

FILOSOFÍA Y ANIME: AKIRA Y GHOST IN THE SHELL A TRAVÉS DE LA MIRADA
EMPIRISTA DE LA IDENTIDAD PERSONAL

Trabajo para optar por el título de

Licenciada en Filosofía

Modalidad: Monografía

Presentado por

María José Alejandra Camacho Corredor

Cod: 2016232004

Director

Prof. Héctor Pablo Vargas

Universidad Pedagógica Nacional

Facultad de Humanidades

Departamento de Ciencias Sociales

Licenciatura en Filosofía

Bogotá D.C

2023

Resumen

El presente trabajo realiza un recorrido por la historia del *anime* y los géneros ciencia ficción y *cyberpunk*, planteando cómo estos, en su posibilidad enriquecedora como medios audiovisuales, ponen en tensión al sujeto, que posteriormente entendemos como yo (*self*) en la imagen en movimiento, para responder a los interrogantes planteados por los filósofos modernos empiristas, con el objetivo de abordar una de las discusiones centrales de la filosofía moderna: la identidad personal, concretamente busca recoger la idea de ficción de la identidad en Hume, el cual la considera una idea oscura y confusa por lo cual no se encontraría dentro de lo que podemos conocer de forma clara y distinta. Pretendo brindar una posible respuesta a este problema con la ayuda de Hume, revisando los *animés Akira* (1988) y *Ghost in the Shell* (1995), dado que los medios que usan para cuestionar la identidad personal de los personajes la pueden presentar como aquello cambiante y móvil.

Para repasar la visión de la identidad en la modernidad, revisaremos algunos ensayos que abordan el entendimiento humano, como el ya nombrado Hume, en este caso veremos cómo la visión del filósofo escocés plantea la cuestión de la identidad alrededor de la percepción y lo cognoscible, pero sitúa la identidad en el terreno de lo supuesto y por lo tanto no parece encontrar una respuesta satisfactoria. Los *animés* a tratar plantean un futuro tecnológico en el que la identidad es un concepto central de los cuestionamientos emocionales y filosóficos de los personajes y que se resuelven hacia el final de la historia, resolución que brinda una posible respuesta al problema de la ficción de la identidad personal comprendida a través de lo virtual como medio y cómo fin de lo filosófico, pero principalmente como medio ejemplificador que funciona para brindar a lo filosófico una arista poco explorada, en este caso particular, del problema de la identidad entendida como algo imperfecto y no esencialista.

Palabras Clave

David Hume, Identidad Personal, filosofía moderna, Ghost in the Shell, Akira, cyberpunk

Abstract

This paper takes a journey through the history of anime and the science fiction and cyberpunk genres, proposing how these, in their enriching possibility as audiovisual media, put in tension the subject, which we later understand as self in the moving image, to answer the questions posed by modern empiricist philosophers, with the aim of addressing one of the central discussions of modern philosophy: personal identity, specifically seeks to pick up the idea of identity fiction in Hume, which considers it an obscure and confusing idea so it would not be within what we can know in a clear and distinct way. I intend to provide a possible answer to this problem with the help of Hume by reviewing the anime *Akira* (1988) and *Ghost in the Shell* (1995), since the means they use to question the personal identity of the characters can present it as changing and mobile.

To review the vision of identity in modernity, we will review some essays that address human understanding, such as the aforementioned Hume, in this case we will see how the Scottish philosopher's vision raises the question of identity around perception and the knowable, but places identity in the realm of the supposed and therefore does not seem to find a satisfactory answer. The anime to be discussed pose a technological future in which identity is a central concept of the emotional and philosophical questions of the characters and which are resolved towards the end of the story, a resolution that provides a possible answer to the problem of the fiction of personal identity understood through the virtual as a means and as an end of the philosophical, but mainly as an exemplifying means that works to provide the philosophical with a little explored edge, in this particular case, of the problem of identity understood as something imperfect and non-essentialist.

Key words

David Hume, John Locke, personal identity, modern philosophy, *Ghost in the Shell*, *Akira*, cyberpunk., anime.

Índice

1. Introducción.....	5
1.1 ¿Qué es el cyberpunk?	7
1.2 ¿Por qué anime?.....	10
1.3 Contexto histórico del anime-manga en Japón.....	11
1.4 ¿Por qué anime/manga y no comic?	15
2. anime y filosofía.....	18
2.1 El anime como máquina.....	22
2.2 Introducción a las obras	25
2.3 El concepto de identidad en la filosofía moderna.....	29
2.4 David Hume, el problema de la ficción de la identidad personal	34
3. Identidad como concepto transversal a las dos obras.....	36
Conclusiones.....	43
Referencias	46

1. Introducción

¿Por qué la animación japonesa de ciencia ficción *ciberpunk* es susceptible de abordarse filosóficamente, especialmente en relación con la ficción de la identidad personal, problema de la filosofía moderna?

El presente trabajo tiene como objetivo responder a la pregunta ¿Por qué la animación japonesa, especialmente las obras que se enmarcan en el subgénero ciberpunk, son susceptibles de abordarse filosóficamente a través del concepto de identidad personal de la filosofía moderna?, en este caso en específico, busco rastrear el concepto filosófico de la identidad personal moderna desde la visión del *anime* del género ciberpunk, tomando los casos particulares de los *animés Akira (1988)* y *Ghost in the shell (1995)*, atravesándolos por la mirada empirista-racionalista de John Locke y en contraposición, la mirada de David Hume con el objetivo de revisar si los *animés* en cuestión, primero, se enmarcan en la discusión sobre la identidad personal y luego, analizar aquello nuevo que agregan a la discusión los planteamientos ya nombrados.

La filosofía a lo largo de su historia ha recorrido un sinnúmero de caminos para responder a sus cuestiones, se ha acercado a las ciencias como medio o como fin del estudio mismo, ha usado disertaciones, diálogos, cartas, entre otros, algunos con objetivos propiamente dichos y otros como medio para ejemplificar o poner de manifiesto algún problema. Hemos usado medios visuales y escritos para plantear nuestras inquietudes más humanas, ya sea la pregunta sobre qué es el *hombre* o qué lo hace *ser humano*, hasta la pregunta misma por aquello que configura la propia identidad. La pregunta filosófica no es nueva a los medios masivos de entretenimiento, en su momento ya fue tratada por la literatura o por el cine y cada una, con sus particularidades le brindó una respuesta acercándose a otros estados del problema.

La cuestión, en relación con estas preguntas existenciales, es que la respuesta parece estar, en parte, intrincada por el medio que se usa para preguntar y responder. Una cuestión ampliamente conocida es que la fuerza del discurso de Platón en sus diálogos está atravesada por el medio que se usó para ejemplificarlos, por supuesto que el método socrático es también parte de la argumentación, es decir, no solo la cuestión misma que es tratada en los textos es el argumento, sino que el texto mismo es un *argumento* en favor de su método.

Así mismo nos podríamos preguntar sí, entendiendo que existe filosofía de la tecnología o filosofía que se ha preguntado por las cuestiones tecnológicas, podríamos decir que un medio válido para representar la duda filosófica sea justamente el medio que se está poniendo en cuestión, es decir, que al usar las herramientas que nos brinda la tecnología podríamos brindarle capas a la cuestión tecnológica en la filosofía. O bien, comprender que las cuestiones que plantea un medio como la

animación tienen en sí mismas la posibilidad de brindarle perspectivas diferentes a la pregunta inicialmente planteada. No que sean mejores medios para abordarlo, sino que, el medio en sí brinda la posibilidad de dar matices diferentes a las respuestas ya dadas. En este texto pretendo hacer un recorrido por la animación como fuente de estudio para diversos campos, de tal forma que podamos dilucidar las posibilidades que nos brinda el medio para pensar la academia, cualquiera que sea, desde la animación.

Los formatos de la filosofía occidental, tales como diálogos, poemas, ensayos, cartas, han demostrado la posibilidad de abordaje filosófico. Muy comúnmente se han usado otras ramas del conocimiento para ejemplificar, dar solidez o incluso perspectiva al pensamiento expuesto. Por ejemplo, Descartes, decide usar la ciencia como base de su método cartesiano, ve en los fundamentos de las matemáticas la constitución del método definitivo para conocer correctamente. Por otro lado, la literatura ha tenido una relación simbiótica en construcción con la filosofía, especialmente en algunos géneros y subgéneros particulares, como es el caso de las novelas de Camus, en las cuales retoma ideas existencialistas desde el punto de vista de un personaje ficticio puesto en una situación extrema, quien se cuestiona el sentido de su existencia o la consecución de la felicidad a raíz de su situación desesperada. Se usan una a la otra para explicar aquello que no se alcanza a explicar e incluso a entender por completo por sí solo, si entendemos que el medio narrativo, la literatura, pone la subjetividad en primera plana, no es que la filosofía se aleje de esta propia subjetividad, es que el sujeto como objeto de estudio está en un punto abstracto del tratamiento filosófico, en la literatura no podemos olvidarnos de él, un sujeto propiamente dado, pues la historia le pertenece como protagonista, en la literatura como en el cine, quien nos dice aquello que está más allá de la vista no es el autor, sino las significaciones de aquello que escapa de las palabras, como *la angustia sartreana*, que por supuesto se explica, pero más que explicarse, se experimenta. No significa que un ensayo es insuficiente para explicar la condición humana puesta al límite del propio sentido, pero resulta más eficaz responder a la cuestión existencial, poniendo en juego la propia existencia, es decir, el sentido propio del ser, pero en la intervención directa de la existencia problematizada. No pretendo encasillar esta relación pues se ha dado en múltiples escalas en ambas vías, sino poner en manifiesto en cuales términos hemos presenciado esta relación y la ocasión por la cual la literatura ha tenido más por decir que el ensayo filosófico.

