecnológicos. Esta relación imposible de desmembrar, que cada vez se hace más fuerte como lo pudimos evidenciar con la forma de difusión de la animación analizada, y no sólo allí, sino en toda la difusión e intercambios que se realizan desde Internet son mucho más fuertes de los que se realizan personalmente o vía telefónica. La nueva era está atravesada por la red más atractiva de todas: Internet.

Como los sujetos están imposibilitados de estar por fuera de las relaciones con los artefactos, lo que se produce finalmente es una relación dialéctica que lleva a la alienación de los sujetos inmersos en la sociedad: cada vez estamos más conectados pero menos comunicados, y eso se lo debemos al ser-con la tecnología actual. El tecnologismo (Schmucler; 1996) produce que todos los discursos acerca de la técnica sean tautológicos, es decir, no hay discurso sobre la técnica que esté por fuera de ella, y al mismo tiempo, es el mismo discurso aquel que la valoriza y la convierte como necesaria y única. Asimismo, es el mismo discurso de la técnica que habla de su estado anterior y hace depender a los sujetos de ella misma.

Estas construcciones discursivas, que construyen la cosmovisión actual, son las que ven a la Naturaleza como un espacio de recursos productivos y disponibles para su utilización (Galimberti; 2001). Ya no es más la llave, como los románticos, sino la materia prima para construir artefactos. Además, en contraposición con las corrientes anteriores ya

no es el hombre el centro de todas las relaciones, sino la técnica, que va a utilizar a la Naturaleza como escenario y al Hombre como su funcionario-modificador. Por último, este discurso es totalizador -como mencionábamos- que recuerda y construye su pasado, y al mismo tiempo, toma el futuro como propio vaciándolo de su propio sentido, porque el efecto que produce es traer al presente el futuro, destruyéndolo y resrealizando el presente. El hombre termina convirtiéndose en ahistórico, porque no tiene más memoria que la que está mediada por la tecnología (Ibídem).

En la época que estamos transcurriendo, las tecnologías contemporáneas son vistas desde una ideología totalitaria, que abraza a todo el grueso de la población mundial, que se apoya sobre una positividad irrenunciable. La ideología tecnológica no admite negación, afirma cómo es el mundo, como lo menciona Schmucler: “tal cual es” (Schmucler; 1996). A diferencia de las corrientes anteriores, la cosmovisión actual no parte de la relación del ser-con la tecnología, sino desde el hombre ya tecnificado y su ser-con los artefactos. No se puede concebir el hombre por fuera de las tecnologías. Como consecuencia del punto de partida de esta corriente hace que el mundo de los artefactos sustituya al mundo real. Si bien podemos enfatizar que lo real es imposible de acceder (Lacan; 1975), ya que como sujetos incompletos que somos es imposible llegar allí, sólo por medio de la imaginación podemos llegar a crear un esbozo, es por ello, que cuando mencionamos la sustitución del mundo real hacemos referencia a la relación originaria del Sujeto-Naturaleza. Se perdió completamente y todas las críticas que se realicen acerca de la influencia de la tecnología sobre los hombres se expresan por medio del mundo de las máquinas (animés, películas, libros, programas de televisión, etc.) es imposible estar fuera de la ideología tecnológica, que finalmente lo que termina generando, al imponer mayor control de la vida humana, es

suprimir las diferencias entre la vida privada y social, entre la *zoé* y la nuda vida (Agamben; 1998), esto sucede porque, como hace referencia Galimberti, termina coincidiendo las representaciones de la vida psíquica, el inconsciente de cada sujeto con el imaginario colectivo, con aquella representación que comparte el mundo y que hace que puedan identificarse como seres de un mismo lugar, ahora no sólo comparten el lugar de pertenencia y ciertas prácticas sino también la estructuras psíquicas. Esto se ve en la forma que actualmente estamos todos interconectados constantemente y cómo las acciones de sectores que están sumamente alejados de nuestro sitio pueden repercutir en nuestras vidas. La individualización pasó a un nivel superior, ya no es más la propia de las sociedades neoliberales donde el lema “sálvense quien pueda” era lo común y cada uno buscaba conseguir beneficiarse a sí mismo olvidándose de sus pares. Actualmente la relación con los pares ha desaparecido completamente, los adolescentes, adultos que moverán al mundo en las próximas décadas dividen a sus amigos de acuerdo a las redes sociales que construyen en las plataformas de Internet, el consumo de medios masivos no se rige por la televisión, sino por la búsqueda y conocimiento de series, animés y películas que son subidas a al red para beneficio de todos. A simple vista parece que se estuviera construyendo una gran comunidad mundial donde todos comparten su vida con todos, sin embargo, lo que estamos llegando es una pérdida total de la vida privada, todos saben qué hacemos y es necesario mencionar que hacemos para no alienarlos.

Es importante recalcar que nuestra posición acerca de la situación actual del mundo no es positiva ni negativa, simplemente es el escenario en donde nos toca vivir actualmente.

5.3 Imaginario social y el advenimiento del cyberpunk

Las relaciones intersubjetivas no son azarosas, son resultado de relaciones de poder dentro de un espacio particular y se pueden terminar materializando en discursos sociales y son compartidas por todo por medio de lo que Stella Martini denominó *imaginarios sociales* (Martini; 2002). Esta categoría tiene la particularidad de ser modificable, por lo tanto, dinámica, y por supuesto socio-histórica y comunicacional y se imprime en el inconsciente colectivo y se vuelve tangible, como lo mencionamos anteriormente, en los discursos sociales. Cuando hacemos mención de discurso estamos retomando el concepto en sentido amplio, no sólo las estructuras lingüísticas, sino también las producciones culturales: como es el caso de las películas, revistas y animés analizados.

Como lo vimos mencionando durante este apartado la constitución de los sentidos que imponemos a nuestras actividades diarias, corresponden a una cosmovisión más fuerte, inmanente, inmersa en nosotros que coacciona sobre nuestras prácticas y representaciones. Si bien actualmente sería erróneo hablar de una única cosmovisión, ya que por la interrelación permanente mundial, por medio de la Internet, hay múltiples percepciones, si consideramos que encontramos ciertos rasgos que definen el pensamiento contemporáneo. Para ello rastreamos los comienzos y características propias del subgénero llamado cyberpunk, para luego comprender su relación con el mito actual.

El cyberpunk tiene sus orígenes en la década de 1980, cuando surge en el seno del mundo literario de la ciencia-ficción (CF) los escritores denominados como “posmodernos”. Estos consideraban que la estructura tradicional que mantenía al género durante tanto tiempo ya estaba caducando, había que hacer una transformación, ya que

hasta ese momento el género se mantenía casi intacto con muy pocas diferencias a lo largo de los años.

Estos escritores posmodernos se dividieron en dos grandes grupos: por un lado los denominados *humanistas*, ya que realizaban producciones refinadas, con estructuras narrativas acorde a los estándares literarios, y focalizada a personajes humanos muchas veces vistos como frágiles. Sus exponentes más conocidos eran: Kim Stanley Robinson, Connie Willis, John Kessel, Scott Russell Sanders, Carter Scholz y James Patrick Kelly. Por otro lado, nos encontramos con los denominados *cyberpunks* quienes tenían entre sus exponentes más conocidos a: William Gibson, Bruce Sterling, Lewis Shiner, John Shirley, Greg Bear, Pat Cadigan y Rudy Rucker (Moreno; 2003).

Las influencias que llevaron al desarrollo de una literatura cyberpunk, y que más tarde, frente al auge de sus producciones llevó a que pudiera ser utilizada en otras producciones culturales como el cine, las animaciones, los cómics, el manga y los videojuegos llegaron, principalmente, del mismo campo en donde germinó la idea: la literatura. Entre ellas encontramos un grupo de escritores norteamericanos de ciencia-ficción, de poca influencia mundial, conocidos como los *fantasistas proscriptos*, quienes la mayoría vivían en Texas y pudieron influenciar en mayor medida a Sterling y Shiner. También debemos hacer mención de fuentes más clásicas como lo fueron los *pulps* de la primera ciencia-ficción, como lo fueron Alfred Bester y Harlan Ellison, entre otros. Por último, las transformaciones sociales, políticas y económicas también ayudaron a la reconstrucción de todo el imaginario del subgénero. Quienes impulsaron el cyberpunk fueron protagonistas de las consecuencias de la crisis del petróleo de la década de 1970, y con eso, la vuelta de los

gobiernos liberales, el auge del neoliberalismo con el ascenso de Margaret Thatcher al gobierno de Gran Bretaña y Ronald Reagan al gobierno de los Estados Unidos, junto con estos cambios políticos devino el social que venía flameando la bandera de la desocupación, al flexibilización laboral y el aumento de la delincuencia. Como si esto no fuera poco, años más tarde, en la década de comienzo del subgénero, cae el muro de Berlín (1989), por lo que cae una ideología, una historia de bipolaridad política para emerger el mundo del imperio capitalista.

Lo que trajo estas transformaciones fue una generación de cyberpunks, claramente identificables desde sus estructuras narratológicas hasta las temáticas, escenarios, personajes y medios de difusión; lo mismo que lo llevó a ser reconocido mundialmente fue lo que lo llevó a ser retomado por los discursos hegemónicos para ser vaciado de contenido y utilizado en millones de producciones posteriores que nada tenían que ver con los ideales de un principio.

Para poder distinguir cuáles son las producciones de este subgénero recorreremos sus rasgos específicos. Sus narraciones son claras y simples, remiten siempre a elementos científicos, es por ello, que la mayoría de sus personajes están genéticamente modificados o pueden que no sean específicamente humanos sino humanoides, bioroides, cyborgs o réplicas –depende la producción cultural que nos estemos refiriendo-. Específicamente cuando hablamos de sus personajes se caracterizan por no ser de carácter heroico, sino más bien, son aquellos que la historia no tiene en cuenta, los que fueron relegados, generalmente están imposibilitados de realizar o de ser incluidos en algún sector de la Sociedad, como lo menciona Horacio Moreno:

“el mundo en el que se mueven los hace así y ellos sufren por ello” (Ibídem; p: 30).

Toda su ideología vino a romper con la dicotomía que hasta ese momento existía en el universo de la ciencia-ficción: mientras la *vieja guardia* preservaba los preceptos acerca del orden establecido y seguía creyendo en la idea de progreso de los iluministas, la que consistía en el desarrollo constante y evolutivo a través de los avances tecnológicos (Bury; 1971), estaban sus antagónicos, conocidos como la *new wave* (la nueva ola en inglés) que amparaba las ideas de antiestablishment, la experimentación y el nihilismo. El movimiento conocido como *mirrorshades* (lentes oscuros en inglés) que comenzó en la década de 1980 ayudó al quiebre de esta dicotomía y al surgimiento del cyberpunk, ya que suscitó tramas envueltas en ciudades enormes, generalmente en el continente oriental, altamente pobladas y devastadas, con un alto nivel de tecnificación.

Como ejemplos pilares del cyberpunk no podemos dejar de mencionar los animés *Akira* (Akira, 1988) y *Ghost in the shell* (*Kôkaku kidôtai*, 1995) y la película *Blade Runner* (*Blade Runner*, 1982) de Ridley Scott⁴³. Si bien, el último animé nombrado no fue realizado durante la década de auge de la corriente, es considerado dentro de este grupo por las características de cómo fue creado. En las tres producciones el mundo está manejado por redes informáticas y transcurren en ciudades de oriente, y además, se hace mención tanto de las transformaciones genéticas, y como se realizan en el caso de *Akira* (Akira,

⁴³ Ridley Scott es director de cine británico, fue nominado varias veces como mejor director en los premios de la academia. Algunas de sus películas son consideradas de culto, como la analizada y *Alien el octavo pasajero* (*Alien*, 1979) y fue el pionero en la utilización comercial del concepto "Director's Cut" (expresión en inglés que significa: montaje del director) para una obra que el director reedita para el público y en la que se aprecian diferencias con la versión estrenada originalmente.

1988), y de construcciones de robots, específicamente en *Ghost in the shell* (Kôkaku kidôtai, 1995) y *Blade Runner* (Blade Runner, 1982).

Para completar el escenario citadino, oriental y tecnificado, los relatos cyberpunks mencionan las *empresas multinacionales* que reemplazarían las estructuras estatales ya que, estas ciudades son movidas por el poder de las redes tecnológicas, aquél que posea el manejo de las redes es quien gobierna las ciudades, es una idea de neoliberalismo al máximo exponente donde los regionalismos son controlados por sus propias empresas. Quien impone que las empresas sean de origen japonés – Zaibatsu- es William Gibson, conocido dentro del subgénero por su obra: *Neuromancer* (1985) que es considerada la primera obra que abre el camino a los relatos cyberpunks y es por ello que muchos de hechos se basan en hechos y nombres de su libro. Estas empresas negocian entre ellas para poder multiplicar su capital, fuera del espacio empresarial, sin la contención de estos espacios, el mundo es una jungla:

“De esta manera el darwinismo social que impera en la obra es verdaderamente aterrador”

(Ibídem, p: 94).

Un ejemplo de esta situación es el film *Johnny Mnemonic* (Johnny Mnemonic, 1995) del director Robert Longo⁴⁴ que muestra una ciudad dividida en castas con una sociedad devastada por las enfermedades y un personaje principal, Johnny Mnemonic, que a diferencia de los héroes tradicionales es un sujeto que transporta información y termina siendo fundamental para la vida de la humanidad sin proponérselo. Con una temática

⁴⁴ Robert Longo es un director y escritor estadounidense que además de filmar *Johnny Mnemonic* (Johnny Mnemonic, 1995) dirigió un capítulo de *Tales from the Crypt* (Cuentos de la cripta en español) para HBO.

bastante similar está *Bubblegum Crisis Tokyo 2040* (Bubblegum Crisis Tokyo 2040, 1998), donde unas mujeres adolescentes, sin ningún dote en particular, terminan ayudando a desmantelar los boomers –robots- que se vuelven en contra de su trabajo original. Aquí también la ciudad está manejada por medio de las redes tecnológicas, pero a diferencia del film anterior, se hace un hincapié más fuerte entre la relación entre los robots y los humanos, mientras que en el largo-metraje norteamericano se plantea la idea de las modificaciones genéticas y las grandes corporaciones japonesas tratando de ocultar beneficios para la sociedad para mantener su poderío económico.

En definitiva, lo que el cyberpunk planteaba era una versión de su propio mundo: neoliberal, individualista, pérdida completa de interés en la ideología; desde una visión superlativa. Planteaba la idea de una sociedad alejada de los valores estandarizados, como también lo plantearán los animés de Hayao Miyazaki: *Princess Mononoke* (Mononoke Hime, 1997) y *Nausicaä del valle del viento* (Kaze no tani no Naushika, 1984) donde se representa a la mujer como heroína y el pueblo japonés en disconformidad entre sus seres, temáticas que no solían ser utilizadas en las narraciones occidentales del pueblo nipón.

La selección de este subgénero es a partir de sus planteos acerca de las limitaciones que tienen la vida finita de los hombres y sus capacidades y cómo pueden ser aumentadas. Al mismo tiempo son sociedades en donde la tecnificación ha llegado a un nivel tan alto que casi no hay distinción, en semejanza, entre los humanos y los robots creados a imagen y semejanza de éstos. Por último, en definitiva el hecho de que no se haya mantenido el subgénero fue porque la situación espacial, histórico-social fue cambiando, ya no era una corriente que antihegemónica, sino que terminó siendo parte del show mediático de la

década de 1990. Sin embargo, lo retomamos porque consideramos que ciertas problemáticas que se planteaban acerca del tecnologismo siguen teniendo vigencia, la pregunta a que nivel de relación hay que mantener el ser-con la tecnología sigue siendo algo que preocupa y que no puede dilucidarse y cada vez más los escenarios futuristas propuestos por estos films actualmente son realidad: como es el caso de *La naranja mecánica* (*A clockwork orange*, 1971) de Stanley Kubrick⁴⁵ que muestra el nivel exacerbado de la violencia de los adolescentes hacia las personas indefensas, ya sean mujeres, jóvenes o niños, sin ningún tipo de piedad. Otro ejemplo es el caso de *Brazil* (*Brasil*, 1985) de Terry Gilliam⁴⁶, donde muestran a unas mujeres realizando cirugías estéticas absurdas, con plástico en la cara, para poder verse más jóvenes. Ejemplos hay por todos lados en donde miremos porque en definitiva el surrealismo cyberpunk está más vigente que nunca.

