



Vanity Fea

José Ángel García Landa

Nostalgia de la experiencia inmediata

Ghost in the Shell (2): Innocence

De la conjunción de 'Neuromante' y de 'Blade Runner', con un toque de 'Matrix', surgen el manga y serie de películas de animación 'Ghost in the Shell'. El dilema de 'Ghost in the Shell, 2: Innocence' versa sobre la identidad: si es replicable, si es imitable, si consiste en signos, ¿dónde está la esencia de la humanidad? Reconocemos allí ciertas inquietudes postestructuralistas y postmodernistas.

(Un retropost de 2011)

Ada Byron, hija de Lord Byron, fue, a juicio de algunos, la primera persona que hizo un programa informático; más mérito todavía cuando no había ordenadores. Sobre fabricación de humanos artificiales conversaban Byron y Mary Shelley. Andando el tiempo, llegó no sólo *Frankenstein*, sino los replicantes de *Blade Runner*, y el mundo virtual interno a la red de *Neuromante*—una vez convergieron la informática de Ada Byron y los humanos artificiales de Mary Shelley.

Bien, pues de la conjunción de *Neuromante* y de *Blade Runner*, con un toque de *Matrix*, surge el manga y serie de películas de animación *Ghost in the Shell*, cuyo segundo capítulo, *Innocence*, fui a ver a la serie de cine tecnológico que se proyecta en el edificio Ada Byron. Para terminar de redondear el tema, aparqué el coche frente a la sede del Instituto Tecnológico de Aragón, en el que según Steven Spielberg se diseñaban los Pinochos vivientes de la película *AI* (*Artificial Intelligence*).

Ghost in the shell 2: Innocence



Japón. 2004. Dir. Oshii Mamoru (100')
Ôtsuka Akio, Tanaka Atsuko
Año 2032. La sociedad se encuentra totalmente computerizada y la línea que separa a los humanos de las máquinas se ha difuminado hasta hacerse prácticamente indistinguible. Batô, detective cyborg de la Sección 9 de Seguridad Pública, investiga una serie de homicidios cometidos por prototipos de androides diseñados para el sexo. Lo que comienza como la búsqueda de un asesino acaba convirtiéndose en la lucha desesperada de un hombre por aferrarse a lo que le queda de la humanidad: el cerebro y el recuerdo de una mujer.

2 de marzo - Edificio Ada Byron

La película no puede desagradar a ningún ciberpunkero que guste de [Neuromante](#), o de películas de animación como [A Scanner Darkly](#). Creo. Tiene un toque melancólico, un LeitMotiv que da título a la película: tanto el cyborg Batô como su amada, que ahora es sólo una mente circulando por la Red, viven divididos entre la melancolía por un pasado humano al que no pueden volver, y el deseo de hallar la paz interna en su nueva dimensión cibernética y virtual: aspiran a una vida estoica "sin pecado y con pocos deseos, como los elefantes en la selva". Porque una selva, claro, es el paisaje ciberpunk en el que

se mueven—corrupción, crimen, mafias, intrigas y explotación de inocentes... En realidad son más justicieros de lo que sugeriría su lema, y la película gira en torno a la liberación de unas jovencitas secuestradas y atrapadas en unos tanques de animación suspendida, tal como los de Matrix, donde se las guardaba para robarles el espíritu e infundirlo a las androides eróticas que creaba una ilegal corporación del crimen.

Abundan en la película las reflexiones sobre los límites de lo humano, a lo Blade Runner, con alusiones a la Eva Futura y a la Olympia de Hoffman; el erotismo del maniquí está aquí a la vez explorado y explotado, con una ambivalente actitud hacia la Mujer Objeto (característicamente, se descarga abundante violencia contra los maniqués eróticos, creando cortocircuitos de actitudes en el espectador). Los personajes reflexionan a menudo en voz alta sobre estas cuestiones, dando voz a un discurso típicamente postmodernista y postestructuralista sobre la identidad: si es replicable, si es imitable, si consiste en signos, ¿dónde está la esencia de la humanidad? No existe, somos todos androides. Pero a la vez está la contradicción, claro: si somos androides, no haría falta robar la mente a las niñas para infundirla a los robots. Y aún más, ¿qué es lo que se les infunde a esos robots? Aquí el alma parece ser una sustancia transferible y autocontenida—como si la identidad o actitudes de esas niñas en los tanques de animación suspendida pudiese ser la misma que en un mundo social.

En fin, que la película usa dos nociones incompatibles de identidad, la esencialista de una sustancia espiritual, como parece ser también la amada de Batô, su "ángel protector" como lo llama su colega, que está a la vez muerta o viva pero a la manera de un alma—y la noción materialista de la inteligencia artificial, que dejaría poco lugar para esos lujos de la individualidad y el espíritu.

Los movimientos y gestos de las figuras son torpes e inexpresivos, en la tradición del manga animado japonés, mientras que los fondos son obras de arte barrocas-cyberpunk, muy inventivos visualmente, y uno de los puntos atractivos de la película. Como la música, por otra parte, opresiva y posthumana como el mismo argumento. Otro

detalle bonito, aparte de la sinfonía de variaciones entre lo humano y lo artificial: el episodio en el que Batô y su colega, asaltando la guarida del malo, se ven pillados en un bucle de realidad virtual, del que lograrán salir con una pista que ha introducido el ángel guardián para que puedan romper el hechizo. Esto está introducido de manera muy efectiva, usando una escena repetida varias veces sin previo aviso, que al principio parece un fallo de montaje de la película, hasta que ves las variaciones sobre la escena ya vivida. Es un modo muy vívido de sumergir al espectador en la experiencia de la realidad virtual sufrida por los personajes, y entramos allí sin transición, claro, pues en el cine todo es realidad virtual.

Los personajes se preguntan si han salido al mundo real, un poquito como los del argumento de *Total Recall* antes del beso final—pero lo cierto es que una vez el argumento se adentra por según qué derroteros, ya no hay manera de volver a la realidad sólida, pues ésta está inderpenetrada de experiencia virtual. Es en cierto modo una película sobre cómo la cibernética añade planos a la realidad, y crea mundos dentro de mundos, de complejidad creciente, y de este modo transforma la experiencia directa, y no mediatizada tecnológicamente, en un recuerdo nostálgico o en el sueño de una inocencia imposible. Eso sí logra transmitirlo muy vívidamente la película, como si nos hiciese falta recrearnos en ello.

PS. Bueno, aquí puede verse toda la película:



[Internewroman](#)

Otros asuntos de Blogs

- ✓ La Oreja (y la cámara)
- ✓ Mascarillas y Autoagresión Consensuada
- ✓ Contra los Deplorables
- ✓ 'La Peste Escarlata' y la epidemiología evolutiva
- ✓ Con la historia a cuestas
- ✓ Difundiendo bulos
- ✓ Índice de 'Vanity Fea' en Ibercampus
- ✓ La Espiral Hermenéutica
- ✓ Infiltrados (The Departed)
- ✓ Dimensiones del discurso (Tenor, Mode, Domain)
- ✓ La Pandemia Artificial
- ✓ El mundo social como presentación y re-presentación

- ✓ Pandemia de Pánico
- ✓ Los poderosos (se) engañan
- ✓ Epidemia de borreguismo
- ✓ Radical Lumpers (Sobre las diferencias raciales)
- ✓ Profesores monjes y profesores cortesanos
- ✓ Katyn y más horrores
- ✓ Contra el Enmascarado Solitario
- ✓ Las carpetas rojas del zulo - Expediente Royuela