Por supuesto, el cine también tejió lazos con la filosofía, muchas grandes historias han sentado sus bases - en cuestiones filosóficas, como es el caso de *Matrix* (1999) y su paralelismo con el *idealismo platónico*. No es la única, pero sí la más conocida y tratada en el ámbito, pues no son pocos los trabajos que la estudian. Poco a poco se han trazado las relaciones entre la filosofía y los medios

de entretenimiento escrito, gráfico y audiovisual. Así mismo, se han usado estas obras como punto de partida para enseñar filosofía, reconociendo el valor ejemplificador que tienen. Ya hemos visto una serie de libros que relacionan la filosofía con obras de la cultura popular tales como la ya nombrada *Matrix*, *Seinfeld* y por supuesto la más conocida *Los Simpson y la filosofía* (Irvin et al, 2001). Podríamos decir que a finales de los 80 y con la popularización del *anime* a nivel global, se dieron las condiciones para construir un puente entre el *anime* y la filosofía, siendo uno de los pilares de esta unión obras como *Neon Genesis Evangelion* (1995) y *Akira* (1988), con el paso del tiempo se ha construido una relación que a mi parecer tiene bases mucho más fuertes para reconocer su valor divulgativo, ejemplificador y, como objetivo principal de este trabajo de grado, reconocer su valor académico, para brindar perspectivas diferentes a las que brindan algunos formatos de la filosofía. Concretamente, la pregunta, **¿Por qué la animación japonesa es susceptible de abordarse filosóficamente?**, la respondo por las razones que se expondrán a lo largo de este escrito.

Considero que el *anime* es susceptible de estudiarse filosóficamente, por supuesto, como cualquier otro medio, no podríamos decir que todo el *anime* es susceptible de cuestionamientos de orden académico, pero sí podemos decir que dentro del *anime* hay obras que no sólo son susceptibles de estudiarse a través de la mirada filosófica, además en su constitución como obras, las cuestiones filosóficas les atraviesan profundamente. El objetivo de este texto es entonces, por un lado, responder: por qué la animación es susceptible de abordarse filosóficamente, pero por otro también pretende comprobar que el *anime* japonés brinda desde su concepción hasta su condición misma de animación, una perspectiva nueva en relación con problemas fundamentalmente filosóficos. En este caso en particular, nos preguntamos por la identidad personal en relación con las visiones empiristas del término, fundadas por Locke y Hume respectivamente, porque no solo es uno de los grandes problemas de la filosofía, además es el gran problema de los géneros futuristas, postapocalípticos, la ciencia ficción, en términos generales, todo aquello que se entrelaza en el *cyberpunk*.

1.1 ¿Qué es el *cyberpunk*?

El documental *Más ciencia que ficción. Capítulo IV. Cyberpunk* en la voz del catedrático Jose Carpio define lo *cyberpunk* como: Una distopía, es decir una anti-utopía en la que confluyen tres cosas 1. El mundo es altamente tecnológico, casi un universo paralelo a la vida real, el universo informático. 2. El nivel de vida de la inmensa mayoría de la población es miserable. De hecho, los protagonistas de ese mundo paralelo son héroes o personas poderosas, pero en el mundo real serían drogadictos, indigentes, que tienen lo justo para sobrevivir. 3. similar a la ciencia ficción y la novela negra, el centro de la acción o el espacio en el que se desarrolla, ya no es Estados Unidos o Europa, sino la

costa este y el sureste asiático. (Carpio. J 1:30-2:50). El *cyberpunk* y su base científica han funcionado para poner en papel los problemas de una sociedad con la mirada puesta en el futuro, pero profundamente problemática en el presente. Como todo género utópico o distópico, se desarrolla en el futuro, pero el problema que trata es muy presente, es casi un reflejo de la sociedad, pero en su peor versión, la que se espera que sea en un futuro relativamente cercano en el cual se exacerbaban los problemas del ahora. Comúnmente se usa como medio ejemplificador para poner en juicio los problemas de los cuales ya no se puede escapar, es un oráculo de las desgracias del mundo tecnificado.

El *cyberpunk* pone al sujeto en el centro de la narración, es el sujeto quien se enfrenta al mundo automatizado, del cual suele ser renuente al inicio de la historia o, en cambio, no lo cuestiona porque es parte de él, pero durante el desarrollo de la trama puede involucrarse en el mismo o comienza a cuestionarlo, allí es donde surge la pregunta por lo humano. La pregunta esencial del *cyberpunk* no es directamente las consecuencias del mundo automatizado en la sociedad, sino que es explícitamente, las consecuencias de la alta computarización en la constitución de la idea de lo humano. La pregunta de lo *cyberpunk* se diferencia en esencia de la ciencia ficción porque el *sci-fi* plantea un mundo futurista-tecnificado, pero el sujeto no es lo esencial, lo esencial es la computarización. El *cyberpunk*, por su carácter decadente trata las *posibles* consecuencias de lo tecnológico en la vida humana. Por ejemplo, se cuestiona que pasaría si pudiésemos vivir para siempre, o en cambio, que sería de nosotros si pudiésemos reemplazar nuestro cuerpo biológico por uno cibernético que mejorará nuestras habilidades físicas e incluso cognitivas y principalmente, qué pasaría si el mundo queda en manos de una corporación-conglomerado-individuo poderosos que anteponen sus intereses megalómanos al bienestar o incluso a la vida de la humanidad, sin olvidar que estos intereses son el medio para retratar al protagonista interpelado por ese mundo, el protagonista o los sujetos en cuestión son atravesados por ese universo, que comúnmente los destruye en el proceso de intentar derrocar al poder omnipresente de aquella ciudad.

Si bien es claro el tinte moral de estos subgéneros, no vamos a centrarnos en la pregunta que nos plantea como sociedad -retratada como decadente-, pero es inevitable reconocerlo en el origen y las bases del *cyberpunk*, es entonces necesario repasar sus características principales para comprender por qué *cyberpunk*, por qué Asia o concretamente Japón y finalmente por qué *anime*. Pero para comprender este desarrollo debemos reconocer que este género surge principalmente en la cultura occidental como respuesta a los problemas de mitad del siglo XX. Como lo explica Carpio, el *Cyberpunk* se preocupa de las ocupaciones del presente reflejadas en el futuro, como el control de las corporaciones sobre los individuos, la corrupción, la vigilancia altamente tecnológica

y el enajenamiento. A lo largo de estas obras comúnmente se combaten a través de rebeliones lideradas por sujetos que no encajan en los cánones de héroe acostumbrados en la ficción.

En la literatura el *cyberpunk* se comienza a usar a principios de 1980, desde su inicio se incluyen obras que por sus características pueden encajar, pero el término surge durante esta década y gana popularidad ya que las obras más características nacen en ese momento. *Neuromancer* de *William Gibson* es el mayor referente del estilo y también de los más reconocidos, la apariencia de futuro con la sensación tradicional de la ciencia ficción y la decadencia son los elementos que solemos encontrar en estas historias.

Quizás una de las grandes revoluciones del *cyberpunk* fue acercar la academia a la ciencia ficción como es el caso de *Haraway* y su *Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the 1980s* (1984), como respuesta al ascenso del conservadurismo de la época en Estados Unidos, usa la metáfora de los *Cyborg* como crítica a la realidad social del momento.

En el cine, al igual que en la literatura se retoman trabajos anteriores para encasillarlos en el subgénero, en este caso se presume que *Alphaville* (1965) de *Jean-Luc Godard* entra en el subgénero además porque se presume que está inspirado en *Brave New World* (1932) de *Aldous Huxley*, *Blade Runner* (1982) adaptación de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968) de *Philip K. Dick* entre otras obras que tienen como punto en común la distopías futuristas y decadentes, pero es finalmente en películas como *Death Machine* (1994) de *Stephen Norrington* que el *cyberpunk* encuentra una consolidación fuerte como término y como subgénero en la cultura popular. Numerosas obras clásicas se han adaptado para convertirse en - así mismo- clásicos del *cyberpunk*.

En el *anime* el género ha alcanzado relevancia a partir de historias que tratamos aquí como *Akira* (1988), que explora las consecuencias de los experimentos de una organización gubernamental con el fin de conseguir soldados ultra-poderosos, *Akira* es uno de los niños que hace parte del experimento, pierde el control de sus poderes a tal punto que provoca una gran explosión de dimensiones catastróficas, por lo cual debe ser encerrado bajo tierra en estricto control. Hasta los sucesos que inician la historia *Akira* permanece encerrado en frascos de prueba, pero un joven delincuente de la nueva ciudad construida lejos de los escombros de la antigua Tokio se estrella con uno de los niños sobrevivientes al experimento y en consecuencia adquiere poderes, tras ser sometido a experimentos por parte de la organización gubernamental, va perdiendo el control de sus poderes, los límites de su propia identidad y de su cuerpo. Como podemos ver, las inquietudes filosóficas que plantea *Akira* (1988) como obra *cyberpunk* están en relación con la identidad personal poniendo en juego la idea dualista del ser, ejemplificando la pérdida de identidad de Tetsuo (el delincuente juvenil) como la pérdida de sus límites corporales, la sobredimensión de su cuerpo, al

desconocerse en el mundo pues física, psicológica y psíquicamente, ya no cabe en el lugar que ocupaba como Tetsuo.