⁴⁵ Stanley Kubrick fue un fotógrafo, director de cine, guionista y productor estadounidense. A lo largo de toda su vida sólo ha realizado trece películas, sin embargo, es considerado uno de los cineastas más influyentes del siglo pasado.

⁴⁶ Terry Gilliam es actor y director de cine que nació en los Estados Unidos. Es conocido por haber sido miembro del grupo humorístico Monty Python. Sus filmografías son todas del género surrealista.

CAPÍTULO 6

“El hombre es una invención cuya fecha reciente muestra con toda facilidad la arqueología de nuestro pensamiento. Y quizá también su propio fin”

(Foucault; 2002; p: 375)

Tecnocratización y naturaleza

6.1 Sociedad tecnocrática actual

Las estructuras fundantes de las sociedades provienen del modelo económico hegemónico de ese momento particular y al mismo tiempo, permiten el desarrollo de las mismas. Con el advenimiento del sistema capitalista, a partir de la separación de los medios de producción y de sus operadores, denominado por Karl Marx como fuerza de trabajo libres; de la reproducción de la producción de las fuerzas productivas y los medios de producción y, lo que es fundamental, la contradicción entre capital y trabajo (Althusser; 1970) comienzan diversos estadios que han permitido que actualmente todavía este sistema económico y político siga teniendo la misma vigencia por casi un siglo y un cuarto del siguiente. Siguiendo esta línea de pensamiento, debemos tener en cuenta que el motor fundamental de la reproducción de la producción del sistema es el avance tecnológico, por lo tanto, se puede hacer una distinción histórica de las sociedades de acuerdo a su tecnificación, para ello retomaremos la distinción creada por Gilles Deleuze: sociedades de *soberanía, disciplinarias y de control*⁴⁷ (Deleuze; 1999). En las primeras sociedades

⁴⁷ La cursiva corresponde a nosotras. A partir de ahora todas las que aparezcan serán del mismo modo.

mencionadas se utilizaban maquinarias que no eran complejas, como lo son los relojes y palancas; en las segundas, ya se equipaban con máquinas energéticas y por último, las de control, se caracterizan por poseer máquinas informáticas y ordenadores cuyo peligros podemos dividirlos en dos instancias: el pasivo, que es el ruido; y el activo, que es la piratería o la introducción de un virus.

En la modernidad, la técnica fue la que puso en un primer plano a la máquina, que pasó a ser el modelo a seguir, hasta para significar los cuerpos humanos. Esto trajo como consecuencia que la utilidad fuera el principio predominante, es decir, se impuso un orden a la naturaleza (Mumford; 1982). Este modelo de técnica, obliga al sujeto a repensarse a sí mismo y al mundo en el cual está subsumido (Galimberti; 2001). Esto nos permite afirmar la condición cosificadora en la que el sujeto está sumergido. En la misma línea, como argumenta Héctor Schmucler:

“la técnica moderna, en su voluntad de hacer previsible al futuro, postula un borramiento de los límites, una natural artificialización, que indiferencia al hombre” (Schmucler; 1996; P: 8).

La “tecnociencia contemporánea” (Sibilia; 2009, p: 43) es la que revirtió las prioridades en la vida cotidiana de los sujetos en la sociedad actual, donde hay una primacía de lo tecnológico sobre el orden orgánico, trayendo como resultado una manipulación a su máxima expresión de las materias primas de la naturaleza y del propio cuerpo humano. Esto es visto desde las transformaciones y construcciones realizadas en todas las partes del mundo, como así también, de los avances en las cirugías estéticas, en el exterior, y las modificaciones genéticas, en el orden interior del cuerpo.

En conclusión, hay un traspaso del hombre como superhombre, aquel que tiene la posibilidad de acceder a transformar y modificar a su beneficio todo el espacio en donde está inmerso. La omnipotencia termina considerando al ser humano como el único que tiene las capacidades intelectuales para llevar a cabo el desarrollo de la historia, como consecuencia de esto, el hombre toma las riendas de un destino que no sólo lo compete a él y su espacio, sino también el futuro a donde se dirigirá las posibilidades de supervivencia de todos los individuos y cosas del mundo:

“Con poderes que antes sólo concernían a los dioses, los ingenieros de la vida pretenden reformular el mapa de cada individuo, alterar el código genético y ajustar su programación”

(Ibídem; p: 48).

6. 2 Los medios masivos de comunicación y su influencia en los jóvenes

Los medios masivos de comunicación son el rasgo predominante de la nueva sociedad contemporánea. El fuerte condicionamiento de significar a través de la exterioridad es por medio de los mismos, el mirar y ser mirado es la consigna fundamental que se utiliza como punto de partida para la identificación de los sujetos inmersos en la sociedad actual, y es por ello, que el cuerpo comienza a cobrar un interés fundamental, comienza a significarse de acuerdo al nuevo espacio en donde se desarrolla. En forma concordante con lo mencionado anteriormente, los desarrollos tecnológicos producen una desmaterialización de los intercambios, es decir, cada vez más los sujetos no son interpelados en presencia del otro sino que lo hacen a partir de mecanismos cibernéticos, como es el caso del chat, el pago por Internet, juegos interactivos, etc. (Sujoy; 1995) y los

modelos más novedosos de comunicación cibernética conocida como la Web 2.0. Es a partir de estas nuevas formas de relación que se construyen las formas de transmisión de los textos de los medios masivos de comunicación y el animé no es la diferencia.

A mediados del siglo XX la ciudad se caracteriza por ser una “ciudad del espectáculo” (Sennet; 1997), uno de los grandes propulsores de esta nueva visión es la televisión. El cuerpo se aquieta y la ciudad comienza a absorberse a través de las pantallas. Esto podemos observarlo en los tres largo metrajes: *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004), *Appleseed ex machine* (Ekusu makina, 2007) y *Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai, 1995). En los dos primeros se ven enormes pantallas en los edificios y también naves que circulan el cielo de la ciudad con pantallas holográficas mostrando imágenes de las noticias o publicidades. El cuerpo imagen es representado en estas pantallas y hasta se ve invisibilizado en su propia carne. Este proceso prepara el momento actual que es de la “ciudad teleinformática” (Ibídem) en donde la pantalla queda completamente integrada la subjetividad. En el caso del último ejemplo, también nos encontramos con una contaminación visual generada por la enorme cantidad de carteles y pantallas en todos los espacios por donde transitan los dos personajes principales.

Sin embargo, si bien hay una transformación mundial, al mismo tiempo, se ha dado un fenómeno por el cual los consumos de los medios se han dividido en subgrupos, sumamente delimitados y que poseen sus características propias y distintivas: en la Argentina son denominados como *tribus urbanas*. Específicamente haremos mención de

los Otakus aquellos que consumen *animación japonesa, manga y J music*⁴⁸ y suelen vestirse acorde a sus personajes favoritos para los eventos sociales, a esto se lo denomina como *cosplay*⁴⁹. Es por ello que se puede observar empíricamente como la técnica ha desempeñado un papel preponderante en el disciplinamiento y representación del cuerpo de los individuos desde el inicio del siglo pasado y como actualmente su poder no ha disminuido, sino por el contrario, es más poderoso y subliminal, ya que atraviesa los cuerpos de los consumidores mediáticos ordenándolos de acuerdo a las lógicas del mercado (Sibilia; 2009).

Un muestra de cómo las nuevas tecnologías se incorporan en los hábitos y las relaciones intersubjetivas son los foros en las plataformas de internet. Son espacios de debate y discusión acerca de algún tema en particular. Los Otakus, dispersos alrededor del mundo los utilizan, no sólo para comentar acerca de sus intereses similares, para recomendar y conocer más a fondo de los animés y los manga, como también para comparar personajes, géneros y dudas o consultas acerca de los mismos. Para poder participar en los foros se debe registrar con usuario y contraseña. En muchos casos si uno no está registrado no puede acceder a los contenidos que se estén presentando en la página, o tal vez, permiten sólo acceder a una parte reducida para promocionarse y que lleve a tener más cantidad de usuarios. Estas plataformas no sólo están compuestas por foros solamente, sino también por chats para conocer gente fanática y con los mismos intereses además de

⁴⁸ Música generalmente asiática utilizada, en la mayor cantidad de casos, en los openings (comienzos) y los endings (cierres) de las series, *OVAs*, *ONAs* y películas animadas de origen japonés.

⁴⁹ Eventos sociales donde no sólo realizan fiestas, sino también role-play de capítulos de sus series favoritas. Para las representaciones los sujetos suelen crearse sus propias vestimentas.

poder organizar cosplays y poder promocionarlos; álbumes creados por fanáticos con las imágenes más interesantes de los textos audiovisuales que consumen y J music⁵⁰.

El poder ha coaptado y atravesado el cuerpo humano de manera que no hay necesidad de utilizar el cuerpo para acceder a una relación intersubjetiva. Será por su distancia territorial que hace que tanto los textos como las relaciones de los fanáticos con su contenido y con sus pares sea por medio de Internet. Sin embargo, es un modelo que no sólo se plantea en estos consumos sino en la mayoría de situaciones cotidianas y cada vez es más común. Los jóvenes son los que acceden con mayor facilidad y están más acostumbrados a estas nuevas tecnologías, ya que han nacido con ellas, pero cada vez más los adultos deben encajar en este nuevo sistema para no quedarse alienados y no es una consecuencia de un tipo de contenido sino de las transformaciones sociales que necesitan una nueva tecnología que vaya acorde a ella.

6.3 La semantización del cuerpo a través del tiempo en relación a la animación japonesa.

La noción del cuerpo comienza a problematizarse en el momento en el que empiezan a distinguirse los primeros signos de disciplinamiento del cuerpo, en la última etapa de la Edad Media y durante el Renacimiento (Elias; 1987). Para la modernidad el cuerpo se transforma en una molestia, falsea, engaña y confunde, por ello se va a intentar

⁵⁰ <http://foroanime.com/foros-de-anime/>

desde entonces reducirlo a cosa, disciplinarlo y volverlo más máquina. Se produce así una distinción entre un hombre y el otro y entre el hombre como individuo y la comunidad (Le Breton; 2002). A partir de la modernidad, todo objetivo parece ser guiado por una lógica utilitaria. El cuerpo de los hombres se transforma en material manipulable. Dicho proceso se inserta sobre la base de una sociedad que pasa a estar atravesada por un complejo científico-técnico característico de la época y que presenta a la técnica como la herramienta para superar y avanzar sobre las producciones humanas.

El disciplinamiento implica una coerción ininterrumpida y permite un control minucioso de las operaciones del cuerpo. Esto se denomina “microfísica del poder”: en ella el cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone, es la anatomía política que constituye una multiplicidad de procesos, con frecuencia menores, que se apoyan unos sobre otros y que definen cierto modo de adscripción política y detallada del cuerpo. La disciplina ejercida a través de ellos busca una economía en la que una máxima rapidez tiene que unirse con el máximo de eficacia, principios básicos del *capitalismo*. Estos procedimientos se articulan en una táctica disciplinaria que es ejercida en lo singular y en lo múltiple, permitiendo al mismo tiempo una caracterización del individuo como tal y una ordenación de la multiplicidad en la sociedad (Foucault; 1975).

Como lo menciona Paula Sibilia, actualmente el tipo de poder conocido como “biopoder” se ha ido sofisticando hasta un nivel jamás visto antes: el nivel molecular. Considera que la construcción de poder propuesta por Foucault se ha superado, que nos

encontramos frente a sociedades en donde el mercado y la globalización son los agentes principales (Sibilia; 2009).

Ya no se trata sólo de moldear el cuerpo, sino de disciplinarlo. Con los avances técnicos y biológicos, el cuerpo es ahora objeto de la manipulación al punto de ser modificado genéticamente o creado artificialmente. En relación a la afirmación anteriormente realizada, retomamos a Hans Jonas ya que argumenta que la reproducción controlada genéticamente no tiene la belleza, el azar, lo impredecible que conlleva la reproducción heterosexual (Jonas; 1997). Además, está presente el dilema moral de toda manipulación biológico-humana, ya que se puede dar la posible acusación de la descendencia contra su creador. El autor plantea que hay un campo para el crimen con tal impunidad, de que las personas actuales –que luego serán pasadas- están seguras frente a sus futuras víctimas.

En una era de avances biotecnológicos, mediante las técnicas de clonación y la manipulación genética, posibilitada por el descubrimiento del genoma humano, el ser humano se alza a transgredir los límites biológicos, es decir, se aleja de la cosmovisión que alguna vez fue enarbolada bajo el ala de la Ilustración desembocando en la *industria de lo humano* (Schmucler; 2001). La máxima expresión de esto es la eugenesia que postula el mejoramiento de la raza humana a través de una cuidadosa evaluación de las características más adecuadas de los individuos. La aspiración a “construir”⁵¹ un ser humano con rasgos previamente caracterizados como superiores penetró todos los espacios.

⁵¹ Las comillas corresponden a nosotras.

El límite de las nuevas biotecnologías estaría dado por el paradigma de la bioética, que se puede definir como la disciplina que designa un conjunto de temas de dimensión ética, es decir, en las que los valores y cuestiones que se ponen en juego sólo pueden resolverse mediante actos de elección suscitadas por el cada vez mayor poder de intervención tecnocientífica en el ámbito de la vida humana.

La tecnociencia permitiría un principio absoluto de libertad de investigación. En el plano de la bioética, se ha venido insistiendo colocar límites a la investigación científica. El problema que se vislumbra está constituido por el presente y el futuro de la ingeniería genética en humanos, cuyos confines no se pueden aún precisar con claridad.

En *Appleseed the beginning* (Appurushido, 2004) se pone de manifiesto una ciudad, en un futuro cercano, donde la vida transcurre en la ciudad Olimpo, y como lo menciona el personaje bioroide⁵² de Hitomi:

“todo lo que existe aquí [...] es cibernético, está diseñado de [una determinada] forma para a que nadie le resulte difícil el acceso a la lo que desee. Concepto simple en estructuras complejas. Pero sobre todo con mucha humanidad” (*Appleseed the beginning*; 2004).

La definición de humanidad que se sigue a lo largo del largometraje es la imposibilidad del ser humano de acceder espacios jerárquicos para que no puedan tomar decisiones y así no acceder a realizar acciones originadas por impulsos de odio o de pasión que llevaron a la destrucción de la ciudad anterior. De la misma forma los cuerpos son

⁵² Bioroide: son cuerpos genéticamente modificados que se crean a partir de los cromosomas de la protagonista femenina principal (Deunan). Las características fundamentales es que no poseen sentimientos y no pueden reproducirse.

altamente disciplinados para tener un mejoramiento del estándar de vida y al mismo tiempo alargar la expectativa de la misma. Como a los humanos se les ha cercado sus capacidades de participación, en el caso de los bioroides, su proceso de vida es controlado a través de una pulsera que deben llevar en su muñeca derecha, cuando la pulsera está en rojo el proceso debe renovarse. Esto funciona como el tatuaje biopolítico al que Giorgio Agamben hace referencia en “No al tatuaje biopolítico” en Otra Parte nº2. Si bien Agamben se refiere a una situación diferente y actual, que es el control y fichado de las huellas digitales de los extranjeros que ingresan a los Estados Unidos; en la producción japonesa se presenta un control similar, ya que las pulseras contienen todos los datos del bioroide que lo utiliza y permite identificarlos.

En concordancia a lo esbozado en *Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai, 1995) se mantiene una relación similar, una puja entre los humanos y aquellos que han sido creados a su imagen y semejanza. En este caso los avances tecnológicos han llevado a crear máquinas con mayores capacidades de la de un simple mortal y para acercarlo a la humanidad se les incorpora lo que denomina ghost (fantasma en inglés) que simboliza el alma. A diferencia del cortometraje anterior, aquí nos encontramos con un mundo completamente desarticulado por la violencia, pero al mismo tiempo, altamente articulado por medio de las redes de la información, que lo acercaría al cortometraje anteriormente mencionado.

Ambos cortometrajes han hecho demostración del control y utilidad de los cuerpos a la máxima expresión. Si bien en el primero se centran más en las problemáticas

entre las diferentes especies (seres humanos, bioroides y cyborgs⁵³) y cómo eso condiciona su posición dentro de la sociedad utópica creada, jerarquizándola de manera piramidal; en el caso del segundo film, se busca realizar una representación de los avances informáticos y científicos y cómo los mismos se vuelven inmanejables para aquellos que los han creado y comienzan a crear mayores interrogantes de los que existían hasta el momento. De acuerdo a lo planteado Agamben arguye:

"(...) no sería posible cruzar ciertos umbrales en el control y la manipulación de cuerpos sin entrar en una nueva era biopolítica, sin avanzar un paso más en lo que Michel Foucault caracterizó como paulatina animalización del hombre llevada a cabo por medio de las técnicas más sofisticadas. El fichaje electrónico de las huellas digitales y de la retina, el tatuaje subcutáneo y otras prácticas de la misma especie son elementos que contribuyen a definir ese umbral" (Agamben; 2004, p: 64).