Por otro lado, tenemos obras que no trataremos aquí pero cuyo papel en el género es vital. Tales como: *Cowboy Bebop*, aquí los humanos han colonizado el sistema solar y la Tierra ha sido devastada por un evento llamado *The Gate*. Los personajes principales son un grupo de cazarrecompensas que viajan una nave espacial llamada Bebop, en la cual cazan criminales. Con una estética de ciencia ficción con elementos de la cultura pop como el jazz y el cine negro, la serie combina acción mientras explora temas más profundos de soledad, pérdida y desesperación en un mundo sombrío. También encontramos *Psycho-Pass*, que presenta un futuro distópico en el que la tecnología ha avanzado lo suficiente como para permitir al gobierno japonés monitorear y medir el *Psycho-Pass* de las personas, una medida que indica la probabilidad de que alguien cometa un crimen. El concepto del *Psycho-Pass* se enfoca en la idea de que las personas son definidas por sus emociones y su comportamiento, ya que estas características pueden ser medidas y evaluadas objetivamente. Las personas con *Psycho-Pass* inestables, es decir, con alta probabilidad de cometer crímenes, son consideradas como potenciales delincuentes, incluso si aún no han cometido ningún crimen. Algunos personajes cuestionan si su identidad y personalidad son realmente suyas o si son solo una construcción entorno al *Psycho-Pass* asignado y su constante cuidado para evitar que baje el número asignado y por lo tanto baje su lugar en la jerarquía social.

Por último, podemos encontrar *Serial Experiments Lain*, cuya protagonista es Lain Iwakura, una adolescente solitaria que se obsesiona con el mundo virtual y la tecnología después de la muerte de una de sus compañeras de clase. Lain comienza a cuestionar su propia identidad y a dudar de lo que es real y lo que no. La línea entre la realidad y la virtualidad se vuelve cada vez más borrosa, y Lain experimenta una serie de cambios y transformaciones en su propia idea de sí misma. A medida que se adentra en el mundo de la tecnología y la virtualidad, comienza a descubrir oscuros secretos y conspiraciones que ponen en juego su comprensión del mundo y de sí misma. La protagonista, representa el arquetipo del "cyborg", pues finalmente se fusiona con la tecnología para ser parte de ella.

Estas obras ejemplifican la relación entre el *cyberpunk*, el *anime* y la identidad personal como problema filosófico en su papel de representación de una posibilidad virtual como consecuencia de los actos humanos inmediatos. Es un cuestionamiento a lo identitario en relación con lo tecnológico a través de la misma tecnología.

1.2 ¿Por qué *anime*?

El previamente tratado subgénero tiene una estrecha relación con el *anime*. Pero primero es necesario definir qué es *anime*. En líneas generales *anime* (アニメ) es el término acertado para

animación en Japón y que viene del inglés *animation*, se refiere tanto a la animación tradicional (dibujos a mano) como a la animación computarizada. En occidente el término se refiere a la animación producida en Japón específicamente y al estilo característico de la misma. Más adelante ahondaremos en las cuestiones más específicas, pero es necesario hacer un breve recorrido por la historia del *anime*.

1.3 Contexto histórico del *anime-manga* en Japón

Origen

Manga

Aunque el origen del *manga* no es claro, al parecer los primeros indicios del uso de imágenes pictográficas acompañadas de texto como medio de comunicación para entretenimiento surgen en el siglo XII en el periodo Heian¹. Se realizaban en rollos de papel tipo *washi*, sus temas eran variados, pero principalmente humorísticos con personajes relacionados con la religión o fantásticos. Estos son los antecedentes, pero en estas épocas no se llamaba *manga* a este estilo de dibujo, a partir del siglo XX hay un origen mucho más delimitado y en el cual se puede enmarcar el concepto actual de *anime-manga*.

En la era Edo² de Japón, en el siglo XVII, se producían ilustraciones en libros de literatura popular y en *ukiyo-e*³, que eran grabados en madera, mostraban escenas de la vida cotidiana y del teatro kabuki. Estas ilustraciones sentaron las bases para el desarrollo del *manga* moderno, que se convertiría en una de las formas de arte más populares y reconocidas de Japón.

En el siglo XIX, con la apertura de Japón al mundo occidental, se produjo un intercambio cultural que influyó en la forma en que se producía y consumía el *manga*. La influencia de la literatura europea y estadounidense se hizo evidente en los temas y estilos del *manga*. Además, la aparición de la tecnología de impresión en masa permitió la producción de *manga* a gran escala, lo que lo hizo más accesible y popular.

¹ Fue una época de la historia de Japón que se extendió desde el año 794 hasta el año 1185. Fue un tiempo de estabilidad en la historia de Japón, y se caracterizó por el florecimiento de la cultura y las artes, cómo la poesía, la literatura, la caligrafía y la pintura. El período también fue testigo de la creación del primer sistema de escritura nativo de Japón, el hiragana, y de la expansión del budismo en el país. "El Cuento de Genji", producida en el periodo Heian, es considerada una obra maestra de la literatura japonesa y una de las principales contribuciones culturales del período.

² Fue el periodo entre 1603 a 1868. La era fue testigo de un gran avance cultural. El teatro kabuki y el bunraku, una forma de teatro de marionetas, se hicieron muy populares. La literatura, la poesía y las artes visuales también florecieron, con artistas como Hokusai y Hiroshige creando algunas de las obras más emblemáticas de la época.

³ Tipo de grabado japonés

En la década de 1920, el *manga* comenzó a evolucionar hacia su forma moderna. Uno de los primeros *mangas* modernos fue "Norakuro" de Suihō Tagawa, que se publicó por primera vez en 1931 y contaba la historia de un perro soldado en la Segunda Guerra Mundial. Otros *mangas* importantes de esta época incluyen "*Shōnen Club*" de Masami Yamamoto y "*New Treasure Island*" de Osamu Tezuka, que sentaron las bases para la popularización del género de aventuras y de la técnica de "panel a panel" en la narrativa del *manga*.

Durante la década de 1950, el *manga* se convirtió en un medio de entretenimiento masivo en Japón. Se publicaron revistas semanales y mensuales de *manga*, y se produjeron series de *manga* en masa. El *manga* se convirtió en un medio popular de narración de historias para todas las edades y estratos sociales, y se diversificó en muchos géneros diferentes, como el drama, la comedia, la ciencia ficción y el terror.

En la década de 1960, el *manga* se convirtió en un medio de expresión artística importante y comenzó a ser reconocido como una forma de arte en sí misma. Los *mangakas*⁴, o artistas de *manga*, comenzaron a utilizar técnicas más avanzadas, como el sombreado, el uso de tonos y la aplicación de efectos de movimiento, para dar más profundidad y realismo a sus dibujos.

En la década de 1970, el *manga* se convirtió en un medio de exportación importante para Japón. Comenzó a ser traducido a otros idiomas y exportado a otros países, especialmente a Estados Unidos y Europa.

Anime

Hoy en día la relevancia del *anime* en la cultura japonesa se extiende hasta el punto en el cual hay diferentes barrios japoneses cuyo símbolo identificador son estatuas de personajes de *anime*, en muchos casos, aunque no se limita, se ubican en las locaciones reales de algunos sucesos que ocurren en la historia, esto con el objetivo de vincular estos sitios con las obras con fines turísticos, dada la relevancia del *manga-anime* en la cultura japonesa y a nivel internacional.

⁴ Término en japonés utilizado para referirse a los creadores de manga. El mangaka es responsable de crear los personajes, el argumento, los diálogos y los dibujos que conforman el manga.



Creador Sr. Takahashi con la estatua de Captain Tsubasa
(The Asahi Shimbun via Getty Images, 2018)

Por su lado el *anime* tiene un origen igualmente diverso y confuso. Había contadores de historias nómadas que narraban leyendas y anécdotas, por otro lado, kamishibai era un teatro precursor en los inicios de la televisión, los contadores de historias llevaban un pequeño teatro con una pantalla en papel con imágenes que movían y narraban. Posteriormente, los personajes de marionetas en el teatro *bunraku*⁵ parecen predecesores de los personajes de *anime*.



(UNESCO/N.Burke 2004)

En la cultura popular hay al menos dos tipos de acepciones del concepto “*anime*”, por un lado, en la cultura occidental se asocia con cualquier producción animada producida en Japón. En Japón se asocia principalmente con un estilo distinguible y que surge en 1947 con el *mangaka* Osamu Tezuka y su obra *New Treasure Island*, posteriormente con su obra más importante *Astroboy* (1952) y otros éxitos de gran impacto pero menor reconocimiento mundial en comparación con la ya mencionada

⁵ Es el nombre que se usa para definir el teatro de marionetas japonesas, se originó en el siglo XVII. Las marionetas son manipuladas por tres personas vestidas de negro que se mueven en el escenario, mientras que un narrador y músicos en vivo cuentan la historia. Ha sido reconocido como Patrimonio Cultural Inmaterial de la UNESCO.

obra, como *Kimba the White Lion* (1950), *Princess Knight* (1953) y otras obras orientadas a un público adulto como *Black Jack* (1973), *Phoenix* (1954) y *Buddha* (1972), Tezuka se inspira en el estilo de animación de Disney para darle ojos grandes y expresivos a sus personajes, desde entonces ha sido el sello característico del estilo anime. Las historias contadas en el anime comúnmente provienen de *mangas*, novelas ligeras o videojuegos.