En conclusión, por ahora podemos ver sus resultados en la ciencia ficción y la literatura, habrá que esperar unos años más para ver como continúa este tema en el ámbito de la vida cotidiana, igualmente, coincidimos con el autor en que se está creando una nueva cosmovisión acerca de las prácticas sociales, una nueva relación entre los ciudadanos y el Estado. Ésta relación se hace más dura, un Estado que controla y somete a sus ciudadanos a controles cada vez más estrictos, lo que Agamben llamó la politización de la vida privada (nuda vida, zoe), en donde hay una fractura entre la distinción de las actividades públicas de las privadas. Actualmente podemos comprobar que el paradigma de sentido de los cuerpos contemporáneos sigue manteniendo una politización de la nuda vida y que el

⁵³ Cyborgs: seres humanos que por diversas problemáticas se les ha implementado en el cuerpo una parte mecánica.

disciplinamiento está más implícito cuanto más potente. Podemos comprobar que pasadas varias décadas del genocidio nazi, los ideales imperantes tales como la eugenesia siguen estando vigentes en nuestras conductas, pensamientos y acervo cultural (Agamben; 1998).

6.4 Tendencia del animé sobre la tecnología y su retorno a la naturaleza

Si bien el material audiovisual de animación japonesa utilizado en este trabajo es diverso, mantienen una cierta relación. La mayoría están situados en una sociedad en un futuro cercano, altamente tecnificado, que llegó a ciertos niveles problemáticos, en relación a las relaciones intersubjetivas (como es el caso de *Ghost in the Shell* (Kōkaku Kidōtai, 1995), *Princess Mononoke* (Mononoke hime, 1997), *Nausicaa del valle del viento* (Kaze no tani no Naushika, 1984) y *Earth Girl Arjuna* (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001)) que se produce como única salida un retorno a la naturaleza. Este retorno es visto como un proceso traumático que no siempre trae como resultado una respuesta beneficiosa (p.e.: *Gilgamesh* (Girugameshu, 2003)). Una búsqueda para salvar al mundo corrompido por las distintas creaciones del hombre que ayudaron a contaminar el medio ambiente y también a los propios hombres. Esta temática se encuentra en: *Blue Seed* (Aokushimitama Blue Seed, 1994), *Blue seed 2* (Aokushimitama Blue Seed 2, 1996), *Earth Girl Arjuna* (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001), *Princess Mononoke* (Mononoke hime, 1997), *Nausicaa del valle del viento* (Kaze no tani no Naushika, 1984). El desarrollo de la situación extrema, en la mayoría de los casos, es resuelto a partir de una transformación de la naturaleza en pos de su purificación. Esta solución no siempre es beneficiosa para el bienestar del ser humano, como lo observamos en *Gilgamesh* (Girugameshu, 2003), *Akira* (Akira, 1988), *Bubblegum*

crisis (Bubblegum crisis, 1987) y *Bubblegum Crisis: Tokio 2040* (Bubblegum Crisis: Tokio 2040, 1998), ya que en estos casos nos encontramos con transformaciones que no provienen del ámbito de la naturaleza sino específicamente en los cuerpos humanos, lo que conlleva una omnipotencia humana llevada a niveles extremos que deforman el propósito que alguna vez llevó a esas prácticas a crearse. Esto nos permite enfatizar lo que ya algunos autores de antaño lo habían mencionado como un retorno a la naturaleza, desde Martin Heidegger hasta Bookchin: la posibilidad de modificar la relación de dominación de los sujetos sobre los objetos creada a partir de las técnicas de la Modernidad y volver a un estado en donde esta relación se realiza de una manera cooperativa. Sin embargo, como lo podemos evidenciar en los textos audiovisuales mencionados anteriormente, la posibilidad de una vuelta hacia atrás es una simple ilusión anacrónica, es decir, es imposible acceder a tiempos donde la técnica no había sido manipulada y extendida en la vida de los sujetos. Igualmente, no podemos dejar de lado, que si bien no hay una posibilidad de cambio drástico hay dejos de esperanza que podrían llegar a ser como una pequeña luz en el camino que permitiría abrir a nuevos campos de desempeño, esto podemos evidenciarlo en *Earth Girl Arjuna* (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001) donde se realiza un planteo de consciencia de la situación y una posición activa para un cambio de las relaciones entre el sujeto y el objeto.

Asimismo, nos encontramos que si bien los relatos analizados son de diversa índole, como podemos comprobar de diversas corrientes mitológicas, todos se funden en contraposición a la idea que Mircea Eliade plantea como la “fórmula sumaria” (Eliade; 2000, p: 55), es decir, la idea de que la historia de la sociedad es circular, “el fin del mundo ha tenido lugar ya, aunque deba reproducirse en un futuro más o menos alejado” (Ibídem).

A diferencia de las corrientes mitológicas de antaño, la historia occidental, que actualmente está atravesando toda la cultura oriental, como lo hace presente en los animés presentados, presenta el final de la humanidad como el final del camino. Esto es resultado de la cosmovisión iluminista, que trajo aparejada la idea de progreso, es decir, lo que se transita es una evolución de los estadios anteriores, y al mismo tiempo, conlleva la imposibilidad de volver para atrás (Bury; 1971).

En algunos animés analizados (p.e.: *Blue Seed* (Aokushimitama Blue Seed, 1994)) la solución que se encuentra para evitar el fin del mundo, es en un primer momento, el sacrificio humano:

“(…) todo sacrificio *repite* el sacrificio inicial y *coincide* con él. Todos los sacrificios se cumplen en el mismo instante mítico del Comienzo; por la paradoja del rito, el tiempo profano y la duración quedan suspendidos. Y lo mismo ocurre con todas las repeticiones, es decir, con todas las imitaciones de los arquetipos; por esa imitación el hombre es proyectado a la época mítica en que los arquetipos fueron revelados por vez primera” (Eliade; 2006, p: 49).

Encontramos también con otros animés, que siguiendo esta línea de pensamiento, a partir de la fuerte relación entre la vida cotidiana y la tecnificación se llega a la eliminación de grandes masas de población en pos de un beneficio de poder cercano al de un Dios (p.e. *Bubblegum Crisis: Tokio 2040* (Bubblegum Crisis: Tokio 2040, 1998), *Akira* (Akira, 1988), *Ayashi no Ceres* (Ayashi no Ceres, 2000) y *Oh! Mi diosa* (Ah! Megami-sama, 2000) o la vida eterna como es el caso de *Gilgamesh* (Girugameshu, 2003). En ninguno de los casos anteriormente mencionados nos encontraremos con una solución positiva, lo que demuestra un acercamiento a la cosmovisión occidental sobre las producciones orientales, y al mismo

tiempo, se resuelve en una relación dialéctica donde la cultura japonesa incorpora elementos de contenido y estilísticos a sus textos y el mundo occidental comienza a retomar los mismos contenidos para modificar sus producciones.

En contraposición a lo desarrollado, no podemos tener una visión sesgada de la animación japonesa, ya que ella misma se presenta en una variedad de gamas inimaginables. Nos encontramos que hay algunos donde todavía hay una solución que proviene del propio lugar problemático que se llegó a través de la relación de dominación del hombre sobre los objetos por medio de la tecnificación, como es el caso de *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004), *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007), *Blue Seed* (Aokushimitama Blue Seed, 1994), *Blue seed 2* (Aokushimitama Blue Seed 2, 1996) y *Earth Girl Arjuna* (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001). En la antigüedad algunos intereses-curiosidades del hombre eran satisfechos a través de la magia y la alquimia. Hoy en día, la técnica ha avanzado hasta lugares jamás inusitados, como lo es el caso de la reconstrucción del mapa genético de los seres humanos, la clonación de animales (Singer; 1999) y la creación de virus mortales (Sibilia; 2005). Lo que podemos comenzar a vislumbrar es, en primer lugar, la problemática que aqueja a la sociedad actual, y en segundo lugar, diferentes posiciones para poder solucionarlo o finalizarlo, ya sea desde las posiciones más apocalípticas donde la destrucción de la raza humana es la única alternativa para frenar los males existentes; como desde las posiciones más positivas, o ecologistas, que proponen una cooperación con la naturaleza y un alejamiento progresivo de su manipulación desde la técnica invasiva humana.

CAPÍTULO 7

“Para la civilización que dice ser occidental y cristiana, la naturaleza era una bestia feroz que había que domar y castigar para que funcionara como una máquina, puesta a nuestro servicio desde siempre. La naturaleza, que era eterna, nos debía esclavitud”.⁵⁴

EDUARDO GALEANO

“A la ciencia se le ocurrirá alguna razón para ponerlo en los libros, pero al final sólo será una teoría. Fracasaremos en reconocer que hay fuerzas más allá de nuestro entendimiento”

El fin de los tiempos⁵⁵

La vuelta al mundo de la animación japonesa

7.1 El mundo cinematográfico y su relación con el animé

Japón es un país con una producción artística de gran contenido a nivel mundial, ya que durante milenios sus producciones fueron creadas, desarrolladas y consumidas por el mismo público sin tener relación con el exterior, o para ser más específicos, con el sector occidental. Luego de la finalización de la segunda guerra mundial, Japón, comienza a vislumbrarse como una de las potencias mundiales, tanto económicas como tecnológicas, lo que trajo como respuesta una relación de intercambios más fluidos con el hemisferio occidental. Por un lado, los animés comienzan a tener mayor contenido en inglés, desde nombres de los textos audiovisuales, hasta los nombres de los personajes y carteles a su alrededor; sin contar los openings (comienzo) y endings (cierres) de series, *OVA*s y *ONA*s

⁵⁴ GALEANO, E. (2008) Úselo y tírelo. El mundo visto desde una ecología latinoamericana. Página 21.

⁵⁵ *El fin de los tiempos* (The happening, 2008)

que utilizan canciones que intercambian el japonés con el inglés y algunas son completamente en inglés.

En este apartado expondremos temáticas que son retomadas tanto en los discursos contemporáneos de Oriente como de Occidente:

A) Naturaleza y la relación con el hombre

Comenzaremos por analizar la película dirigida por M. Night Shyamalan⁵⁶, *El fin de los tiempos* (The Happening; 2008) y su relación con los animés: *Earth Girl Arjuna* (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001), *Nausicaä del valle del viento* (Kaze no tani no Naushika, 1984) y *Princess Mononoke* (Mononoke Hime, 1997) para demostrar que la estructura simbólica presentada en los productos audiovisuales orientales tiene una correlación con la producción occidental.

El fin de los tiempos comienza con las muertes de varios ciudadanos en Central Park, Nueva York; más tarde en Filadelfia y demás ciudades aledañas. En un primer momento lo que se cree que sucede es un ataque terrorista con una bio-arma, ya que, todas las víctimas tienen los siguientes síntomas: primero, alteraciones en el habla (dicen incoherencias o repiten siempre la misma frase una y otra vez); segundo, sufren de desorientación física (se frenan, quedan parados en un lugar y luego comienzan a caminar hacia atrás) y por último, se suicidan con los que tengan a su alrededor. Por esta razón, se

⁵⁶ Su nombre verdadero es Manoj Nelliattu Shyamalan pero es más conocido por su pseudónimo M. Night Shyamalan. Director denominado por los críticos como *director cebolla* ya que sus películas tienen la particularidad de presentar temas mucho más profundos de los que aparentan en la superficie. Entre sus películas más conocidas está *Sexto Sentido* (The sixth sense, 1999), por la que fue nominado a mejor director, *La Aldea* (The village, 2004) y *Señales* (Signs, 2002). Otra particularidad que lo destaca es que tiene apariciones en todas sus películas como lo hacía el Director Alfred Hitchcock.

creía que era un arma biológica hecha por algún enemigo del país, sin embargo eran en realidad una reacción de la naturaleza frente al constante envenenamiento del planeta por parte de la humanidad. La naturaleza se defiende de la amenaza humana, por su utilización indiscriminada, enviando neurotoxinas al aire que es una sustancia que sólo es venenosa para los seres humanos.

Esta película es una planteo acerca de la situación de dependencia a la hegemonía tecnológica y la destrucción sin límites de la Naturaleza, que deberíamos tomar conciencia acerca de la situación crítica en la que estamos antes de pasar a una situación irreversible, porque en definitiva la Naturaleza es el espacio en donde vivimos y es imposible estar sin él aunque tengamos el mayor nivel de tecnificación, porque es allí donde la tecnología surge efecto. Coincidimos con Eduardo Galeano (Galeano; 2008) cuando hace mención:

“Honrarás a la naturaleza de la que formas parte’. Pero no se le ocurrió [a Dios]”.

(Galeano; 2008, p: 20).

En el film se plantea –más que un retorno a la naturaleza- una toma de consciencia del hombre acerca de la destrucción que ocasiona al mundo de una manera global desde la polución a través de los medios de transporte, el efecto invernadero consecuencia de políticas ecológicas, la contaminación de ríos, mares y océanos a través de distintos químicos creados para evitar ciertas “plagas” y/o para “mejorar” las creaciones de un Dios. En la película, la plaga a eliminar serían los humanos y aunque después de unas veinticuatro horas de atacar diversas zonas pobladas de E.E.U.U., se muestra ya casi al final del film que el mismo proceso sucedía en otras partes del mundo, dando a entender que a

pesar de las diversas advertencias que nos da la naturaleza para evitar nuestro propio fin, no podemos detener ese camino de autodestrucción hacia el cual es tan proclive el hombre.

Si bien algunas personas se concientizan de que deben tomar medidas para proteger el medio ambiente –como sucede con los protagonistas del film- la gran mayoría sigue el camino hacia la destrucción, como lo expresa Galeano:

“(…) este sistema de vida que se ofrece como paraíso, fundado en la explotación del prójimo y en la aniquilación de la naturaleza, es el que nos está enfermando el cuerpo, nos está envenenando el alma y nos está dejando sin mundo” (Ibídem; p: 10-11).

Este deseo de autoprotección por parte de la naturaleza y la generación de toma de “consciencia” por parte de la humanidad también están presentes en los discursos contemporáneos desarrollados en la animación japonesa.

En *Princess Mononoke* (Mononoke Hime, 1997) se ve una joven –San- tomar el lugar de heroína y protectora de la naturaleza –tanto vegetal como animal- ya que, unos lobos –en esta oportunidad son seres especiales que pueden comunicarse con los humanos mediante el lenguaje y que también protegen al bosque- la rescatan cuando ella era pequeña, luego de ser abandonada a su suerte por su propia familia.

A partir de ese momento San se siente más cercana a la vida vegetal y animal que a los propios humanos, hacia los cuales, siente una profunda desconfianza no sólo fundada por el abandono durante su niñez sino también a través del trato que los humanos –que viven en una aldea cercana- tienen con respecto a la naturaleza. En esta aldea se realiza la explotación minera sin tener en cuenta los prejuicios que ocasionan al suelo y a los árboles

que talan para hacer fuego y de esa manera derretir el metal que producirán mayor cantidad de armas de fuego. Es así como al estar cansada de semejantes injusticias, San acude a la aldea para asesinar al jefe de la aldea –que resulta ser una mujer al igual que ella- llamada lady Eboshi.

Si bien la joven logra herir a la jefa de la aldea, el joven Ashitaka, evita que ella la mate. Tratando de darle un gesto de “humanidad” tal vez a este joven héroe –que sale en búsqueda de su propia salvación ya que fue herido de muerte: un Dios en forma de jabalí, que más tarde es reconocido como Nago, lo hiere en el brazo y le traspasa la maldición que lo poseía – conocida como Tatarigami- que se esparció por medio del odio y el sufrimiento. Cuando los ancianos descubren una bola de hierro que habitaba en el cuerpo del animal descubren que era el motor de toda su locura, es por ello, que le recomiendan a Ashitaka que viaje al oeste, desde donde vino la bestia endemoniada, para descubrir la causa de la maldición ya que de no ser eliminada irá comiendo partes del cuerpo del joven hasta que éste no exista más. Asimismo lo que se le recomienda es que trate de mantenerse lejos del sentimiento de odio que es lo que le da fuerza a su maldición y permite que crezca con mayor rapidez. Allí comienza su viaje junto a su ciervo rojo y, por medio de su camino, se encontrará con la lucha de estas dos fuertes mujeres que ayudará a resolver sus diferencias en pos de un beneficio de la Naturaleza.

Aquí también se puede apreciar el camino de héroe, porque el viaje comienza desde las entrañas de su propia aldea en búsqueda, en este caso, no de un objeto en particular sino en búsqueda de la recuperación de su propia salud física y quizás se pueda llegar a pensar un cambio en la mentalidad acerca del mundo que lo rodea. El planteo del largo metraje es

ver desde una visión naif los conflictos que trae la dominación de la Naturaleza y, por medio de la mitología, ejemplificar una relación más cooperativa. Sin embargo, es interesante demostrar cómo cada personaje mantiene sus ideales y objetivos que no se ven opacados por el resurgimiento de la Naturaleza, es decir, aunque la Naturaleza haya demostrado que necesita un manejo menos manipulador no hizo que lady Eboshi y que Ashitaka dejaran su vida citadina para tener una relación más cercana y vegetal como la de San. Por eso nos parece tan interesante el planteo del entendimiento de la relación de dominación y destrucción del mundo vegetal y animal, pero al mismo tiempo, comprendiendo que es imposible volver para atrás y vivir como los hombres de las cavernas. Algo que puede criticarse al planteo de Heidegger y de Bookchin, porque ambos autores consideran que hay volver a un estado de techné anterior sin tener en cuenta que el discurso tecnológico no permite ese traspaso.

En *Nausicaä⁵⁷ del valle del viento* (Kaze no tani no Naushika, 1984) se pueden apreciar bosques y aldeas totalmente destruidas, el aire contaminado por polvo y unas especies de esporas que son eliminadas por las mismas plantas sobrevivientes que envenenan la salud de los humanos, es por esta razón, que al comienzo del film, podemos ver a la protagonista, Nausicaä con una máscara que recubre su rostro, ya no como se utilizaba en los carnavales durante la Edad Media para demostrar alegría sino para defender su propia vida del aire contaminado. Aunque en ningún momento se hace mención como se llegó a la situación que está ese mundo expuesto Hayao Miyazaki, coincide con la película

⁵⁷ Nausícaa: es la protagonista de una de las más celebradas leyendas narradas en la *Odisea*. Es la hija del rey de los feacios Alcínoo, y de Arete. De ella se sirve Atenea para lograr que los feacios suministren a Ulises los medios para regresar a Ítaca

anteriormente mencionada porque podemos observar como la humanidad nuevamente arruina la Naturaleza y la tiene como un espacio de elementos a utilizar y manipular. Es por ello que unos pocos hombres terminan viviendo en poblados aislados en las montañas y valles, alejándose de la vida destructiva de las grandes ciudades. En estos poblados se toma conciencia de que hay que proteger la naturaleza y utilizan medios de transporte que se manejan gracias a la energía eólica, es decir, que no utilizan químicos sino el mismo viento para moverse.

Si bien es un mundo devastado en su gran mayoría, la joven junto a un muchacho llamado Asbel, encuentran ciertos sectores en donde se puede respirar el aire y hay nueva vegetación cuando caen en un abismo, dando a entender que la naturaleza produce un nuevo retorno pero en esta oportunidad dejando una luz de esperanza para la humanidad.

Consideramos válida la afirmación de Susan Napier (Napier; 2001) acerca que las temáticas utilizadas por los creadores de animés, especialmente Hayao Miyazaki que es el que estamos desarrollando, fueron resultado de los conflictos bélicos por los que tuvieron que sobrellevar la cultura japonesa y, justamente por ello, es que sus temáticas apocalípticas son tan oscuras, además de que el animé permite ciertos efectos especiales que las películas no pueden acceder. Asimismo, en las problemáticas llevadas a cabo, especialmente las analizadas, nos encontramos con tramas que sus personajes están realmente preocupados por el futuro próximo, como lo menciona Napier, es algo frecuente entre los pensamientos de la posguerra en Japón.

En *Earth Girl Arjuna* (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001) vemos nuevamente a una heroína envuelta en esta oportunidad en el mundo de fines de milenio y no en un mundo

mágico o místico como en *Nausicaä del valle del viento* (Kaze no tani no Naushika, 1984) y *Princess Mononoke* (Mononoke Hime, 1997).

En este mundo “posmoderno”, contemporáneo, se ve la manera en que el hombre “crea” los alimentos y los transforma a través de la manipulación genética y química. Si bien se cree que a través de ellos se produce una mejora de los mismos y un ahorro de tiempo no sólo en su producción sino también en el consumo vemos que eso es sólo un velo que cubre los ojos de los seres humanos. Aunque es un velo que no sólo crea el hombre, sino que el mismo se deja puesto para no ver la realidad. El hombre se esconde detrás de sus creaciones para no ver la pura realidad, es decir, un mundo contaminado que genera claramente efectos perjudiciales no sólo sobre la naturaleza sino sobre los hombres mismos, perjudicando el cuerpo y también el alma, el espíritu.

“La naturaleza está fuera de nosotros” (Galeano; p.:20)

En este animé se aprecia que los seres humanos formamos parte de esa naturaleza y que somos uno con ella y que destruyéndola nos destruimos a nosotros mismos. Se ven imágenes de cómo son hechas las comidas rápidas conocidas mundialmente, cómo se reacondicionó los habitáculos de las aves (gallinas) con una luz que es encendida constantemente para que el animal coma y engorde más rápidamente además de los pesticidas y demás químicos utilizados para el supuesto mejoramiento de los vegetales y del alimento de los animales y que en realidad todo esto lastima nuestros organismos y corrompe nuestra alma. Como condena Galeano:

“[Vivimos en el] [t]iempo del miedo: graves agujeros en la capa de ozono y más graves agujeros en el alma” (Ibídem; p.:26).

En el camino que debe realizar Arjuna –la protagonista- junto con su amigo se puede ver como encuentran a un anciano que consume lo que el mismo cultiva en las lejanías de la ciudad. En este lugar la naturaleza desempeña un lugar fundamental, ya que, se respeta la cadena alimenticia y cada uno de los seres cumple su lugar. Se mantiene un equilibrio natural que claramente es roto por los seres humanos al crear alimentos a través de la tecnología. El camino que recorre Arjuna le proporciona una toma de conciencia que se puede apreciar claramente al final de cada capítulo donde siempre deja como resultado una moraleja.

Finalmente, la protagonista no destruye lo que “supuestamente” está atacando a los humanos sino que lo acepta, dando a entender que Arjuna comprende que somos parte de la naturaleza, que debemos aceptarla y adentrarnos en ella. Para ello, Arjuna sacrifica su cuerpo, sus ojos, queda no vidente en pos de ayudar a los seres humanos que transitan la tierra.

En los tres animés nos encontramos con heroínas que cortan con la idea de la tradición patriarcal de la sociedad japonesa alejándose del mito de la mujer pasiva que espera a su amado en silencio, y al mismo tiempo, se aleja también del mito de la cooperación y armonía en la sociedad japonesa que se corta con los conflictos generados por las diversas visiones de cómo enfrentar el ser-con la tecnología, generalmente expresado a partir de una relación dialéctica entre las mujeres y el reino natural.

B) El hombre y su relación con la tecnología (consecuencias)

En esta oportunidad tomaremos para el análisis las películas hollywoodenses *Wall-e* (Wall-e, 2008) dirigida por Andrew Stanton⁵⁸ y *La Fortaleza* (Fortress, 1993) dirigida por Stuart Gordon⁵⁹.

En *Wall-e* (Wall-e, 2008) nos encontramos con un mundo devastado, lleno de basura. La misma está apilada y llegando al extremo de medir lo mismo que un rascacielos. Se ven pantallas electrónicas, hologramas de personas hablando pero, esta ciudad está desierta, debido a que a medida que se avanzaba tecnológicamente y se dejaba de utilizar ciertos artefactos, se desechaban y se compraban nuevos. No hubo una implementación de sistemas para reciclar la basura, esto produjo contaminación y llevo a la humanidad a partir en naves espaciales hacia otros rumbos del universo.

“es la humanidad entera quien paga las consecuencias de la degradación de la tierra, la intoxicación del aire, el envenenamiento del agua, el enloquecimiento del clima y la dilapidación de los recursos naturales no renovables” (Ibídem; p.; 10).

En este mundo desolado quedó Wall-e (estas siglas significan: Waste Allocation Load Lifter Earth Class⁶⁰) –un pequeño robot- que paradigmáticamente es un compactador

⁵⁸ Andrew Stanton es actor de voz y director de cine de origen estadounidense. Ganó varios premios entre ellos el de mejor película de animación y mejor guión original con *Wall-e* (Wall-e, 2008), mejor película de animación y mejor guión original por *Buscando a Nemo* (Finding Nemo, 2003) mejor guión original en *Toy Story* (Toy Story, 1995)

⁵⁹ Stuart Gordon es director de cine, escritor y productor de películas y obras de teatro. Se especializa en películas de suspenso y de terror, es fanático del escritor H.P. Lovecraft, por ello, varios de sus cuentos los ha llevado a la pantalla grande.

⁶⁰ Asignación: Levantador y recogedor de basura. Clase terrestre (planeta que le fue asignado).

de basura, como dejando un último bastión de esperanza para este mundo abandonado. Este robot realiza mecánicamente su labor todos los días y recarga su energía a través de la luz solar. Durante su rutina diaria conoce a un nuevo robot femenino EVE – cuyas siglas significan: Extraterrestrial Vegetation Evaluator⁶¹, que fue llevado por una de las naves humanas que exploraban el mundo para buscar algún signo de mejoría.

Wall-e lleva a la EVE a su hogar y le muestra un “objeto”, sin darse cuenta de lo que tenía en sus manos era el brote de una planta. Cuando EVE lo ve llama a su nave para que la recojan ya que era un gran descubrimiento, esto demostraba que la tierra estaba mejorando, era el regreso de la naturaleza perdida, dando una luz de esperanza para el regreso de los seres humanos a la tierra. Luego, Wall-e se infiltra en la nave de reconocimiento para seguir a su nueva amiga.

Lo interesante a observar es la forma en que viven los humanos en la nave central: son todas personas obesas, ya que, no realizan ningún tipo de movimiento, ni siquiera caminan debido a que utilizan sillas con las cuales se transportan en el interior de la nave y la comida es toda realizada de manera sintética.

Más allá de este panorama desolador con respecto a lo físico, lo peor es el estado atrofiado en el que se encuentra el raciocinio humano, ya que, todo lo que tenga que ver con usar el intelecto es realizado por las máquinas y la computadora central de la nave. Para seguir bajo esta supremacía cibernética, la computadora central, trata de eliminar a Wall-e, a EVE y la planta que habían recuperado. Finalmente, cuando los humanos ven la planta

⁶¹ Evaluador de vegetación extraterrestre.

deciden volver a la tierra y tomar las riendas de su destino dejando de lado las órdenes de la computadora central.

Si tomamos en cuenta la concepción del cuerpo o cómo este se vio afectado a través de la tecnología podemos considerar que los efectos son diversos: desde la quietud de los cuerpos, produciendo el atrofiamiento de miembros y la obesidad, ya descrito en el film *Wall-e*, como el cambio genético producido en la *Mosca I* (*The fly*, 1986) dirigida por David Cronenberg⁶² en donde un científico accidentalmente a través de un experimento muta en una mosca.

La Fortaleza (*Fortress*, 1993), la razón por la cual elegimos el presente film es por su tratamiento no sólo del cuerpo de los prisioneros de la “fortaleza” sino por la vigilancia de la que forman parte. Es la representación del panóptico expuesta por Michel Foucault en *Vigilar y castigar* (2002). En una sociedad no muy lejana a la actualidad (2017), las parejas sólo pueden tener un hijo incluyendo si el primer hijo muere al nacer ya se lo cuenta como uno y no pueden tener más. Las parejas que se atreven a tener más de un hijo son encarcelados y les quitan sus hijos al nacer, esto se debe a la superpoblación mundial y el incremento del crimen. Es así como John Henry Brennick es encarcelado por treinta años por incumplir esta ley de estado, ya que su esposa, Karen B. Brennick, escapó embarazada hacia la frontera de E.E.U.U.

⁶² David Cronenberg es actor y director canadiense. Es conocido por haber realizado, en la primera etapa de su carrera, films acerca de lo que se llamó *horror corporal*, en donde se presentan transformaciones físicas e infecciones.

En esta cárcel denominada como “fortaleza” se produce un control del cuerpo a través de tecnología avanzada. Unas mini bombas son introducidas en los cuerpos de los prisioneros para que si alguno se atreve a escapar morirá de inmediato a través de dicha bomba. Además, contiene un dispositivo que controla en qué lugar se hallan.

Las celdas son controladas por miles de cámaras, cuyas imágenes son observadas por un “Gran hermano” representado por el director de la cárcel, llamado Poe. Este hombre retiene a la mujer de John y es así como el protagonista decide liberarla y se pone de acuerdo para realizar un motín. Descubren la manera de quitarse las mini bombas de sus cuerpos y de sortear la seguridad para finalmente escapar.

Encontramos una relación muy cercanas a lo que Foucault denominó como la microfísica del poder (Foucault; 2002), que es la forma de cómo se difumina el poder dentro de la sociedad y cómo es aceptado e incorporado por los hombres.

Cuando comenzó el modelo económico vigente se necesitó un cuerpo que fuera acorde a las necesidades del modelo, y para ello se necesitó un cuerpo disciplinado. Esas disciplinas van incorporándose en las prácticas y representaciones porque son coercitivas, se imponen a los hombres desde muy chicos desde las principales instituciones que atraviesan este poder: la escuela, el hospital, el cuartel militar y, el que más nos interesa, la cárcel. En estas instituciones el cuerpo es modificado acorde a las necesidades para ello será controlado constantemente, manteniendo un estricto control de los espacios y los tiempos de los cuerpos involucrados en las instituciones.

La forma que Foucault encuentra para reforzar su planteo es retomando el panoptismo de Bentham: construcción en forma de anillo, en el centro una torre en la cual se va a ubicar a un vigilante. Se cierra en cada celda a cada sujeto, para procurar mantener la individualidad y su constante visualización. Lo fundamental es poder ver sin ser visto, es decir, aquél que está en la institución sabe que es vigilado pero no puede saber con exactitud cuándo, y por miedo a ser castigado, sigue los reglamentos disciplinarios. En definitiva lo que se busca es conseguir un dispositivo eficaz y rápido para moldear los cuerpos en pos de mantener el poder.

En conclusión podemos comprobar cómo hay un control exhaustivo de los cuerpos en su máxima expresión en la película *La Fortaleza* (Fortress, 1992), tanto como en la película *Código 46* (Code 46, 2006), dirigida por Michael Winterbottom⁶³, así también como en los animés de *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004) y *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007), nos encontramos con el control completo de los cuerpos, ya no desde una institución particular sino desde la propia sociedad, imponiendo restricciones que sólo aquellos que contienen el poder tienen la decisión de modificarlas.

C) La búsqueda de la perfección de la creación de un Dios

Esta temática se ve en películas como *Gattaca* (Gattaca, 1997) dirigida por Andrew Niccol⁶⁴, en donde ya antes de nacer los embriones son manipulados para tener

⁶³ Michael Winterbottom es un director británico que comenzó su carrera trabajando en la televisión de su país para luego dedicarse completamente a la pantalla grande. Dirigió dieciséis películas en el transcurso de trece años y tres fueron premiadas con el Palma de Oro en el Festival de Cine de Cannes.

⁶⁴ Andrew Niccol es guionista, productor y director que nació en Nueva Zelanda pero dio sus primeros pasos en Inglaterra en el ambiente de la publicidad, más tarde, cuando se decidió por la filmografía se trasladó a Los Angeles en donde actualmente se desempeña.

características físicas e intelectuales que desean los padres del mismo. La sociedad está organizada según los estándares científicos. Los embriones que no fueron manipulados genéticamente, cuando crecen son considerados como inferiores al resto que si lo fueron y les imposibilitan tener determinados trabajos o realizar determinadas actividades. En el caso del protagonista, Vicent Freeman (paradójico apellido: hombre libre, ya que, destaca su personalidad de querer liberarse del yugo impuesto por la sociedad), deseaba ser astronauta pero como no había sido modificado genéticamente toma el lugar de otro hombre, Jerome Eugene Morrow, que daba con las condiciones necesarias, porque había sido modificado genéticamente- pero tras sufrir un accidente había quedado paralítico. Por esta razón, le presta a cambio de dinero muestras de sangre, orina, caballos, lentes de contacto, simulando su propia retina, y muestras de piel y unos adhesivos con sus huellas digitales. Todo esto para pasar desapercibido.