Cuando hablamos de *manga* nos remontamos al inicio del arte japonés en la prehistoria, pero el estilo y composición actual del *manga* data del siglo XIX, sus inicios no están conectados con los inicios del cómic occidental. Hay diversas concepciones sobre el desarrollo posterior al siglo XIX, si bien algunas cuestiones no están del todo claras, sí queda claro que las influencias culturales occidentales que quedaron durante la ocupación a Japón después de la Segunda guerra mundial tuvieron un papel fundamental en el posterior surgimiento de artistas y el nacimiento del mencionado estilo característico del *manga* y *anime* a partir de esta época, la población había perdido la confianza en su propia cultura y sus tradiciones. Al terminar la Segunda Guerra Mundial se inició una época de crisis de moralidad y de la cultura tradicional de Japón (Morishima, 1984, p, 207), esto dio entrada a la cultura occidental, de allí la influencia de Disney en la animación e incluso la característica principal, los ojos ovalados, se presume que el estilo usado por la compañía norteamericana en ese entonces influyó a la construcción de este nuevo estilo, pues brindaba más posibilidades de expresión en los dibujos.



(*Anime, wikipedia, 2020*).

Sí bien es difícil enmarcar los diferentes estilos en algunas características, aun así para los espectadores es claro el estilo japonés en las animaciones, como podemos ver en la imagen de referencia, los atributos de la animación japonesa pueden no ser tan claros en algunas obras, pero permiten ubicarlo en el estilo particular del *anime*, a pesar de estas diferencias.

La historia del *anime*, o animación japonesa, se remonta a principios del siglo XX. En 1917, se produjo la primera película de animación japonesa, *Namakura Gatana* de Jun'ichi Kōuchi, que consistía en una serie de dibujos animados de movimiento limitado. Sin embargo, no fue hasta la década de 1960 que el *anime* comenzó a adquirir su forma y estilo distintivos.

Durante esta década, la televisión se convirtió en el medio principal de difusión del *anime* en Japón. La animación japonesa comenzó a ser producida en serie para la televisión, y se popularizaron las series de *anime* de géneros como la ciencia ficción, la aventura y la comedia. En los 70, el *anime* se convirtió en un medio de entretenimiento masivo en Japón. Durante este período, se produjeron algunas de las series de *anime* más populares de todos los tiempos, como *Doraemon*, *Gundam*, *Mazinger Z* y *Heidi*.

En los 80, el *anime* se diversificó aún más y se popularizó en todo el mundo. series como *Dragon Ball*, *Saint Seiya* y *Golgo 13* se hicieron populares internacionalmente y establecieron el *anime* como un medio importante de entretenimiento global. Además, en esta época comenzaron a surgir los estudios de animación que se convertirían en los más importantes del país, como *Studio Ghibli* y *Gainax*.

En los 90, el *anime* continuó su expansión global. Se produjeron series como *Neon Genesis Evangelion*, *Sailor Moon* y *Cowboy Bebop*. En los 2000, el *anime* se convirtió en un medio de entretenimiento global con un gran impacto en la cultura pop. Series como *Naruto*, *Bleach*, *One Piece* y *Death Note* adquirieron gran popularidad. Además, el *anime* comenzó a ser más accesible a nivel mundial gracias a la popularización de Internet y la disponibilidad de servicios de *streaming*.

1.4 ¿Por qué *anime/manga* y no *comic*?

El término “cómic”-tal como lo hace el *manga* y el *anime*- representa un medio de expresión visual, las diferencias entre cómic y *manga*, en primera instancia, se basan en su lugar de origen. El cómic por su lado está muy ligado a la cultura occidental. Además del estilo de dibujo se logran diferenciar por la orientación de los paneles para la lectura, el cómic se lee de izquierda a derecha y el *manga* de derecha a izquierda. Estas diferencias sutiles parecerían ser, en principio, las diferencias más importantes que hay entre uno y otro si no indagamos profundamente en ninguno de ellos. Pero sus orígenes tan diferentes y el contexto sociocultural de cada uno le imprimen detalles dotados de peculiaridad y que impactan en su desarrollo.

La historia del cómic se remonta a la prehistoria, cuando los seres humanos dibujaban en las paredes de las cuevas. A lo largo de la historia, se han encontrado ejemplos de narraciones visuales, desde las historias en relieve de la Antigua Grecia y Roma hasta las historias ilustradas en manuscritos medievales.

Sin embargo, el cómic moderno como lo conocemos hoy en día se originó a finales del siglo XIX en Estados Unidos, con la publicación del comic *The Yellow Kid* de Richard Felton, *Outcault* en 1895. El comic presentaba una historia simple en forma de viñetas con ilustraciones y diálogos, y fue publicada en los periódicos de la época.

A medida que los periódicos se volvieron más populares en Estados Unidos, también lo hizo el cómic. En los años 20, los comics iniciaron su publicación en revistas especializadas, lo que permitió a los dibujantes de cómics crear historias más largas y complejas. Durante la Segunda Guerra Mundial, los cómics se convirtieron en una forma popular de entretenimiento en Estados Unidos, y los superhéroes como *Superman*, *Batman* y *Wonder Woman* se convirtieron en íconos culturales. Sin embargo, la popularidad de los cómics disminuyó después de la guerra, en gran parte debido a la creciente competencia de la televisión y el cine. Para los 60, experimentaron un renacimiento gracias a la creación de personajes como *Spider-Man*, Los Cuatro Fantásticos y los *X-Men* por parte de *Marvel Comics*. Estos personajes parecían más complejos que los superhéroes tradicionales.

En los últimos años, hubo un aumento en la cantidad de cómics que tratan temas de carácter filosófico. El cómic *Watchmen* (1986) de Alan Moore y Dave Gibbons es considerado como uno de los cómics que aborda más cuestionamientos de orden filosófico. La historia presenta un mundo donde los superhéroes existen, pero están prohibidos por el gobierno. La trama se centra en la naturaleza de la justicia y la moralidad, abordando la cuestión de si la violencia puede justificarse en la búsqueda de la paz.

Por otro lado, el cómic *Maus* (1980), Art Spiegelman utiliza la historia de su padre, un sobreviviente del Holocausto, para explorar temas de memoria, trauma y responsabilidad. La obra ganó un Premio Pulitzer en 1992.

Finalmente, la serie "*Introducing...*" de *Icon Books*, utiliza el estilo de los cómics para presentar temas complejos de diversas disciplinas de una manera accesible y fácil de entender. Cada libro de la serie presenta una introducción a un tema diferente. El cómic también ha demostrado ser un medio efectivo para enseñar filosofía, pero en el caso que tratamos en el presente escrito, la filosofía esta ejemplificada, se usa como medio, pero la historia, aunque puede tener tintes de corte filosófico, no suele estar directamente interpelada por la cuestión en los temas aquí tratados. El carácter filosófico de las obras está relacionado con su contexto histórico, en el caso del comic que se da en Estados Unidos, las preocupaciones estadounidenses parecen más ligadas a las cuestiones políticas o morales del asunto y no tanto al cuestionamiento de la identidad por sí misma, ese cuestionamiento no parece darse activamente en los comics más reconocidos de forma explícita, es un cuestionamiento de fondo. La disolución del ego es una cuestión intrincada por la moralidad

del superhéroe, la imagen de superhéroe conlleva a cuestionamientos en la línea de lo moral, no significa que hay una línea estrictamente demarcada entre bueno y malo, pero si parece implicar que la cuestión política, social y económica tienen una gran relevancia en la construcción moral de los personajes o en el cuestionamiento de los mismos en obras como *Watchmen* (1986) o *The boys* (2008), la figura se pone en cuestión, pero siempre subyace la cuestión moral.