Vincent, interpretado por Ethan Hawke, no debe dejar en su habitáculo laboral ninguna partícula de su ser, es decir, ni cabellos o trozos de piel ya que podría ser descubierto mediante un análisis de ADN (Ácido desoxirribonucleico).

El objetivo de la película es mostrar que al superar Vincent a su propio hermano en una carrera de natación, recordemos que su hermano si está modificado genéticamente, y al conseguir realizar el viaje espacial, es que no importa realmente si se es perfecto o no, sino lo que importa es lograr las metas propuestas a través de la perseverancia y el empeño.

Esta búsqueda de perfección se ve en animés como *Ergo Proxy* (Erugo Purakushi, 2006), *Ayashi no Ceres* (Ayashi no Ceres, 2000) y *Gilgamesh* (Girugameshu, 2003).

En el primero se utilizan semi-dioses enviados por un Dios, en el segundo se toman muestras de las descendientes de una doncella celestial, una diosa llamada Ceres, para crear una diosa mediante los genes y la utilización de la tecnología; por último, en *Gilgamesh* (Girugameshu, 2003), que es el único de los tres en el que no hay esperanza, ya que, la creación de un ser perfecto es asesinado por su propia madre después que haya ocurrido el apocalipsis.

D) Eliminación de emociones

Tanto en *Equilibrium* (Equilibrium, 2002), dirigida por Kurt Wimmer⁶⁵ como en los animés: *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004) y *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007) se ve el control de las emociones. En el primer caso a través de píldoras que son distribuidas a los humanos para reprimir las “emociones violentas” y en el caso de los animés se eliminan estas emociones en los bioroides. Eliminar las emociones, es eliminar lo que nos hace humanos más allá de la facultad de comunicarnos y relacionarnos a través del lenguaje. Sin embargo, como lo venimos enfatizando esto es una respuesta a un control minucioso del cuerpo, las emociones son lo único que no podemos controlar (tristeza, felicidad, etc.), es por ello que el poder acceder, por medio de la tecnología a su modificación, sería llegar al nivel más alto de control corporal. No nos sorprendería que dentro de algunos años la ficción supere a la realidad, ya hemos tenido casos de eugenesia graves durante la Segunda Guerra Mundial por el nazismo, y actualmente sigue teniendo

⁶⁵ Kurt Wimmer es un escritor y director estadounidense. También fue el escritor y director de la película *Ultraviolet* en 2006 entre otras películas que también realizó el guión.

vigencia la eugenesia cuando tenemos mayor cantidad de drogas farmacéuticas para controlar nuestras emociones o nuestras formas de crecimiento.

E) La creación de los hombres se vuelve en su contra

Luego, otro tema que se reitera en ambos discursos contemporáneos es acerca de los seres creados por los humanos se vuelven en su contra, ya sea, robots o mejoras genéticas sobre el cuerpo humano o a través de vacunas, seres cibernéticos con apariencia humana.

En esta oportunidad relacionaremos *Yo robot* (I robot, 2004) dirigida por Alex Poyas⁶⁶, *Aeon Flux* (Aeon Flux, 2005) dirigida por Karyn Kusama⁶⁷, *El planeta de los simios* (Planet of the apes, 2001) dirigida por Tim Burton⁶⁸ y los animés *Bubblegum crisis Tokyo 2040* (BGC: 2040, 1998) y *Parasite Dolls* (Parasaito Dôruzu, 2002).

Aquí nos encontramos con dos categorías bien diferenciadas. Por un lado vemos en *Yo robot* (I robot, 2004), *Bubblegum crisis Tokyo 2040* (BGC: 2040, 1998) y *Parasite Dolls* (Parasaito Dôruzu, 2003) producciones que se centran en producciones robóticas, en todos los casos fueron creados para el beneficio del ser humano, para que realicen las tareas que tediosas, el esclavo del futuro son los artefactos cibernéticos a imagen y semejanza de los humanos. Lo que vemos es que a medida que se les van agregando mayor cantidad de

⁶⁶ Alex Poyas es director de cine, escritor y productor de origen griego y la mayor parte de su vida la haya pasado en Australia, por ello, su carrera la realizó en ese país. Fue conocido por haber hecho la película *El Cuervo* (The Crow, 1994) donde el actor Brandon Lee murió durante el rodaje.

⁶⁷ Karyn Kusama es directora de cine y guionista estadounidense que se graduó de la Universidad de Nueva York.

⁶⁸ Timothy 'Tim' Burton es director, productor, escritor y diseñador estadounidense. Sus películas se caracterizan por mantener cierta relación con lo oscuro y lo gótico y por tener personajes inadaptados.

capacidades, las armaduras robóticas comienzan a desarrollarse por sí mismas sin necesidad de la ayuda humana, y lo que trae como consecuencia es la destrucción de la humanidad por parte de los robots.

Es interesante destacar que los levantamientos comienzan siempre bajo el mando de algún hombre que quiere destruir la sociedad en pos de poder gobernar todo él solo, en el caso de *Bubblegum crisis Tokyo 2040* (BGC: 2040, 1998) el personaje de Brian J. Mason, un corporativo que considera que la raza humana debe desaparecer de la faz de la tierra y, en un principio, hace lo imposible para que los boomers, los robots creados para realizar trabajos para los hombres, gobiernen Mega Tokio -ciudad creada luego de un terremoto en el 2025 que devastó la ciudad- y más tarde, el mundo. Sin embargo, esto no concluye como él pensaba, los boomers terminan poniéndose en su contra ya que consideran que una persona no puede contraponerse con los de su propia raza. Lo mismo sucede en *Parasite Dolls* (Parasaito Dôruzu, 2003), ya que es una continuación de la problemática del animé anterior, sin embargo, aunque la imagen resulte increíble su profundidad narrativa no llega a presentarnos tema para desarrollo en la investigación presente. Por último en *Yo robot* (I robot, 2004) nos encontramos con una Chicago no muy lejana en el tiempo, 2035, en donde los humanos y los robots comparten el mismo espacio. Todo empieza cuando se comienza a sospechar que uno de los robots asesina a Alfred J. Lanning, ingeniero diseñador de robots y co-fundador de la compañía. Su amigo y policía, el detective Spooner, se dedica a descubrir el misterio encontrándose con un robot que tiene la característica particular de poder razonar como un humano y un centro de control, que construye robots fuera de control que decide destruir a todos los humanos. La carrera de Spooner, el robot prodigio y

Susan Calvin, una robot-psicóloga de la empresa de robots; es para destruir el centro de mando y así volver a un estado de tranquilidad. El film finaliza con el robot llevándose al resto a un lugar lejano de los humanos, ya que si se hubieran quedado hubieran permanecido pasivos y esclavizados a realizar tareas domésticas, es por ello que se alejan. Claramente comprueban que no había una cooperación con los hombres y por eso deciden alejarse.

El segundo grupo está compuesto por las dos producciones occidentales: *Aeon Flux* (Aeon Flux, 2005) y *El planeta de los simios* (Planet of the apes, 2001). Ninguna de las dos está relacionada con robots, pero sí mantienen la relación con las producciones analizadas anteriormente, porque ambos son en un futuro cercano y porque tienen transformaciones genéticas, en la primera hay un control de natalidad muy severo en donde sólo se utilizan ciertas cadenas genéticas, y en la segunda, las modificaciones genéticas en simios llevaron a que éstos tuvieran autonomía. Nuevamente, los avances científicos en vez de traer armonía trajeron contradicción, hasta guerras. En *Aeon Flux* (Aeon Flux, 2005), la protagonista Aeon, descubre el oscuro control y manipulación que se está haciendo de la población y decide ir al centro, al origen de la problemática para finalizar y volver al estado anterior. Mientras que en *El planeta de los simios* (Planet of the apes, 2001) las dificultades se crean cuando el protagonista, Leo Davidson, un astronauta que por dificultades técnicas de su equipo cae en un mundo desconocido donde los simios controlan y los hombres son esclavos o mascotas. Al ver las injusticias y el maltrato humano deciden revelarse contra ese mundo y finalmente, luego de una batalla ardua, terminan aceptando la igualdad. Consideramos que con la última película nos encontramos con algo muy interesante, el

maltrato y la investigación en simios, que se ve al principio del film, no era considerado algo ilegal, al contrario, era a favor del beneficio de conocer más allá de los conocimientos tecnológicos, pero cuando la historia se revierte y ellos quedan en desventaja, es ahí cuando comienzan a plantearse las irregularidades.

F) Seres creados por los seres humanos que son más humanos que ellos mismos

En este caso podría citarse, tomándolo desde una perspectiva de humanidad o compasión, el robot que asesina a su creador en *Yo robot* (I robot, 2004), generando de esta manera sentimientos para los que no fue programado. Otro caso que puede mencionarse es el de *Inteligencia Artificial* (Artificial Intelligence: AI, 2001), dirigida por Steven Spielberg⁶⁹ donde el pequeño David va en búsqueda de un ser a un lugar donde pueda convertirse en un niño humano al igual que lo había hecho Pinocho en el cuento infantil. Siguiendo la misma línea de acercamiento de los robots al comportamiento humano está *El hombre bicentenario* (Bicentennial man, 1999) dirigida por Chris Columbus⁷⁰ y *Blade Runner* (Blade Runner, 1982) dirigida por Ridley Scott.

El hombre bicentenario (Bicentennial man, 1999), se puede apreciar como Andrew va evolucionando sentimentalmente hasta querer tener un cuerpo lo más humano posible y así sufrir –como todo ser humano- inevitablemente su muerte teniendo la posibilidad de

⁶⁹ Steven Spielberg es director, guionista y productor de cine oriundo de los EE UU. Sus películas han sido numerosas y son conocidas por tener canciones que las identifican fácilmente.

⁷⁰ Chris Columbus es director de cine italo-estadounidense. Comenzó su carrera como guionista en la película de *Los Gremlins* en la compañía de Steven Spielberg, y más tarde se alejó creando películas taquilleras como las dos primeras películas de la serie de Harry Potter: *Harry Potter y la piedra filosofal* (*Harry Potter and the philosopher's stone*, 2001) y *Harry Potter y la cámara secreta* (*Harry Potter and the chamber of secrets*, 2002).

permanecer con sus partes robóticas y vivir muchísimos años más que un humano normal él elige vivir como un humano y morir como tal.

Así lo expresa Isaac Asimov en *El hombre del bicentenario*:

“Fue extraño cómo esta última hazaña se grabó en la imaginación del mundo. Todo lo que Andrew había hecho antes no había sido suficiente para conmovérselos. Pero él había aceptado incluso la muerte para ser humano, y el sacrificio era demasiado grande para rechazarlo” (Assimov; 1998, p.: 96).

“Los pensamientos de Andrew iban desvaneciéndose lentamente mientras yacía en el lecho. Se agarró a ellos desesperadamente: ¡Hombre! ¡Era un hombre! Quería que ese fuera su último pensamiento. Quería disolverse, morir, con aquello” (Ibídem; p.: 96).

Estas producciones audiovisuales a diferencia de las anteriores se acercan al mundo humano pero de una manera más cooperativa, es la visión positiva de los avances científicos. Aunque *Blade Runner* (Blade Runner, 1982) podríamos ponerlo como bisagra entre estos dos mundos de amor/odio a los avances tecnológicos. Asimismo en el caso de los seres creados a imagen y semejanza de los humanos, que el film se denominan replicantes, encontramos una similitud con los animés de la saga *Appleseed*: *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004) y *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007) en donde hay una distinción clara entre los que son los humanos, los cyborgs y los bioroides. Ya que todos son similares a sus creadores pero están limitados en algunos aspectos (como es el caso de su imposibilidad de procrear, de sentir, etc.) para que siempre les quede claro que son un escalafón inferior a los humanos.

G) Manipulación del cerebro humano

En este apartado vamos a analizar dos series estadounidenses: *Chuck* (Chuck, 2007), *Dollhouse* (Dollhouse, 2008) y el film *Johnny Mnemonic* (Johnny Mnemonic, 1995) dirigido por Robert Longo⁷¹.

Chuck (Chuck, 2007), es una serie que actualmente sigue en producción. Se muestra la vida de Chuck Bartowski, un joven de 28 años que trabaja en el supermercado Buy more, en la sección de informática. A pesar de que es muy inteligente y cursó inclusive en la Universidad Stanford, su vida es patética y todo tuvo origen en cierta situación que luego se verá desarrollada en la serie a medida que transcurren los capítulos -fue expulsado originando el comienzo de su debacle tanto profesional, romántica, como también laboral. Un día le llega el mail de un ex compañero en el cual se encontraban todos los secretos de la CIA (Agencia Central de Inteligencia) y la NSA (Agencia de Seguridad Nacional) y aquí comienzan sus aventuras como un particular ayudante de agentes que contiene en su cabeza el “Intersect” un programa cuyas imágenes codificadas contienen los secretos de las agencias antes mencionadas.

Dollhouse (Dollhouse, 2008) es una serie producida por Joss Whedon y también sigue en producción. Su protagonista, Echo, hizo un acuerdo con Dollhouse para que le borrarán sus recuerdos y utilizarán su cuerpo y su mente para distintas misiones. Su memoria fue almacenada en un disco rígido y le será devuelta una vez que cumpla con los 5 años de contrato. Para cada misión se le imprime una personalidad y habilidades especiales

⁷¹ Robert Longo es un director y escritor estadounidense que además de filmar *Johnny Mnemonic* dirigió un capítulo de “Tales from the crypt” (Cuentos de la cripta) para HBO.

en su cerebro que le permiten desde ejercer artes marciales, escalar, o tener diversos conocimientos. Pero luego de varias misiones la mente de Echo comienza a almacenar las actividades que realiza y esto trae consecuencias desastrosas al sistema utilizado.

Por último, en el film *Johnny Mnemonic* (Johnny Mnemonic, 1995) nos encontramos con un personaje, del mismo nombre que la película, que es un mercenario que trabaja como transportador de información luego que fue genéticamente adaptado para llevar un disco rígido en su cabeza. Las cosas comienzan a complicarse cuando le implantan la cura para la enfermedad que estaba matando a más de la mitad de la población mundial, la enfermedad era denominada síndrome de atenuación del nervio (Nerve Attenuation Syndrome- NAS), y la firma Pharmakom ayudada por la familia Yakuza tratan de eliminar a Johnny para que no pueda transmitir la información, pero el protagonista tiene la suerte de tener al grupo de humanos excluidos, liderados por J-Bone, que lo ayudarán a mantenerse con vida y a poder entregar los códigos para poder salvar a los enfermos.

Como podemos comprobar en la película y series analizadas es poder llevar el control de los cuerpos que hacía mención Foucault a un campo mucho más profundo, al de transformar las capacidades humanas sólo por el mero hecho de poder conseguir réditos económicos posteriores. Es una fantasía maquiavélica de utilización de sujetos marginados para el beneficio de grandes corporaciones u organizaciones, tanto privadas como estatales.

H) Soldados perfectos creados genéticamente

En esta sección se pueden mencionar la serie estadounidense *Dark Angel* (Dark Angel, 2000) y los animés *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004) y *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007).

Dark Angel (Dark Angel, 2000) es una serie que consta de dos temporadas y fue creada por James Cameron⁷² y Charles Eglee. La primera temporada tiene veintiún capítulos y la segunda temporada veintidós. Claramente tiene contenidos de un estilo cyberpunk, ya que, la protagonista vive en un mundo prácticamente en ruinas debido a una bomba de pulso electromagnético en donde dejaron de funcionar los sistemas informáticos dejando a Estados Unidos sumergido en un caos. Max Guevara, protagonista de la serie, es un experimento realizado a través de ingeniería genética para lograr un soldado perfecto con habilidades extraordinarias. Estos experimentos se realizaron en un proyecto cuyo nombre era Manticore. Los padres de los que serían los soldados perfectos eran seleccionados por su inteligencia y por su destreza física, además se utilizaba la combinación con el ADN animal para que estos soldados tengan la visión nocturna de los felinos, su agilidad, etc.

Cada serie nueva de soldados era identificada con un código de barras en la parte trasera de su cuello. Max pertenecía a la serie X 5. La protagonista escapa junto con once de sus compañeros al mundo exterior y es aquí cuando comienza su vida fuera de las instalaciones militares. Llega a Seattle y comienza a trabajar como mensajera durante el día

⁷² James Cameron es director, guionista y productor canadiense. Conocido por ser el director con las dos películas más taquilleras de la historia: *Titanic* (Titanic, 1997) y *Avatar* (Avatar, 2009).

y durante la noche utiliza sus habilidades extraordinarias. Las ciudades son acordonadas por fuerzas policiales especiales que mantienen el orden en la ciudad, por lo tanto, para poder movilizarse hay que tener una credencial con identificación.