2. anime y filosofía

Para responder a la pregunta, ¿El *anime* es susceptible de abordarse filosóficamente? Le agregamos la hipótesis *El anime es susceptible de abordarse filosóficamente porque en su condición misma presenta una nueva posibilidad de interpretación de los problemas filosóficos que trata*, el *anime* en su condición de medio tecnológico brinda una posibilidad de invención y de modificación de la autopercepción misma del hombre, es la posibilidad de crear mundos virtuales simulando probabilidades de la vida humana o de la existencia. Para problematizar esta hipótesis pretendo analizar el *manga* (1982) y *anime Akira* (1988) escrito y dibujado por Katsuhiro Ōtomo y el *anime* (1989) y *manga Ghost in the Shell* (1995) creado por Masamune Shirow, obras en las que se presenta una visión distópica de la sociedad, en la cual los protagonistas se ven envueltos en una situación que pone en cuestión su sentido de identidad y de sujeto. En el caso de la primera obra mencionada, la identidad se pone en juego, por ejemplo, con el personaje principal, Akira, quien es una figura mítica que simboliza la posibilidad de alcanzar una identidad sobrehumana, entendiendo la capacidad de Akira de alcanzar esa identidad como una posibilidad para Tetsuo, quien en principio era una persona común, pero a partir del poder que adquiere y es incapaz de controlar el concepto de sujeto se va diluyendo, no se limita al perímetro de su cuerpo, el cual también pierde conforme crece su poder. Al final, parece desaparecer aquello que se entiende como individual. Esto lo podemos entender con ayuda de los planteamientos de Hume respecto al concepto de identidad entendido como una colección de percepciones y experiencias, en lugar de una sustancia permanente. Pues no parece que haya tal cosa como un sujeto que exista independiente de las percepciones y experiencias, sino más bien un conjunto de percepciones y experiencias que por una especie de *disonancia cognitiva* requiere del concepto de ser para dar unión al conjunto de experiencias y memorias. Esta concepción de la identidad planteada por Hume tiene relevancia en *Ghost in the Shell* justamente por los cuestionamientos que se plantea desde el inicio la protagonista Motoko Kusanagi sobre su propio ser, dado que es una *cyborg* que ya no conserva ninguna parte biológica de su cuerpo, solo hay aquello que podría asociarse a su conciencia. Hacia el final de la obra, Kusanagi se fusiona con una inteligencia artificial que ha desarrollado conciencia y desea fusionarse con una identidad humana para alcanzar un nivel más alto de evolución, razón por la cual el cuerpo físico cibernético de Kusanagi es destruido y su existencia pasa a ser colectiva e híbrida, pues la IA contiene en sí lo que antes se consideraba una conciencia humana y su propia conciencia, viviendo además en el mundo virtual. Posteriormente, pretendo realizar un diálogo entre las obras aquí planteadas, con el objetivo de comprobar la hipótesis expuesta, a saber, *El anime es susceptible de abordarse filosóficamente porque en su condición misma presenta una nueva posibilidad de interpretación de los problemas filosóficos que trata, en nuestro caso particular, la identidad personal como ficción en la filosofía moderna*, para mostrarlas como complementarias y relevantes en el contexto actual del concepto de identidad en la filosofía.

Para comprobar esta hipótesis vamos a rastrear el concepto de identidad del filósofo inglés John Locke en su *Ensayo sobre el entendimiento humano* (1689), retomando *Nuevos ensayos sobre el entendimiento humano* (1765) y David Hume en el *Tratado sobre la naturaleza humana* (1739), con el fin de comprender el estado del concepto y las perspectivas que pretendo dilucidar con la postura de Hume como respuesta al problema en clave empirista y con una identidad entendida como móvil. Esto a través de los planteamientos sobre la identidad personal que se presentan en las obras a tratar *Ghost in the shell* (1995) y *Akira* (1988), para probar que es posible, desde el planteamiento que realizan los creadores de las obras, brindar miradas diferentes al problema de la identidad.

Susan J. Napier, una docente estadounidense del programa de cultura japonesa de la universidad de Tufts, en su libro *Anime: from Akira to Princess Mononoke* (2001) abre la introducción con la anécdota del crítico japonés Ueno Toshiya durante su visita a una Sarajevo devastada por la guerra en 1993

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. On the first was drawn a picture of Mao Zedong with Mickey Mouse ears; the second had a slogan for the Chiappas liberation group, the Zapatistas, emblazoned on it. 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*. Against the crumbling walls of the collapsing group of buildings, that ‘mighty juvenile delinquent’ Kaneda was saying ‘So it’s begun!’”. (Napier, 2001 p. 12)

Napier con esta anécdota parece plantearnos una forma diferente de entender el impacto cultural e incluso político de la animación, la imagen se presenta en un contexto de guerra, como un llamado a la acción o quizás a la conciencia, en relación con las otras imágenes presentes en las paredes de la ciudad, parece representar la revolución en medio de la guerra, probablemente el mayor paralelo se presenta en relación con la Sarajevo en guerra y el estado de Neo-Tokio al inicio de la película. Recordemos que *Akira* provoca una gran explosión que deja en escombros prácticamente todo Tokio, por lo cual reconstruyen la ciudad, pero las consecuencias de la guerra se siguen viendo a lo largo de Neo-Tokio, sin olvidar que esta explosión es consecuencia de la experimentación de un grupo militar bajo las órdenes del gobierno. Es un paralelo que puede aplicar a cualquier país que haya sufrido las devastaciones de una guerra, por lo cual esta anécdota nos permite principalmente comprender el alcance que posee el mensaje de la obra y la importancia cultural del *anime*. La imagen como reflejo de la realidad sociopolítica en un contexto de guerra no es una novedad, la novedad aquí se plantea en el germen de una guerra como símbolo de resistencia política. Han pasado casi 30 años desde el momento narrado y poco a poco el *anime* ha planteado y reafirmado su importancia cultural fuera de Japón, hemos presenciado la denominada *ola coreana* un fenómeno de relevancia mediática y cultural de los productos de entretenimiento masivo provenientes de Corea del sur, pero su predecesor fue Japón y la relevancia que adquirió es

justamente en relación con el *anime*. La cultura del este asiático ha ganado tanta relevancia que hoy en día es referente para la población joven y adulta de occidente, este es un hecho que no se puede ignorar.

Ahora bien, la relevancia del género apocalíptico y del *cyberpunk* en Japón se remonta a la segunda guerra mundial, la devastación dejó en la población el sentimiento de desolación postguerra, les hizo patente la fragilidad de su propia existencia, además de evidenciar la falta de control que tenemos frente a quienes ostentan el poder. En este escenario surge la pregunta por el fin del mundo, las utopías toman fuerza en el entramado cultural durante la postguerra para cualquier pueblo, en este caso la manifestación del pueblo japonés fue evidente en el *anime* y en parte en su cine, dotándolos de peculiaridades en los géneros surrealista, terror y especialmente en el *cyberpunk*. Lo anterior es evidente en las comunes escenas de destrucción masiva tan características de la animación japonesa, lo vemos en la escena inicial de *Akira* (1988), en la cual hay una explosión que está al nivel de una bomba atómica en su capacidad destructiva. Lo volvemos a ver en la serie de Neon Genesis Evangelion en sus capítulos finales, la resolución de la historia se da en la destrucción del planeta como lo conocemos por una entidad que a ese punto aún no tiene un origen ni intenciones claras para los espectadores. Así igualmente surgen múltiples animaciones cuyo eje se encuentra en la destrucción del mundo o la destrucción del sujeto.

El gran impacto cultural del *anime* en Japón tiene múltiples explicaciones, Napier afirma que “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” (Napier, 2001. p. 16), como ya planteamos previamente, esta particularidad cultural es evidente en los medios que usan los japoneses para consumir entretenimiento o en su cultura popular, es fácil encontrar múltiples referencias a este estilo de animación en las calles japonesas,



(Estación de metro, Nekojitable, Youtube, 2018)

El *anime* y el *manga* están tan profundamente infiltrados en las calles japonesas que es fácil encontrarlo en cualquier lugar sin hacer mucho esfuerzo, la historia de la pictografía en Japón y su relación con la cultura popular no es tan clara, pero desde hace bastantes siglos están intrínsecamente ligadas, atraviesa la cotidianidad del país en tanto su consumo pasa por varios grupos etarios y abarca la mayor parte de sus contextos socioculturales. El impacto del *manga* y el *anime* en esta cotidianidad japonesa se comienza a vislumbrar incluso en las señales y comunicaciones emitidas por el gobierno que frecuentemente incluyen un personaje dibujado con el estilo *anime* para explicar una norma o simplemente acompañando el comunicado sin una justificación evidente para nuestros ojos occidentales. Por ejemplo, es común que los carteles informativos en el metro sean acompañados de personajes de *anime* que realizan cierta acción como: no correr dentro de los vagones.



(Metro, Nekojitable, Youtube, 2018).

A la pregunta ¿Por qué el *anime* es susceptible de tratarse en la academia? La profesora Napier, en su estudio por las implicaciones del *anime* como tema académico y forma de arte, responde “As a form of popular culture, anime is important for its growing global popularity but it is also a cultural form whose themes and modes reach across arbitrary aesthetic boundaries to strike significant artistic and psychological chords” (2001, p. 23), en un intento por explicar la popularidad del *anime* fuera de Japón, también nos preguntamos por el impacto en otras culturas, pues su popularidad sigue creciendo día a día en otras partes del mundo socioculturalmente diversas, que en principio no tendrían cómo identificarse con las situaciones representadas allí. La angustia que dejó en Japón la segunda guerra mundial ha sido presentada a profundidad en una de las obras más crudas producidas por el emblemático *Studio Ghibli*, *Hotaru no Haka* (1988) o La tumba de las luciérnagas, trata la travesía de dos hermanos que buscan sobrevivir después de un bombardeo que acaba con su pueblo y con su familia, todo esto al final de la segunda guerra mundial. Aunque no podríamos por supuesto, identificarnos con los estragos de la segunda guerra mundial en el imaginario colectivo de una población bombardeada y ocupada, en cambio sí podríamos identificarnos con la angustia de la guerra sobre las poblaciones más vulnerables o la impotencia de ser despojados de nuestras tierras. Universos completamente diferentes, pero cuyos sentimientos surgen desde el mismo lugar: una guerra que no se elige pero que se sufre.

2.1 El *anime* como máquina

Thomas Lamarre en su ensayo *The Anime Machine: A Media Theory of Animation* (2009) explora la relación entre la animación japonesa (*anime*) y la tecnología, centrándose en cómo la tecnología ha influido en la estética y la narrativa del *anime*. Presenta a la animación además de las especificaciones técnicas, color, edición, narrativa, etc. Como imagen en movimiento, presenta la pregunta sobre cómo el *anime* se relaciona con la tecnología, más allá de cómo la represente.

Lamarre examina la teoría de la máquina, que sugiere que las máquinas no son meramente herramientas inanimadas, sino que pueden influir en la forma de actuar y pensar de los humanos. Argumenta que la animación japonesa es una forma de máquina, dado que su significado no es externo o de corte representativo, sino que su significación le viene de sí mismo, no lo entiende como una secuencia de imágenes o fotogramas (en el caso del cine), sino que la distinción se consigue en la continuidad temporal, implica que sus mecanismos técnicos hacen emerger pensamiento crítico, que refleja al sujeto en sus propias crisis de significación, el *anime* rompe en cierto sentido con la narración con elementos que no tienen una significación dentro de la misma, es una serie de elementos que aparecen para mover el pensamiento fuera de la propia narración, como es el caso del final de *Akira* (1988), en el cual encontramos que la secuencia de destrucción corpórea de Tetsuo no tiene una resolución clara más allá de Tetsuo respondiendo a la pregunta

que se hizo toda la película ¿quién es?: “yo soy Tetsuo”, es extra-narrativo porque el final responde a la pregunta pero no se encuentra intrincado en la narración, la narración es la destrucción y una escena críptica que no resuelve la trama *salvar a Tetsuo* pero sí resuelve su propio interrogante, ¿quién es?, esto implica que la narración misma ya no hace parte del proceso, desde la narrativa no se puede contener el total de la obra. Esta es una de las razones que brinda Lamarre para dar a entender cómo el *anime* no se puede explicar exclusivamente a través de lo textual, es decir de lo narrado y tampoco en relación con la imagen por sí sola, sino como un conjunto audiovisual, en el cual los elementos *más allá de* no se explicitan, no se narran

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

Nos indica que la importancia radica, de hecho, en aquello que el *anime* por sí mismo como medio tecnológico nos dice, no solo aquello que parece reflejar. Lamarre sugiere que la tecnología está cambiando la forma en la que nos pensamos al mundo, en el caso del *anime* hace referencia a la animación limitada, característica del *anime*, esta técnica limita y simplifica los movimientos en pantalla, con el objetivo de reducir costos. El autor nos lleva a pensar que la relevancia de la técnica está en la posibilidad que brinda en la identidad narrativa, los personajes no dependen del movimiento para dotarse de profundidad, es de hecho ese ritmo pausado el que nos da perspectiva respecto a los personajes y el momento que atraviesan. De hecho, las dos obras de *anime* que tratamos aquí tienen momentos en los cuales la animación pausada marca el tono del momento. Por ejemplo, en la gran explosión del inicio de *Akira* (1995), a pesar de lo que se esperaría de una explosión, el momento es pausado, va poco a poco y en otras ocasiones cuando el caos es superado por la situación que están viviendo los personajes, las transiciones son lentas. En este caso no es el costo el único factor para el uso de la animación limitada, también parece serlo su relevancia como medio.

Ahora bien, considero que el *anime* tiene una función representativa bastante marcada, ya sea en el caso que representa la vida humana, pero también por su valor ejemplificador. Esto no resta importancia al valor que puede tener como máquina, es decir en sí como tecnología y no solo en su función como medio.

El autor examina la forma en que se representan los conceptos de tiempo y espacio en el *anime*. Lamarre argumenta que el *anime* utiliza la tecnología para crear mundos imaginarios que desafían las nociones convencionales de tiempo y espacio, lo que sugiere que la tecnología está cambiando la forma en que concebimos la realidad.

Anno Hideaki's animations place dramatic limits on character action and continuity editing, yet these limitations imply a confrontation with the moving image. It is not a matter of stasis in opposition to movement. Hyperlimited animation entails a very different way of dealing with the animetic interval, a distinctive relation to the multiplanar machine. Needless to say, because it has its specific way of channeling the force of the moving image, hyperlimited animation also implies a specific manner of thinking the question of technological condition. (Lamarre, 2009, p. 197).

Lamarre nos está hablando del caso Evangelion, pero más adelante indica que esto aplica incluso para *Akira* (1988). El autor parece pretender ligar la animación limitada con un concepto que posteriormente va a tratar, *soulful bodies*, para él, este tipo de animación funciona para crear personajes que tengan una vida propia más allá de las características que se puedan animar,

Limited animation tends toward the production of "soulful bodies," that is, bodies where spiritual, emotional, or psychological qualities appear inscribed on the surface. Limited animation encourages the leaping of bodies into and out of images, but only certain kinds of bodies are effective leapers. This is where character design becomes all important, taking precedence over character animation... (Lamarre, 2009 p.201)

Lamarre centra la importancia de su análisis en aquello que se puede decir del *anime* además de lo que se narra, ya sea visualmente o textualmente, para este, la importancia no radica en aquello que se puede extrapolar como pregunta, sino aquello que este nos brinda como medio tecnológico y técnico, respecto a aquellos elementos extra-narrativos que se dan en la imagen en movimiento que no se da en los textos, con esto en mente pretendo dar cuenta de la razón fundamental para usar la animación en este análisis, la relevancia misma del *anime* no se encuentra únicamente en aquello que nos dice sino en aquello que hace. De aquí surgen las posibilidades académicas del mismo, no como imagen, pues no es una pregunta estética y tampoco en su bagaje ideológico, sino en aquello que le pertenece a sí, lo extra-narrativo y la temporalidad.

Teniendo lo anteriormente presentado en cuenta, queda más claro el tono que se le da a las obras de *anime* que he presentado en los apartados anteriores, pero con el fin de entender a mayor profundidad los momentos clave que tienen relevancia en este apartado, vamos a realizar un breve recorrido por las obras *Ghost in the Shell* (1995) y *Akira* (1988).

2.2 Introducción a las obras

¿Por qué estas obras?

Ghost in the Shell

En *Ghost in the Shell*, (1995) la identidad es vista como algo fluido y en constante cambio, más que fija y estática. La fusión de humanidad y tecnología hace que la identidad sea cada vez más difícil de definir de manera clara, ya que los límites entre el cuerpo físico y la tecnología se desdibujan. La serie también explora cómo la identidad puede ser manipulada o cambiada a través de la tecnología, y cómo esto puede afectar la percepción de uno mismo y de los demás.

Además, *Ghost in the Shell* (1995) plantea preguntas sobre la relación entre la mente y el cuerpo, y cómo esta relación influye en la formación de la identidad. Por ejemplo, la serie explora cómo la tecnología puede permitir la transferencia de la mente de un cuerpo a otro, lo que cuestiona la idea de que la identidad está intrínsecamente ligada a un cuerpo físico. Esto lleva a preguntas sobre qué es lo que realmente define la identidad: ¿es la mente, el cuerpo, la memoria o algo más?

Retomemos un poco la historia, *GitS*⁶, es una franquicia que se compone de tres *mangas* (la obra original), de los cuales se derivan dos películas animadas, una serie *anime* de dos temporadas y una película que se deriva de esta, además de otras cuantas adaptaciones y una re-imaginación⁷. Esta obra fue creada por el *mangaka* Masamune Shirow quien se inspiró en el libro *The ghost in the Machine* del novelista Arthur Koestler⁸ una novela de 1967. El título hace referencia a un término usado por el filósofo Gilbert Ryle quién a su vez lo usa para ejemplificar el dualismo cartesiano, según Ryle el absurdo del postulado cartesiano se encuentra en el denominado problema del cuerpo-alma como sustancias separadas, para él,

The official doctrine, which hails chiefly from Descartes, is something like this. With the doubtful exception of idiots and infants in arms every human being has both a body and a mind. Some would prefer to say that every human being is both a body and a mind. His body and his mind are ordinarily harnessed together, but after the death of the body his mind may continue to exist and function. Human bodies are in space and are subject to mechanical laws which govern all other bodies in space. But minds are not in space, nor are their operations subject to mechanical laws. Such in outline is the official theory. I shall often speak of it, with deliberate abusiveness, as “the dogma of the Ghost in the Machine” (Ryle, 1949. p. 17)

Por esta línea, Koestler considera que el ser no es un fantasma independiente del cuerpo que lo habita de forma temporal. Su crítica va mucho más guiada a las tendencias autodestructivas y violentas de la humanidad como consecuencia de un pobre desarrollo del cerebro humano. Ampliamente inspirado por Ryle, Koestler considera que la experiencia de la dualidad cartesiana surge de un problema en lo que él llama un holón, que es aquello que puede ser parte del algo y a

⁶ En Adelante para referirnos a *Ghost in the Shell*

⁷ *Ghost in the Shell*. (2021, 12 de marzo). Wikipedia, La enciclopedia libre. Fecha de consulta: 17:21, marzo 20, 2021 desde https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Ghost_in_the_Shell&oldid=133913396.