Para desenmascarar el orden preestablecido está la voz del coprotagonista de la serie, hijo de una familia acaudalada, que también ha caído en desgracia por el pulso electromagnético antes mencionado. Él interpretará el papel del justiciero anónimo denominado “Sólo ojos”.

En el caso de los animés: *Appleseed the beginning* (Appurushīdo, 2004) y *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007), nos encontramos, entre las diferentes clases de sujetos que viven en la ciudad están los cyborgs: humanos que han sido modificados porque han tenido algún accidente, o para mejorar alguna de sus habilidades como soldado.

Existe dentro del imaginario social, específicamente en el discurso tecnologista (Schmucler; 1996), la idea de poder modificar nuestros cuerpos en pos de un alargamiento de la vida (Agamben; 1998), y al mismo tiempo la posibilidad de ser más fuerte, en sentido biologista literal, y eso para demostrarlo en el campo de batalla. Lamentablemente en vez de buscar beneficios para un mejor estándar de vida, se busca la eliminación del otro, sin contar que si ése otro no existiera tampoco existiríamos nosotros, ya que nosotros nos constituimos como sujetos a partir de la relación con el otro (Merleau Ponty; 1957). Para Merleau Ponty la comprensión perceptiva del otro es resultado de la reciprocidad de mis intenciones y las del otro, dada por una co-presencia que descansa sobre la simetría de las posibilidades y disponibilidades compartidas que hacen posible la existencia de un mundo de sentido común y la comprensión de la comunicación particular, es por ello, que el

discurso de la tecnología hace desaparecer esta necesidad aumentando el nivel de individualidad.

Conclusión

Nuestro objeto de estudio –unidad de análisis- es el mito y cómo fue cambiando las distintas concepciones del mismo con el transcurso del tiempo y el espacio. El mismo fue retomado en diversos animés –animación japonesa- para apreciar cómo es concebido en un arquetipo cultural contemporáneo y la relación que tiene con la tecnología y la naturaleza.

La concepción del mito muestra la manera en la que es considerada la vida tanto religiosa de los individuos en una sociedad, como la relación que tienen con sus pares, es decir, cuáles son sus creencias y ambiciones.

Dependiendo de si una sociedad tiene una concepción del mito como historia verdadera o falsa advertimos su arraigo a las culturas antiguas y su relación con la naturaleza y la tecnología. En una sociedad “posmoderna” el mito es concebido como “algo” falso en donde se hace culto a la tecnología y al hombre como el Dios creador; como planteaba Feuerbach, es el hombre el que crea a Dios proyectando sobre él una imagen idealizada, es decir, proyectando las cualidades que desearía poseer. Pero así como el autor también plantea que ese “producto Dios” creado por el hombre se revelará y se hará independiente de su propio creador.

El trabajo realizado fue por medio de una búsqueda exhaustiva de elementos audiovisuales, específicamente en la animación japonesa, ya que era el medio que elegimos para dar cuenta del mito desde la antigüedad a la actualidad, por el hecho de ser un componente cultural poco relacionado con el mundo académico. Es por ello, además de la

complejidad y multiplicidad del objeto, que nos llevó varios años conseguir recortar nuestro objetivo de investigación y la manera de abordarlo a través de ciertos animés específicos. Una vez encontrado el cuerpo de animés nos propusimos dedicarnos a la búsqueda de material bibliográfico. Aquí tuvimos otro obstáculo, la mayoría de los escritos acerca del tema que nosotros analizamos estaban en inglés, no había prácticamente en idioma español y los libros no se conseguían en el país. Finalmente, pudimos acceder a los materiales que necesitábamos y así pudimos comenzar nuestro trabajo.

En primer lugar, decidimos describir lo que era el animé, ya que si bien se consume diariamente, aunque la mayoría de su público no lo reconoce con su nombre correspondiente, no se conoce en profundidad, ya que la mayoría de las descripciones son por medio de sus consumidores y no de analistas. Realizamos un recorrido por sus inicios, los contenidos que retoma desde la mitología japonesa y el mangá y sus influencias en el mundo occidental, tanto en el comic americano como en la animación tanto norteamericana como europea. Asimismo, estos elementos audiovisuales poseen una particular difusión, que es lo que permite su masificación alrededor del mundo. Uno de los motivos por el cual nuestro interés se radicó en este modelo audiovisual fue por su gran distribución alrededor del mundo. Un modelo oriental, con características culturales complejas y muy diversas a las acostumbradas arriba a nuestras puertas y es consumido más que nuestras propias producciones occidentales.

En segundo lugar, nos introducimos más a fondo en las temáticas utilizadas y comprobamos que, al desmenuzarlas, nos encontramos con una cosmovisión compartida por todos que se desenvuelve subliminalmente, a saber, es la tecnocratización de la

sociedad. Entendemos que no es una temática novedosa, ya desde el comienzo del modelo económico capitalista existió el interés humano por el desarrollo de la tecnología en pos de beneficios para la raza humana, o mejor dicho, para el aumento de su poder sobre la Naturaleza y sus pares más débiles. Sin embargo, comprobamos que en la década que estamos viviendo hay ciertos rasgos particulares que la hacen diferente a otras épocas y que es la revalorización de aspectos de la naturaleza; hay una consciencia de supervivencia. Esto podemos verlo desde dos puntos de vistas, vale aclarar que son los que retomamos para nuestro análisis pero no son los únicos, que son, por un lado, la visión tecnologista que ve todo a través de los ojos de la técnica y no puede expresarte por fuera de ella y que considera que es la única manera de vivir, sin tener en cuenta los espacios y recursos que necesita la técnica para existir que son limitados; y por otro lado, la que denominamos la vuelta a la Naturaleza, la que plantea un pensamiento crítico acerca de las prácticas cotidianas, planea que la raza humana pueda hacer consciente su ser-con la tecnología, que pueda hacer consciente su dominación sobre los objetos y sobre ellos mismos.

En ningún momento de nuestra investigación planteamos cuál de las dos visiones es la correcta, porque en definitiva estaríamos dando una respuesta moralista y esencialista que no es el objetivo de este trabajo. Consideramos que es fundamental poder esbozar los lineamientos de los imaginarios que recorren nuestra sociedad actual y que construyen el mito actual, es decir, esos relatos que nos construyen como individuos de estas sociedades, que permiten nuestra identificación como propios de este mundo, en este momento de la historia; y esperamos poder permitir abrir el campo académico para nuevas preguntas acerca de lo que está sucediendo, para poder comprender de mejor manera los sucesos históricos que se están llevando en nuestra era.

Durante la investigación decidimos incorporar un nuevo “elemento” que creemos que es pertinente al análisis realizado –el cyberpunk- el mismo surge en la década de los ’80 a partir de la literatura de William Gibson. Desde el cyberpunk pudimos analizar con mayor prestancia el medio ambiente representado en los animés: sociedades post apocalípticas, en decadencia, dominadas por un régimen “absolutista”, muy lejano a la sociedad comunista que pretendía Karl Marx en donde no habría ni división de clases, ni un aparato represivo, ni la dominación de unos en detrimento de otros.

La tecnología establece una nueva relación entre los hombres funcionando como un intermediario que los aliena cada vez más y produciendo un alejamiento de la naturaleza. Desde la perspectiva de los discursos utilizados para dar cuenta de los mitos pudimos observar que la manera en la que finalizan los distintos animés pueden mostrar desde un futuro esperanzador basado en la recuperación de la naturaleza y la toma de conciencia de la humanidad o bien el fin del mundo tomando al apocalipsis tanto desde su significado bíblico como “revelación” como así también su significado representado por el fin de la raza humana, fin que es marcado por las acciones del hombre a pesar de las distintas manifestaciones de la naturaleza por revelarse y proteger al mundo de la “plaga” humana.

Durante el desarrollo de la investigación se pudo apreciar la concepción de las sociedades arcaicas, su conexión con la madre tierra, con lo místico y el desarrollo de la humanidad hacia una sociedad propensa al no-contacto humano hacia la alienación y la modificación de los cuerpos.

Finalmente, en relación con lo anteriormente mencionado, pudimos recrear las características de la sociedad tecnocrática actual, a partir de un recorrido histórico por los

avances tecnológicos del pasado, especialmente del siglo pasado, además del alejamiento de la raza humana del espacio religioso como lugar de estabilidad y respuestas a los conflictos de la vida cotidiana, que trajo como resultado a un hombre errante que no encuentra espacio para satisfacer sus conflictos interiores, sino que acepta de manera indiferente los condicionamientos externos que se le proponen.

8. Bibliografía

ADORNO, T. y HORKHEIMER, M. (1969) *Dialéctica del iluminismo*, Buenos Aires, Sur.

AGAMBEN, G. (1998) "Introducción" y "El campo de Concentración como nomos de lo moderno" en *Homo Sacer I. El poder soberano y la nuda vida*. Editorial Pretextos, Valencia, España.

_____ (2004). "No al tatuaje biopolítico", en *Otra parte n°2*, Buenos Aires.

ALTHUSSER, L. (1970). *Ideología y aparatos ideológicos del Estado*. Nueva Visión, Buenos Aires.

ARGULLOL, R. (1982) *El héroe y el único*, Taurus, Madrid.

ASIMOV, I. (1998) *Relatos de robots*, Biblioteca El Mundo, Madrid.

BAJTÍN, M. (1987): "Introducción. Planteamiento del problema", en *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento*, Alianza, Madrid.

BAUZÁ, H. F. (2007) *El mito del héroe (Morfología y semántica de la figura heroica)*. Fondo de Cultura Económica, tercera reimpresión, Argentina.

BEGUIN, A. (1954) "El Renacimiento renace" y "La unidad cósmica" en *El alma y el sueño*. FCE.

BERLÍN, I. (1983) "La contrailustración", en *Contra la corriente*, Fondo de Cultura, México.

BOOKCHIN, M. (1999) "Dos imágenes de la tecnología" y "La matriz social de la tecnología", en *Ecología de la libertad*. Ed. Nossa y Jara, Madrid.

BOURDIEU, P. (1991) "Estructura, habitus, prácticas" y "La creencia y el cuerpo", en *El sentido práctico*, Ed. Taurus Humanidades.

BRENNER, R., E. (2007) *Understanding manga and anime*. Libraries unlimited. Westport, Connecticut, London.

BURY, J. (1971) "Introducción", en *La Idea de progreso*. Ed. Madrid, Alianza, Madrid.

CABRERA, D., (2007) "Reflexiones sobre el sin límite tecnológico" en revista *Artefacto. Pensamientos sobre la técnica*, nº6, Buenos Aires.

CAMPBELL, J. (1959) *The masks of god: primitive mythology*. Volume I. Ed. The Viking Press, Nueva York, Estados Unidos.

_____ (1962) *The masks of god: oriental mythology*. Volume II, Seker & Walburg, London.

_____ (1965) *The masks of god: occidental mythology*. Volume III, Seker & Walburg, London.

_____ (1997) *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*. Kairos, segunda edición, España.

_____ (2005) *Mitos de la luz. Metáforas orientales de lo eterno*. Marea Editorial.

_____ (2006) *El héroe de las mil caras (Psicoanálisis del mito)*. Fondo de cultura económica, séptima reimpresión, Argentina.

CASTORIADIS, C. (2003) "Lo imaginario: la creación en el dominio histórico-social" en *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*, Gedisa, Barcelona.

CASULLO, N.; FORSTER, R.; KAUFMAN, A. (1999) *Itinerarios de la modernidad*. EUDEBA, Bs. As.

CIRLOT, J. E. (1995) *Diccionario de símbolos*. Colección Labor, España.

DE CERTEAU, M. (1996): “Introducción”, “Culturas populares” y “Valerse de: usos y prácticas”, en la *Invencción de lo cotidiano. I. Artes de hacer*, Universidad Iberoamericana, México.

DE PAZ, A. (1992) *La revolución romántica*. Editorial Tecnos, Madrid.

DELEUZE, G., (1999) “Posdata sobre las sociedades de control”, en Christian Ferrer (comp.). *El lenguaje libertario*. Altamira, Buenos Aires.

ELIADE, M. (1961) *Mitos, sueños y misterios*. Ed. Compañía general fabril editora, Buenos Aires, Argentina.

_____ (1981) *Lo sagrado y lo profano*. Guadarrama / Punto Omega. 4ta. Edición.

_____ (1994) *Imágenes y símbolos*, Planeta Agostini, España.

_____ (2000) *Aspectos del mito*. Paidós Orientalia, España.

_____ (2006) *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*. EMECÉ, Argentina.

FOUCAULT, M. (1977) "Derecho a la muerte y poder sobre la vida", en *Historia de la sexualidad*. Vol. 1. Siglo XXI Editores, México.

_____ (1999) “¿Qué es la Ilustración?” en *Estética, ética y hermenéutica*. Paidós, Barcelona.

_____ (2002) “El cuerpo de los condenados”, “El panoptismo” y “Los cuerpos dóciles” en *Vigilar y castigar*. Siglo XXI Editores, VVEE, México.

GADAMER, H. G. (1997) *Mito y razón*. Paidós Studio, España.

GALEANO, E. (2008) *Úselo y tírelo. El mundo visto desde una ecología latinoamericana*. Grupo Editorial Planeta/Booket, Buenos Aires.

GALIMBERTI, U. (2001) "Psiqué y Techné", en *Revista Artefacto* n 4, Buenos Aires, octubre.

GENETTE, G. (1998) "Introducción" de *Nuevo discurso del relato*, Madrid, Cátedra.

GIQUEAUX, E. (1971) *Hacia una nueva definición esencial del mito*. Juarez editor, Buenos Aires.

GRAVES, R. (1985) *Los mitos griegos I*. Alianza Editorial, S.A., Madrid.

_____ (1999) *Dioses y héroes de la antigua Grecia*. Unidad Editorial, Madrid.

GRESH, L. H. y WEINBERG, R. (2005) *The Science of Anime: Mecha-Noids and AI-Super-Bots*. Thunder's Mouth Press, New York.

GRIMAL, P. (2003) *La mitología griega*. Paidós Studio.

_____ (2005) *Diccionario de Mitología griega y romana*. Paidós, Bs. As.

HABERMAS, J. (1995) "Modernidad, un proyecto incompleto", del libro *El debate modernidad-posmodernidad* (antología), Nicolás Casullo, El Cielo por Asalto, Buenos Aires.

_____ (2000) "Un argumento contra la clonación de seres humanos. Tres réplicas", en *La constelación posnacional*. Ed. Paidós, Barcelona.

HEIDEGGER, M. (1983) "La pregunta por la técnica", en *Ciencia y Técnica*. Ed. Universitaria, Santiago de Chile.

_____ (1996) "Lenguaje de tradición y lenguaje técnico" en *Revista Artefacto* n°1, Buenos Aires.

HELLER, A. y FEHÉR, F. (1995) *La modernidad y el cuerpo*, en *Biopolítica, la modernidad y la liberación del cuerpo*, Ediciones Península, Barcelona.

HOMERO (2000). *Odisea*. Biblioteca básica Gredos, Editorial Gredos, Madrid.

IACUB, M. (2004). "Las biotecnologías y el poder sobre la vida", en Didier Eribon (comp). *El infrecuente Michel Foucault. Renovación del pensamiento crítico*, Letra Viva/Edelp, Buenos Aires.

JONAS, H. (1997) "¿Por qué la técnica moderna es objeto de la ética?", "¿Por qué la técnica moderna es objeto de la ética?" y "Hagamos un hombre clónico: de la eugenesia a la tecnología genética", en *Técnica, ética y medicina. Sobre la práctica del principio de responsabilidad*. Paidós, Barcelona.

_____ (2000) "El problema de la vida y del cuerpo en la doctrina del ser", en *El principio-vida. Hacia una biología filosófica*. Editorial Trotta, Madrid.

JULIEN, N. (2008) *Enciclopedia de mitos*. Swing, España.

JUNG, C. G. (2002). *Obra Completa volumen 9/I: Los arquetipos y lo inconsciente colectivo*. Editorial Trotta, Madrid.

KANT, I. (1990) "Respuesta a la pregunta: ¿qué es la Ilustración?", en *Filosofía de la historia*, Fondo de cultura Económica, México.