⁸ Komel, M., PRAKSA, T.I., & Kusanagi, M. (2016). *The ghost outside its shell: revisiting the philosophy of ghost in the shell*.

su vez estar conformado por partes. Esto implica que el holón constituye una bidireccionalidad de información entre lo que se considera un sistema mayor, del que es parte, y un sistema menor, que tiene sus partes. Es importante reconocer el flujo bidireccional de la información pues cuando esta información falla, también lo hacen sus partes. Todo en la naturaleza está compuesto de holones, en las estructuras sociales, por error humano, los holones que componen los sistemas no funcionan bien pues están en beneficio de pocos bajo la opresión de otros. Para Koestler una superposición de fuerzas se manifiesta como una jerarquía u holoarquía que une diferentes fuerzas, prescripciones sociales, lingüísticas u ontogénicas que se manifiestan en un cuerpo, que se alimenta de las retroalimentaciones y *señales de vida* del sistema, es este *espíritu* el que reconocemos como un *fantasma*. Pero según Koestler solo es el resultado de un sistema conjunto de conocimientos que se integra en las reglas y estrategias de otro sistema. En consecuencia, esta sensación de fantasma no es más sino la consecuencia de la pobre evolución del cerebro humano dando forma a estas lógicas más complejas.

Pero antes de eso, debemos retomar el entramado cultural al que pertenece la película que nos compete. Hace parte de las diferentes entregas que se han dado en el universo de *Ghost in the Shell* (*mangas*, películas, series, readaptaciones, etc.), tienen en común que están situadas en un Japón del siglo XXI, concretamente en la ciudad Niihama, las obras principales siguen a Motoko Kusanagi la mayor encargada de operaciones antiterroristas en la Sección policial de seguridad pública 9. Se sitúa en un futuro distópico donde existen cerebros cibernéticos en los que participan tanto el cerebro biológico como unas redes digitales (o virtuales) de pensamiento, aunque también plantean que se puede reemplazar por completo el cerebro biológico por uno cibernético si no hay posibilidad de usar el cerebro biológico. Estos cerebros cibernéticos permiten tener cuerpos artificiales a quienes ya no pueden tener un cuerpo biológico. Los humanos que han sido reemplazados con prótesis tecnológicas o cuerpos biológicos completos totalmente cibernéticos se los denomina *Cyborgs*.

Una de las primeras cuestiones que surgen al analizar *Ghost in the Shell* (1995) es la ampliamente conocida paradoja de El barco de Teseo, nos plantea la pregunta clásica —aunque, en otros términos— ¿Sigue siendo humano quien es completamente reemplazado por prótesis cibernéticas? Como es el caso de la protagonista, la Mayor Kusanagi cuyo cuerpo biológico entero —incluido su cerebro biológico— fue reemplazado por partes cibernéticas. A lo largo de su vida —y de las entregas— Kusanagi tiene múltiples crisis de identidad, pues es incapaz de identificar si es cyborg o humana o si esta distinción es posible en sus condiciones. La obra nos plantea el problema de la identidad en relación con el cuerpo, pero posteriormente tratará cuestiones de individualidad, en tanto trata la mente colectiva. Por ejemplo, hay un grupo de once delincuentes

que actúan como un solo individuo gracias a que existe la posibilidad de desarrollar redes virtuales simuladas (no en el sentido de imitación, sino de realidad virtual) sobre las cuales se puede transcribir un cerebro, o muchos ilegalmente, e incluso Kusanagi, para el final de la película decide fusionarse con la Inteligencia Artificial que persiguió gran parte de la historia, pues en el sentido de identidad que le brinda la IA, ella puede responder como parte de esa colectividad, dejando atrás sus cuestionamientos en una perspectiva dualista, para dejar de definirse en torno a aquello que representa su cuerpo, para formar parte de la IA en un mundo completamente virtual. Como varias de las obras dentro de los géneros a tratar (*cyberpunk*, ciencia ficción) el problema es los límites de lo humano, esencialmente en relación con lo tecnológico. En algunos casos la solución de estos problemas se encuentra por fuera de estos límites.

***Akira* (1988)**

El *manga* homónimo, creado por Katsuhiro Otomo publicado entre 1982 y 1990, da origen a la película *Akira* (1988). El *manga* y la película se pueden considerar obras relacionadas, pero separadas, pues cerca del final toman rumbos diferentes, dado que la película se terminó antes que el *manga*. Aunque nos vamos a centrar en el *anime*, es importante retomar algunas cosas del *manga* que no llegan a estar en la película. *Akira* (1988) nos cuenta la historia de un Japón ficticio que en 1988 sufre una gran explosión y deriva en la destrucción de la ciudad de Tokio. Dado que la explosión no tuvo un origen claro para la población y parece ser una explosión nuclear, terminó desatando la tercera guerra mundial. Tras un salto temporal la historia principal inicia en 2019 en Neo-Tokio, una ciudad a las afueras de la antigua Tokio que pudo ser construida desde los escombros del desastre ocurrido 31 años atrás. Nos presentan a nuestros protagonistas: Kaneda, un motorista y delincuente juvenil, su mejor amigo Tetsuo, quien lo ve como un ejemplo a seguir y quiere seguir los mismos pasos de Kaneda. Acompañados por su grupo de amigos y criminales juveniles que son culpables de delitos simples a lo largo de toda la ciudad. La banda se encuentra bajo los cuidados del Estado dado que son menores de edad huérfanos, labor en la que tienen poco interés, por lo cual los huérfanos se encuentran casi a la deriva.

La banda se ve envuelta en una persecución contra unos motorizados enemigos a través de las calles de Neo-Tokio, La cual culmina anticipadamente porque Tetsuo choca su motocicleta contra una persona —con aspecto de niño, pero cara de anciano y piel azul-grisácea— que se encontraba en la vía y al parecer estaba escapando. Inmediatamente después del accidente, llegan las fuerzas militares que perseguían al niño/anciano de piel azul y capturan tanto a Tetsuo como al niño, dado que descubren que el choque entre Tetsuo y el niño provocó que Tetsuo fuera modificado genéticamente, así que deben descubrir las implicaciones de este imprevisto. Eventualmente y tras extensos análisis, descubren que Tetsuo, al parecer producto del impacto, desarrolló poderes

similares a los poderes que tienen los niños-ancianos con los que experimenta el gobierno pero que, a diferencia de estos experimentos, Tetsuo parece tener un vertiginoso desarrollo de sus poderes, así que deciden aprovechar la situación. Por otro lado, Kaneda y sus amigos se embarcan en la búsqueda de su amigo, junto a un grupo de terroristas que conocen en el camino, pues descubren que su objetivo es liberar a los experimentos del gobierno (los tres niños-ancianos). Finalmente, Tetsuo se hace más poderoso que todos los sujetos de experimentación y en un tiempo menor a cualquier otro experimento —casi al nivel de Akira— un niño que hacía parte de los experimentos originales en 1988 y quién desarrolló poderes de una magnitud tal que provocaron la explosión del inicio (recordemos que suponían que era una explosión de proporciones nucleares). Finalmente, y posterior a la explosión, que luego descubrimos que tuvo como objetivo controlarlo, lograron encerrarlo, pero aun así continúan con los mismos experimentos que en su momento dieron lugar a la destrucción de toda una ciudad.

Los poderes de Tetsuo crecen hasta que ninguna fuerza armada lo puede controlar, en el proceso su cuerpo va perdiendo sus límites, creciendo de forma descontrolada y reemplazando partes de su cuerpo con prótesis cibernéticas creadas por él mismo pues la magnitud de su fuerza sobrepasa incluso sus límites físicos y es un ascenso tan vertiginoso que en el camino tiene que reconstruir sus límites constantemente para no sobrepasarse a sí mismo o sobrepasar el poder que a este punto ya no podía contener, en este sentido, *Akira* (1988) nos presenta otra perspectiva en relación con el problema aquí tratado, la identidad personal de Tetsuo muta vertiginosamente, en sus límites corporales y psíquicos, en este sentido nos preguntamos, donde se encuentra la identidad personal cuando se pierden los requisitos que creemos nos definen como personas. Tetsuo busca encontrarse con *Akira*, quién se encuentra resguardado y custodiado en hibernación bajo un sistema de altísima seguridad militar desde el incidente de 1988. Finalmente lo logra, pero tras iniciar el contacto con *Akira*, Tetsuo pierde por completo el control de su cuerpo y se genera una nueva explosión que destruye gran parte de Neo-Tokio, justo como aquella que ocurrió en 1988. En *Akira* (1988) podemos retomar múltiples temas, pero vamos a iniciar con uno de los más recurrentes. *Akira* (1988) plantea la preocupación japonesa por la propia identidad en relación con los límites de lo corpóreo pues los límites corporales de Tetsuo se sobrepasaron en consecuencia de su poder. Además, retoma el tópico clásico desde la perspectiva de un pasado al que no se puede escapar, que presenta al cuerpo como representación de ese pasado que inevitablemente se repite, la destrucción de Tetsuo es la propia destrucción de Neo-Tokio como una continuación de aquello que ocurrió en 1988.

2.3 El concepto de identidad en la filosofía moderna

Durante la edad moderna el problema de la identidad fue fundamental para los filósofos empiristas, Para John Locke la identidad personal estaría basada en la memoria. Sostiene que la identidad personal se basa en la continuidad de la conciencia a través del tiempo. Esto quiere decir que la identidad se sostiene en tanto se mantienen recuerdos propios. De esta manera, la identidad personal se convierte en un producto de la memoria y no en una sustancia.