KIRK, G.S. (1992) *La naturaleza de los mitos griegos*. Colección Labor, España.

LACAN, J. (1975) "El estadio del espejo" y "La instancia de la letra" en *Escritos I*, Siglo XXI, México.

_____ (1975). "Escritos I". Siglo XXI, México.

LACLAU, E. y MOUFFE, C. (1987). *Hegemonía y estrategia socialista*. Siglo XXI.

LE BRETON, D. (2002) "Capítulos 2, 3 y 8", en *Antropología del cuerpo y modernidad*. Ed. Nueva visión, Buenos Aires.

LEVI, A. (1996) *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*. Open Court.

MARTINI, S. (2002) "La sociedad y sus imaginarios". Bs. As., Documento de la Cátedra Teoría y Práctica de la Comunicación II, Carrera de Ciencias de la Comunicación, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires.

MERLEAU-PONTY, M. (1957) “El cuerpo como expresión y el habla”, “La especialidad del cuerpo propio y la motricidad” y “Cuerpo”, en *Fenomenología de la expresión*, Fondo de Cultura Económica.

_____ (1964) “Sobre la fenomenológica del lenguaje”, en “*Signos*”, Ed. Seix Barral, Barcelona.

_____ (1971) “El fantasma de un lenguaje puro” en *La prosa del mundo*, Ed. Taurus, Madrid.

MITCHAM, C., (1989) “Tres modos de ser con la tecnología”, en *Suplemento 14 de revista Anthropos*, Barcelona.

MORENO, H. (2003) *Cyberpunk: más allá de Matrix*, Círculo Latino, S.L. Editorial, Barcelona, España.

MUMFORD, L. (1982) “Preparación cultural”, en *Técnica y civilización*. Editorial Alianza, Madrid.

NAPIER, S. (2001) *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.

ORTÍZ-OSÉS, A. (1987) *Mitología cultural y memorias antropológicas*. Antropos Editorial del hombre, España.

OTTO, W. (2003) *Los dioses de Grecia*. Ediciones Siruela, Madrid.

PAPALINI, V. A. (2006) *Anime (Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social)*. Colección aperturas. La Crujía ediciones, Argentina.

PÊCHEUX, M. (1978). “El mecanismo del reconocimiento ideológico”, en Zizek, S. (comp.) *Ideología. Un mapa de la cuestión*. FCE, Buenos Aires.

POITRAS, G. (1998) *The anime companion: what's Japanese in Japanese animation*. Stone Bridge Press, Berkeley.

_____ (2001) *Anime essentials: everything a fan needs to know*. Stone Bridge Press, Berkeley.

_____ (2005) *The anime companion: Volume 2*. Berkeley, Stone Bridge Press.

RABINOW, P., (1996) “Artificialidad e ilustración. De la sociobiología a la biosociabilidad”, en Crary, Jonathan y Sanford Kwinter (comp.) *Incorporaciones*, Cátedra, Madrid.

SAID, E. (1990) “Introducción”, en *Orientalismo*. Libertarias, Madrid.

SCHENK, H.G. (1983) “El espíritu de los románticos europeos”. Fondo de Cultura Económica, México.

SCHMUCLER, H (1996). “Apuntes sobre el tecnologismo o la voluntad de no querer”, en Revista *Artefacto*, número 1, Buenos Aires, diciembre.

_____ (2001) “La industria de lo humano”, en *Revista Artefacto* n°4, Buenos Aires.

SCHODT, F. (1988) *Inside the robot Kingdom: Japan, Mechatronics, and the Coming Robotopia*. Kodansha Press, Tokyo.

_____ (1999) *Dreamland Japan*. Stone Bridge Press, Berkeley.

SENNETT, R. (1997). *Carne y piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Alianza Editorial, Madrid.

SIBILIA, P. (2009) "Biopoder", en *El hombre postorgánico Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*, FCE, Buenos Aires.

SILVA CASTILLO, J. (1996) *Gilgamesh o la angustia por la muerte* (Poema Babilónico). Traducción directa del acadio, De. El Colegio de México, México.

SINGER, P. (1999) “Todos los animales son iguales”, en *Liberación Animal*. Editorial Trotta, Madrid.

SOLÁ, M. D. (2005) “*Origen mitológico de los pueblos*”. Gradifco, Argentina.

SPENGLER, O. (1982) “Ascenso y término de la cultura maquinista”. *En El hombre y la técnica*, Ed. Espasa Calpe, España.

STEIMBERG, O. (1993). *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*, Ed. Atuel, Buenos Aires, Argentina.

STEINER, G. (1975) *Después de Babel. Aspectos del lenguaje y la traducción*. Fondo de Cultura Económica, México.

SUBIRATS, E., (1989) “Transformaciones de la cultura moderna”, en *Metamorfosis de la cultura moderna*. Editorial Anthropos, Barcelona.

SUJOY, O. (1995). Los buscadores de adrenalina. Jornadas anuales AAPPG.

VERÓN, E. (1987) Capítulo 4: “Discursos sociales” y Capítulo 5: “El sentido como producción discursiva” de *La semiosis social*, Gedisa, Buenos Aires.

VERÓN, E. (1995) *La mediatización*. , Facultad de Filosofía y Letras, UBA, 1986. (Reeditado en 1995), Buenos Aires.

Videos y películas:

Animés (películas):

Akira, Kodansha, Tokyo Movie, dirigida por Katsuhiro Otomo, Japón/ EE.UU., 1988.

Appleseed the beginning (Appurushīdo), Estudio Digital Frontier, dirigida por Shinji Aramaki, Japón, 2004.

Appleseed ex machine (Ekusu makina), Estudio Digital Frontier., dirigida por Shinji Aramaki, Japón, 2007.

Arion (Arion), Sunrise, dirigida por Yoshikazu Yasuhiko, Japón, 1986.

Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai), Production I.G., dirigida por Mamoru Oshii, Japón, 1995.

Nausicaä del valle del viento (Kaze no tani no Naushika), Estudio Ghibli, dirigida por Hayao Miyazaki, Japón, 1984.

Oh! Mi diosa (Ah! Megami-sama), Estudio Anime International Company, dirigida por Hiroaki Gohda y Makoto Bessho, 2000.

Princess Mononoke (Mononoke Hime), Estudio Ghibli, dirigida por Hayao Miyazaki, Japón, 1997.

Animés (series):

Ayashi no Ceres, Episodios 1-24, Estudio Pierrot, 2000, Japón.

Blue Seed (Aokushimitama Blue Seed), Episodios 1-26, Production I.G. y Ashi Production, 1994, Japón.

Bubblegum crisis Tokyo 2040 (BGC: 2040), Episodios 1-26, Estudio AIC (Anime International Company), 1998, Japón.

Busou Renkin (Busō Renkin -Alquimia de armas), Episodios 1-26, Estudio XEBEC, 2006, Japón.

Earth Girl Arjuna (Chikyuu Shoujo Arujuna), Episodios 1-13, Estudio Satelight, 2001, Japón.

Ergo Proxy (Erugo Purakushi), Episodios 1-23, Estudio Manglobe, 2006, Japón.
Fate –stay night (Feito/sutei naito), Episodios 1-24, Estudio DEEN, 2006, Japón.
Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi), Episodios 1-51, Estudio BONES, 2003, Japón.
Gilgamesh (Girugameshu), Episodios 1-26, Estudio Group Tak, Japan Vistec, 2003, Japón.
Ulises 31 (Yurisiizu 31), Episodios 1-26, Estudio 1981, Tokyo Movie Shinsha (Japón) y DiC Entertainment (Francia), 1981.

Animés OVAS

Blue seed 2 (Aokushimitama Blue seed 2) (1-2), Estudio Producción I.G., 1996, Japón.
Bubblegum crisis (Bubblegum crisis), (1-8), Estudio AIC (Anime International Company) y Artmic, 1987, Japón.
Parasite Dolls (Parasaito Dôruzu), (1-3), Estudio AIC (Anime International Company) e IMAGICA Entertainment, 2003, Japón.

De referencia general

Series estadounidenses

Chuck, Episodios 1-35, Cadena NBC, 2007-2009, E.E.U.U.
Dark angel, Episodios 1-21, Cadena FOX, 2000-2001, E.E.U.U.
Dollhouse, Episodios 1-13, FOX, 2009, E.E.U.U.

Películas

Aeon flux, Estudio Paramount Pictures, dirigida por Karyn Kusama, 2005, E.E.U.U. / Alemania.
Blade runner, dirigida por Ridley Scott, 1982, E.E.U.U./Singapur.
Código 46, dirigida por Michael Winterbottom, 2003, Reino Unido.

El fin de los tiempos, dirigida por M. Night Shyamalan, 2008, E.E.U.U.
El hombre bicentenario, dirigida por Chris Columbus, 1999, E.E.U.U.
El planeta de los simios, dirigida por Tim Burton, 2001, E.E.U.U.
Equilibrium, dirigida por Kurt Wimmer, 2002, E.E.U.U.
Gattaca, dirigida por Andrew Niccol, 1997, E.E.U.U.
Inteligencia artificial, dirigida por Steven Spielberg, 2001, E.E.U.U.
Johnny Mnemonic, dirigida por Robert Longo, 1995, E.E.U.U.
La Fortaleza, dirigida por Stuart Gordon, 1993, E.E.U.U.
La mosca 1, dirigida por David Cronenberg, 1986, E.E.U.U.
La naranja mecánica, dirigida por Stanley Kubrick, 1971, E.E.U.U.
Wall-e, dirigida por Andrew Stanton, 2008, E.E.U.U.
Yo robot, dirigida por Alex Proyas, 2004, E.E.U.U.

Revistas para aficionados

Animeteca Fascículo 2, Editorial Vértice, Argentina, 2001.
Animeteca Fascículo 4, Editorial Vértice, Argentina, 2001.
Animeteca Fascículo 5, Editorial Vértice, Argentina, 2001.
Animeteca Fascículo 9, Editorial Vértice, Argentina, 2001.
Animeteca Fascículo 12, Editorial Vértice, Argentina, 2001.
Animeteca Fascículo 13, Editorial Vértice, Argentina, 2001.
Lazer N° 43, Editorial Ivrea, Buenos Aires, Marzo 2007.
Lazer N° 44, Editorial Ivrea, Buenos Aires, Abril 2007.
Lazer N° 48, Editorial Ivrea, Buenos Aires, Octubre 2007.
Lazer N° 49, Editorial Ivrea, Buenos Aires, Diciembre 2007.

Lazer N° 51, Editorial Ivrea, Buenos Aires, Febrero 2008.

Lazer N° 52, Editorial Ivrea, Buenos Aires, Abril 2008.

Otaku, última generación, Editorial Vértice, Argentina, Octubre 1999.

ANEXO

Desarrollo de las piezas analizadas

A continuación damos cuenta del material audiovisual a analizar y un resumen de la trama de cada uno de ellos. Los podemos dividir según el contenido de sus tramas y estilo en tres partes. En una **primera instancia**, aquellos animés que tienen como eje principal la alquimia, la magia y su oposición con la ciencia:

Busou Renkin (Busō Renkin -Alquimia de armas-, 2006-2007) es un animé producido por el estudio XEBEC cuyo eje principal es la alquimia y cómo a través de ella se quiere llegar a ser inmortal (convirtiéndose en homúnculos –vida artificial-) pero como “castigo” de esa inmortalidad deben comer humanos para sobrevivir. A través de ciertos experimentos del bisabuelo de uno de los protagonistas, se contacta con un alquimista y lo que quiere lograr es un superhombre a través de la alquimia uniéndolo con sus conocimientos sobre ciencia. Los otros dos protagonistas son alquimistas pero utilizan armas, no son homúnculos. Su arma es llamada busou renkin: es un kakugane, es decir, un elemento en forma hexagonal que les permite transformarlo en arma, ya sea una lanza u otro elemento, la misma toma forma cuando tiene dueño.

Fate –stay night (Feito/sutei naito, 2006) es un animé que consta de veinticuatro capítulos y fue producido por estudio DEEN, basado en un juego de computadora. La historia gira en torno a la relación de un master (maestro-señor) que es un mago y su servant (sirviente) un ser de origen mitológico y la lucha entre los distintos servants y masters para obtener el santo grial (este objeto les otorgará un deseo al ganador del

“torneo”). La disputa por el santo grial se lleva adelante con siete magos y sus respectivos servants.

Fullmetal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi, 2003) cuenta la historia de los hermanos Elric, hijos de un famoso alquimista.

Oh! Mi diosa (Ah! Megami-sama, 2000) es una película que cuenta la historia de una de las tres nornas de la mitología nórdica y su relación con un adolescente. Aquí, se presenta una unión entre la mitología y la tecnología. En esta oportunidad, no desde la perspectiva de la manipulación genética sino tomando elementos del mito como el árbol de Yggdrasyl visto en esta animación como un programa de computación muy avanzado.

Luego, en **segunda instancia**, los animés que tienen una relación dialéctica entre el mito y la tecnología:

Akira (Akira, 1988) es dirigida por Katsuhiro Otomo y es una de las primeras películas en arribar al mercado estadounidense. Aquí se ve el deseo del hombre por crear un Dios, por sobrepasar los límites de lo divino. No sólo está presente la tecnología como aquella “arma” a utilizar para lograr este propósito sino también la cultura budista.

Appleseed the beginning (Appurushīdo, 2004), es una película en donde la tierra se encuentra en un escenario post-apocalíptico. La protagonista es llevada a una ciudad utópica en donde conviven cyborgs, humanos y bioroides –seres creados por los humanos sin emociones e incapaces de reproducirse por sí mismos-. No sólo se hace presente la tecnología y sus límites sino también un alto contenido de mitología griega tanto en los nombres de los personajes, en sus características físicas y psicológicas, así como también

en la trama del animé. En el caso de Briarios –cyborg que sólo posee un 25% humano- lleva su nombre como uno de los monstruos de la mitología, uno de los hecatonquiros, eran monstruos gigantes dotados de cien brazos y cincuenta cabezas.

Appleseed ex machina (Ekusu makina, 2007), está es la continuación de la película anterior en donde no sólo están presentes los humanos, cyborgs y bioroides, sino un clon de Briarios – imagen y semejanza de cuando era un ser humano-. Aquí se presencia la confusión de ambos personajes y de Deunan, la protagonista femenina, frente a esta situación.

Ayashi no Ceres (Ayashi no Ceres, 2000) es un serie de veinticuatro capítulos cuyo eje central gira en torno a la vida de una joven que es la descendiente de un ser celestial presente en la mitología japonesa. Dicha descendencia se produce por la relación de un guerrero humano y de la diosa. En el presente la familia de dicho linaje –Mikage- busca crear una diosa a través de los avances tecnológicos.

Blue Seed (Aokushimitama Blue Seed, 1994), es una serie de veintiseis capítulos con muchos elementos shintoísta –religión japonesa- y en donde se relata el mito de Susano – wo una divinidad japonesa (dios de la tormenta) y cómo rescata a la última de las ocho hijas de un matrimonio de ser asesinada por el Orochi -un monstruo de ocho cabezas-. La protagonista es una kushinada, princesa descendiente de la hija de ese matrimonio. Esta serie, no sólo tiene un contenido mitológico, sino también, se hace presente la tecnología para destruir a los monstruos que surgen en el presente. Hay una alta valoración de la naturaleza desde la ecología.

Blue seed 2 Beyond (Aokushimitama Blue Seed 2, 1996) utilizamos dos OVAs en donde a través de la tecnología se crea una mitama naranja, que en la primera parte de la saga aparece como monstruos conducidos por una mitama azul. La mitama es un término shintoísta que designa el alma o el espíritu.

Earth Girl Arjuna (Chikyuu Shoujo Arujuna, 2001) es una serie de trece capítulos con alto contenido ecológico y cultura hindú. En la misma se hace un planteo de cómo la evolución tecnológica ha dejado relegado lo espiritual y la naturaleza, hasta el nivel de su propia destrucción.

Gilgamesh (Girugamesshu, 2003) hace referencia al héroe mitológico babilónico desde una compleja trama en donde se ve la naturaleza destructiva del hombre y la tecnificación en su máxima expresión.

Ulises '31 (Yurisiizu 31, 1982) es la historia de Ulises pero ambientada en el futuro y con elementos tecnológicos. Muestra el camino del héroe y los distintos avatares que debe sobrellevar para lograr sus objetivos.

Y en una **tercera instancia**, los que pertenecen al género temático cyber punk en donde nos encontramos una sociedad post apocalíptica, en un futuro cercano, donde nosotros consideramos que se desarrolla el germen del mito actual:

Bubblegum crisis (Bubblegum crisis, 1987) es un animé producido por el estudio AIC (Anime International Company) y Armic, consta de 8 *OVAs*. La trama transcurre durante los años 2032 y 2033 en Tokio. Cuatro mujeres luchan contra los boomers (máquinas diseñadas para servir a los humanos) enloquecidos.

Bubblegum crisis Tokyo 2040 (BGC: 2040, 1998) producido por el estudio AIC. Si bien los personajes son los mismos, se presenta en ella una historia alternativa y más avanzada en el tiempo a las *OVAs* creadas en la década del '80. La trama se desarrolla en un ambiente post apocalíptico y apocalíptico al mismo tiempo, ya que, se ve la destrucción en la ciudad de Tokio pero también al final de la serie se verá toda la vida humana en peligro. Los boomers son máquinas diseñadas para servir a los humanos (algo parecido a los seres presentes en *Ergo proxy* (Erugo Purakushi, 2006). Cuatro mujeres con trajes tecnológicamente modificados defienden a los humanos de los boomers enloquecidos creados por la compañía Genom –una vez más, algo creado por el hombre se vuelve en su contra-.

Ergo Proxy (Erugo Purakushi, 2006) este animé es post apocalíptico. Las personas viven en domos. Un ambiente creado como ideal-útopico (muy similar a *Appleseed*) en donde viven los ciudadanos (hay que tener ciertas características para poder serlo), se discrimina a los inmigrantes no sólo dentro del domo sino con la gente que vive fuera de ellos (exiliados).

Ghost in the Shell (Kōkaku Kidōtai, 1995) es película que se lleva a cabo en un futuro cercano, en el 2029, donde el nivel de las telecomunicaciones ha atravesado niveles más allá de nuestro universo, sin embargo, las diferencias étnicas y de naciones se siguen estando muy marcadas. Los avances tecnológicos también han progresado en la dimensión genética: se realizan cuerpos enteramente sintéticos, a imagen y semejanza, que poseen habilidades y mayor eficiencia que los seres humanos, estos se construyen en torno a lo que se llama ghost (fantasma en inglés), alma humana, que sería el centro de poder de

movimiento de los cuerpos sintéticos. Toda la tecnificación trae consigo grandes problemas sociales: organizaciones criminales, a nivel mundial, roban información de empresas, personas y países de la gran Red.

Para detener el nivel de criminalidad en esta dimensión, en Japón, se crea un grupo especial denominado Shell (concha marina en inglés). Este grupo es conformado no sólo por humanos, sino también por sujetos creados genéticamente.

Dentro de esta instancia también se incluyen *Akira* (Akira, 1988), *Appleseed the beginning* (Appurushido, 2004) y *Appleseed ex machina* (Ekusu makina, 2007).

Entre las series de origen estadounidense seleccionamos: *Chuck* (Chuck, 2007), *Dark Angel* (Dark Angel, 2000) y *Dollhouse* (Dollhouse, 2008).

Géneros por sexo y edad: ejemplos

Kodomo

Animé	Capítulos	Año
Bakugan Battle Brawlers (serie)	51	2007-2008
Doraemon (serie)	1787	1979-2005
Hamtaro (serie)	173	200-2004
Pókemon (serie)	610	1997-

Shoujo

Animé	Capítulos	Año
Ángel, la niña de las flores (serie)	50	1979
Candy candy (serie)	115	1976-1979
Card Captor Sakura (serie)	70	1998-2000
Sailor moon (serie)	200	1992-1997

Shonen

Animé	Capítulos	Año
Berseker (serie)	25	1997
Bleach (serie)	247	2004-
Busou Renkin (serie)	26	2006
Claymore (serie)	26	2007
Darker than black: Ryuusei no Gemini (serie)	12	2009
Darker than black (serie)	25	2007-2008
Dragon Ball (serie)	153	1986-1989
Fullmetal alchemist (serie)	51	2003-2004
Hellsing (serie)	13	2002
Hellsing (OVA)	5	2006
Kaze no stigma (serie)	24	2007
Kenichi, el discípulo más fuerte de la historia (serie)	50	2006
Naruto (serie)	220	2002-2007
Naruto Shippuden (serie)	137	2007-
Saint Seiya (serie)	114	1986-1989
Saint Seiya –Hades- Jūnikyū hen (OVA)	13	2002-2003
Saint Seiya –Hades- Meikai hen (OVA)	12	2005-2007
Saint Seiya –Hades- Elysion hen (OVA)	6	2008
Saint Seiya –Lost canvas- (OVA)	7	2009-
Samurai champloo (serie)	26	2004-2005
Samurai deeper Kyo (serie)	26	2002
Samurai X (Rurouni kenshin) (serie)	95	1996-1998
Shikabane hime aka (serie)	13	2008
Shikabane hime kuro (serie)	12	2009
Slam dunk (serie)	101	1993-1996
Tenjho tenge (serie)	24	2004
Tenjho tenge. Ultimate fight (OVA)	2	2005

Seinen

Animé	Capítulos	Año
Berseker (serie)	25	1997
Gilgamesh (serie)	26	2003
Kaze no stigma (serie)	24	2007
Kimiariu	13	2008

Tenjho tenge (serie)	24	2004
Tenjho tenge. Ultimate fight (OVA)	2	2005

Josei

Animé	Capítulos	Año
Nana (serie)	47	2006-2007
Paradise kiss (serie)	12	2005

Géneros temáticos: ejemplos

Género temático	Animé	Capítulos	Año
Cyberpunk	Akira (film)	1	1988
	Alita (OVA)	2	1993
	Appleseed ex machine (film)	1	2007
	Appleseed the beginning (film)	1	2004
	Bubblegum crisis (OVA)	8	1987
	Bubblegum crisis Tokyo 2040 (serie)	26	1998
	Ergo Proxy (serie)	23	2006
	Ghost in the Shell (film)	1	1995
	Ghost in the Shell: Innocence (film)	1	2004
	Neon genesis evangelion (serie)	26	1995
	Serial Experiment Lain (serie)	13	1998
	The soul taker (serie)	13	2001
Ecchi	Akane-Iro ni Somaru Saka (serie)	12	2008
	Akane-Iro ni Somaru Saka Hardcore (OVA)	1	2009
	Akikan! (serie)	12	2009
	Amaenaideyo (serie)	12	2005
	Amaenaideyo (especial)	1	2005
	Amaenaideyo Katsu! (serie)	12	2006
	Amaenaideyo Katsu! (especial)	1	2006
	Dears (serie)	13	2004
	Elfen lied (serie)	13	2004
	Elfen lied (OVA)	1	2005
	Girls Bravo (serie)	11	2004
	Girls Bravo 2da temporada (serie)	13	2004
	Green green (serie)	12	2003
	Hanaukyo Maids Tai: La Verite (serie)	12	2004
	He is my master (serie)	12	2005
	Ikkitousen (serie)	13	2003
	Ikkitousen dragon destiny (serie)	12	2007
	Ikkitousen great guardians (serie)	12	2008

	Kampfer (serie)	-	2009
	Kanokon (serie)	12	2008
	Kanokon: Manatsu no Daishanikusai (OVA)	2	2009
	Kimi ga nozomu eien (serie)	14	2003-2004
	Kimiaru (serie)	13	2008
	Love hina (serie)	25	2000
	Love love! (serie)	9	2004
	Maburaho (serie)	24	2003-2004
	Nogisaka Haruka no Himitsu (serie)	12	2008
	Nogisaka Haruka no himitsu: Purezza (serie)	12	2009
	Queen´s blade: Heir to the throne (serie)	12	2009
	Rosario + Vampire (serie)	13	2008
	Rosario + Vampire capu2 (serie)	13	2008
	Sakura mail (OVA)	12	1997
	School days (serie)	12	2007
	Sekirei (serie)	12	2008
	Sekirei (OVA)	1	2008
	Sora no Otoshimono (serie)	-	2009
	Zero no Tsukaima (serie)	13	2006
	Zero no Tsukaima Futatsuki no Kishi (serie)	12	2007
	Zero no Tsukaima Princess no Rondo (serie)	12	2008
Gore	Devil may cry (serie)	12	2007
	Elfen lied (serie)	13	2004
	Gantz first stage (serie)	13	2004
	Gantz second stage (serie)	13	2004
	Hellsing (serie)	13	2002
Harem	Ai Yori Aoshi (serie)	24	2002
	Ai Yori Aoshi: Enishi (serie)	12	2003
	Akane-Iro ni Somaru Saka (serie)	12	2008
	Akane-Iro ni Somaru Saka Hardcore (OVA)	1	2009
	Clannad (serie)	23	2007-2008
	Girls Bravo (serie)	11	2004
	Girls Bravo 2da temporada (serie)	13	2004
	Hanaukyo Maids Tai: La Verite (serie)	12	2004
	Kimiaru (serie)	13	2008
	Love hina (serie)	25	2000
	Love love! (serie)	9	2004
	Maburaho (serie)	24	2003-2004
	Princess lover! (serie)	12	2009
	School days (serie)	12	2007
	Sekirei (serie)	12	2008
	Sekirei (OVA)	1	2008

Harem reverso	Fruits basket (serie)	26	2001
Hentai	Angel (OVA)	1	1990
	Angel (OVA)	5	1994-1995
	Bible black (OVA)	16	2001
	Dragon pink (OVA)	4	1994
	Green green thirteen: erolutions (OVA)	1	2004
	Hen (OVA)	2	1997
	La Blue girl (OVA)	14	1992-2001
	Pia carrot (OVA)	6	1997-1998
	Pia carrot (serie)	6	1999-2000
	Urotsukidoji	13	1987-1996
	Visionary (OVA)	3	1995-1996
Magical girlfriend	Ah! My goddess (serie)	50	2005-2006
	Onegai teacher (serie)	12	2002
Maho shojo	Card Captor Sakura (serie)	70	1998-2000
	Magic knight rayearth (serie)	49	1994-1995
	Magic knight rayearth (OVA)	3	1997
	Sailor moon (serie)	200	1992-1997
Maho shonen	D.N.Angel (serie)	26	2003
Mecha	Babel II: Beyond infinity (serie)	13	2001
	Daikuu Maryuu Gaiking (serie)	44	1976-1977
	Full Metal Panic? Fumoffu (serie)	12	2003
	Full Metal Panic! Second Raid (serie)	13	2005
	Full Metal Panic! (serie)	24	2002
	Getter Robo (serie)	51	1974
	Giant Robo (serie)	26	1967-1968
	Groizer X (serie)	36	1976-1977
	Gundam (serie)	-	1979-2006
	Hyakujuu ou Golion	52	1981-1982
	Kidou Keisatsu Patlabor (serie)	47	1989-1990
	Kousoku Denjin Arbegas (serie)	45	1983-1984
	Macross 7 (serie)	49	1994-1995
	Macross frontier (serie)	25	2008
	Macross plus (OVA)	4	1994
	Macross zero (OVA)	5	2002-2004
	Magne robo Gakeen (serie)	39	1977
	Mazinger Z (serie)	92	1972-1974
	Mirai Robo Daltanias (serie)	47	1979-1980
	Neon Genesis Evangelion (serie)	26	1995
	Soukou no Strain (serie)	26	2006-2007
	Sousei no Aquarion (serie)	26	2005
	The Super dimensional fortress macross (serie)		

	The super dimensional fortress Macross: do you remember love? (film)	36	1982
	UFO senshi dai Apolon (serie)	1	1984
	Vandread: first stage (serie)	26	1976
	Vandread: second stage (serie)	13	2000
	Video senshi Laserion (serie)	13	2001
	Zone of enders Dolores, i (serie)	45	1984-1985
		26	2001
Meitantei	Detective Conan (serie)	552	1996-
	Matantei Loki Ragnarok (serie)	26	2003
	Sherlock Holmes (serie)	26	1984-1985
Romakome	Love hina (serie)	25	2000
	Lovely complex (serie)	24	2007
	Onegai Teacher (serie)	12	2002
	School Rumble (serie)	26	2004-2005
Shojo-ai	Aoi Hana (serie)	11	2009
	Blue drop (serie)	13	2007
	Burst Angel (Bakuretsu tenshi) (serie)	24	2004
	Ice (OVA)	3	2007
	Kannazuki no Miko (serie)	12	2004
	Kashimashi (Girl meets girl) (serie)	12	2006
	Mai-hime (serie)	26	2005
	Maria- sama ga miteru (Maritime) (serie)	13	2004
	Maria-sama ga miteru: Haru (serie)	13	2004
	Maria-sama ga miteru: OVAs	5	2006-2007
	Maria-sama ga miteru: Vous Regarde (serie)	13	2009
	Revolutionary Girl Utena: The adolescence of Utena (film)	1	1999
	Sasameki koto (serie)	-	2009
	Shōjo Kakumei Utena (serie)	39	1997
	Simoun	26	2006
	Strawberry panic! (serie)	26	2006
	Yami to boushi to hon tabibito (serie)	13	2003
Shonen ai	After school in teacher´s lounge (OVA)	2	1994
	Angel´s feather (OVA)	2	2006
	Antique Bakery (serie)	12	2008
	Earthian (OVA)	4	1989-1996
	Gakuen heaven (serie)	13	2006
	Gravitation (serie)	13	2000
	Ikoku Irokoi Romantan (OVA)	2	2007
	Junjou Romantica 1 (serie)	12	2008
	Junjou Romantica 2 (serie)	12	2008
	Loveless (serie)	12	2005
	Suki na Mono wa Suki Dakara Shōganai! (Sukisyo) (serie)	12+	
		1(OVA)	2005

	Zetsuai 1989 (OVA)	1	1989
Spokon	Ace no Nerae (serie)	26	1973-1974
	Ashita no Joe (serie)	79	1970-1971
	Capeta (serie)	52	2005-2006
	Captain Tsubasa (serie)	128	1983-1986
	Dear boys (serie)	26	2003
	Eyeshield 21 (serie)	145	2005-2008
	Future GPX Cyber formula (serie)	37	1991
	Hajime no Ippo (serie)	76	2000-2002
	Initial D first stage (serie)	26	1998
	Initial D second stage (serie)	13	1999-2000
	Mach gogogo (Meteoro) (serie)	52	1967-1968
	Over Drive (serie)	26	2007
	Slam dunk (serie)	101	1993-1996
	The prince of tennis (serie)	178	2001-2005
	Touch (serie)	101	1985-1987
Yaoi	Ai no Kusabi (OVA)	2	1992-1994
	Boku no sexual harassment (OVA)	3	1994
	Bronze: Zetsuai since 1989 (OVA)	1	2004
	Enzai (OVA)	12	2000-2001
	Gravitation: Lyrics of love (OVA)	2	1999
	Okane ga nai (OVA)	4	2007
	Kire papa (OVA)	2	2008
	Sensitive pornograph	1	2004
Yuri	G-taste (OVA)	7	2003
	Lesbian ward	2	2003
	Shoujo sect –Innocent lovers-	3	2008

Capítulo 5

ÉPOCA HISTÓRICA-FILOSÓFICA	ESCEPTICISMO ANTIGUO (sospecha de la tecnología)	OPTIMISMO ILUSTRADO (promoción de la tecnología)	DESASOSIEGO ROMÁNTICO (actitud ambigua hacia la tecnología)
ELEMENTOS CONCEPTUALES			
VOLICIÓN O INTENCIÓN (religiosa)	La voluntad de tecnología implica una tendencia a alejarse de Dios o	La voluntad de tecnología es ordenada por Dios o por la Naturaleza.	La voluntad de tecnología es un aspecto de la creatividad –la cual

	los Dioses.		tiende a ocuparse menos de otros aspectos.
ACCIÓN (ética y política)	Personal: la opulencia socava la virtud individual. Social: el cambio técnico debilita la estabilidad social.	Personal: las actividades técnicas socializan a los individuos. Social: la tecnología crea riqueza pública.	Personal: la tecnología engendra libertad pero aparta de la fuerza afectiva necesaria para ejercitarla. Social: la tecnología debilita los lazos de afecto sociales.
CONOCIMIENTO (epistemología)	La información técnica no es conocimiento verdadero.	El compromiso técnico con el mundo produce conocimiento verdadero (pragmatismo).	Imaginación y visión son más cruciales que el conocimiento técnico.
OBJETOS (metafísica y estética)	Los artefactos son menos reales que los objetos naturales y requieren por tanto una gula extrema.	Naturaleza y artificio operan mediante los mismos principios mecánicos.	Los artefactos expanden los procesos de la vida y revelan lo sublime.

(Mitcham; 1989, p.: 24)