Por su parte, Hume en el Tratado de la naturaleza humana (1739), sostiene que no hay una sustancia inmutable detrás de la identidad personal, sino que es una construcción que realiza la imaginación basada en la continuidad de las percepciones.

Si bien en este trabajo monográfico se pretende hacer un análisis y rastrear el concepto de identidad en el *anime*, es importante hacer un recorrido sobre las diversas posturas de autores ya mencionados como David Hume y John Locke, con el objetivo de plantear las preguntas respecto a la identidad como aquello que permanece o aquello que varía.

En ese sentido, empezaremos con Locke, pues esto permite comprender las dimensiones de la identidad brindadas por el autor en relación con la memoria y el cuerpo. John Locke en el *Ensayo sobre el entendimiento humano* (1689), planteaba la posibilidad de los *principios innatos*, y a su vez, la proposición de que es imposible que una cosa sea y no sea al mismo tiempo y esto constituye uno de esos principios innatos. Pero, el empirista también se cuestionaba si:

¿Habrá alguien que piense o alguien que diga que las ideas de imposibilidad y de identidad son ideas innatas? ¿Son, acaso, ideas que todos los hombres tengan y traigan al mundo? ¿Son, acaso, las ideas que primero se encuentran en los niños y que preceden a todas las ideas adquiridas? Tendrían que ser así si fueran innatas. Pero, pregunto, ¿tiene un niño alguna idea de la imposibilidad y de la identidad, antes de tener la idea de lo que es blanco o negro, dulce o amargo? (Locke, 1689 p. 61)

Ante el cuestionamiento de Locke sobre las ideas de imposibilidad y de identidad, parecería estar negando de entrada la posibilidad de que estas ideas sean innatas, puesto que no parecen ser ideas ya configuradas en el pensamiento. A esto se refiere Locke cuando usa el ejemplo del bebé y su madre, nos cuestiona si el neonato logra distinguir entre su madre y otras mujeres, o sobre el sabor habitual del pezón que le provee alimento, o si logra diferenciar el sabor de este al ser frotado con ajeno. A esto podríamos responder que en principio el bebé no tendría por qué distinguir el sabor habitual del pezón, pues el pezón mismo no interactúa con el bebé principalmente por su sabor sino por las hormonas que garantizan el proceso de lactancia, entonces ¿se puede decir que el bebé conoce? En principio respondemos que no, pues las condiciones le son dadas no por conocimiento sino por acción del proceso de lactancia o de maternidad.

Locke también se cuestionará e introducirá un nuevo elemento que contribuye para rastrear la construcción del concepto de la identidad: la mente. La pregunta del empirista es «¿si la mente se rige a sí misma y a su asentimiento por ideas que no tiene aún? ¿O será, acaso, que el entendimiento deduce conclusiones de unos principios que aún no ha conocido ni entendido?» (Locke, 1689 p. 61) Pero, ante dicho cuestionamiento, Locke descarta que el concepto de identidad que aquí nos concierne sea una idea innata, puesto que considera que requiere mucho *esmero* y *atención* para que podamos formarlas en nuestro entendimiento.

Asimismo, planteará que, si una idea logra ser tan clara y obvia que necesariamente la conocemos desde la cuna, «bien quisiera yo que un niño de siete años, o hasta una persona de setenta, me dijeran si un hombre, que es una criatura que consiste en alma y cuerpo, es el mismo hombre cuando su cuerpo cambia» (Locke, 1689 p. 62). A ello dirá que, si estas ideas no logran ser tan claras y distintas como para ser universalmente conocidas, no pueden ser el sujeto de verdades universales, sino que, por el contrario, serán motivo de inevitable incertidumbre.

Ya vimos previamente que Locke rechaza que la identidad sea una idea innata y en el capítulo *De la identidad y de la diversidad* nos habla sobre aquello en lo que consiste la identidad. Para ello describe que, cuando consideramos a una *cosa* como existente y le atribuimos un tiempo y un lugar determinado, nos ponemos a la tarea de comparar a esa misma cosa existiendo en otro tiempo «de donde nos formamos las ideas de identidad y de diversidad» (Locke, 1689 p. 311). Lo anterior, nos lleva a deducir que cuando observamos una cosa por ciertos periodos de tiempo, comenzamos a tener la certeza de que es exactamente la misma cosa u objeto y no otra, al mismo tiempo.

En eso consiste la identidad, es decir, en que las ideas que les atribuimos no varían en nada de lo que eran en el momento en que consideramos su existencia previa, y con las cuales comparamos la presente. Porque, como jamás encontramos, ni podemos concebir como posible, que dos cosas de una misma especie puedan existir en el mismo lugar y al mismo tiempo, concluimos debidamente que cualquier cosa que exista en cualquier lugar, en cualquier tiempo, excluye todo lo de su misma especie, y que, por lo tanto, está allí ella misma sola. (Locke, 1689 p. 311)

Cuando nos preguntamos si esta cosa existió en un tiempo y lugar dados, así mismo, nos surge la cuestión de si una determinada cosa puede tener dos comienzos sobre su existencia. A esto nos responde que sería imposible que dos cosas de la misma especie sean o existan en el mismo momento y, por tanto, en el mismo sitio y, por último, que una y la misma cosa sea o exista en varias partes.

Hasta este punto, hemos observado que la identidad, por una parte, no es innata, pero esta consiste en que tiene generalmente un tiempo y un lugar en el cual existe. Para Locke, la identidad está presente en la substancia que para el empirista es de tres clases: Dios, las inteligencias finitas y los cuerpos.

En la primera, Locke indica que Dios «es sin comienzo, es eterno, es inalterable y está en todas partes. Por lo tanto, no puede haber duda acerca de su identidad» (Locke, 1689 p. 312). En cuanto a la segunda, dirá que las inteligencias finitas consisten en que, si bien cada uno de los espíritus ha tenido un tiempo y un lugar determinado desde el comienzo de su existencia, es decir, «la relación con ese tiempo y con ese lugar siempre determinará para cada uno su identidad, mientras exista» (Locke, 1689 p. 312) el tiempo y el lugar es el que determina la identidad. De manera que Locke estaría diciendo que la identidad de las inteligencias finitas se construye desde su comienzo hasta su fin, su identidad existe mientras perdure. Y, por último, que cada partícula es la misma, a menos de que se disminuya o incremente por la sustracción de la materia. Es importante tener en cuenta que, en el caso hipotético que

Fuera posible que dos cuerpos ocuparan el mismo lugar a un mismo tiempo, entonces esas dos porciones de materia tendrían que ser una y la misma, sea que se supongan grandes o pequeñas; es más, todos los cuerpos tendrían que ser uno y el mismo. Porque, por la misma razón que dos partículas de materia puedan ocupar un mismo lugar, todos los cuerpos podrían ocupar un mismo lugar; suposición que, si se admite, destruye la distinción de identidad y diversidad, de uno y de varios, y la hace ridícula. Pero como es una contradicción que dos o más sean uno, la identidad y la diversidad son relaciones y maneras de comparar que están bien fundadas, y son de utilidad al entendimiento (Locke, 1689 p. 312)

Por lo anterior, decimos entonces que para Locke, la identidad y en este caso, la diversidad también influyen en el espacio y tiempo que ocupa la materia, al no poder afirmar que todos los cuerpos puedan ser uno y el mismo y ocupar el mismo lugar, hace que el cuerpo sea un concepto importante para comprender la manera en la que se va construyendo la identidad desde Locke, puesto que tenemos que tener en cuenta que la identidad existe en los seres finitos, mientras estos existan en un lugar y tiempos determinados.

Aquí nos planteamos un interrogante que nos viene de las obras animadas, dentro de esta condición necesaria de existencia para los cuerpos que deben ser en un tiempo y lugar determinados, la pregunta que nos plantea *GitS* es ¿qué pasa con la identidad personal si no podemos definirla a través de sus límites? Es decir, si el cuerpo ya no es aquel que define el tiempo y lugar determinados que ocupa un ser para poder ser llamado *uno*. En este sentido, el problema que nos plantea el *anime* como mundo virtual nos sitúa en una cuestión límite, ¿qué pasa si el cuerpo no puede fungir como límite, si la idea de ocupar un tiempo y lugar determinado no es suficiente? En *Akira* (1988), Tetsuo pierde los límites conforme crece su poder hasta llegar al punto culmen al final, Tetsuo dice “Yo soy Tetsuo” y nos deja con una imagen que parece una explosión, pero a nivel cósmico. En *GitS* (1995) Kusanagi decide que su cuerpo ciborg no es su identidad, esta revelación la lleva a unirse a la IA, el titiritero como lo conocemos durante la mayor parte de la historia es una IA que posee lo que entendemos por conciencia, es decir, es capaz de pensar, pero

no posee un cuerpo, no tiene concepto de muerte o límites de su propia existencia. En ambos casos presenciamos una situación similar, el humano pierde todo aquello que lo comprende como uno y uno mismo, no hay una relación espaciotemporal que lo ubique, pero sí hay memoria. La virtualidad plantea la limitación de la identidad a la *virtud* de ser en un espacio-tiempo determinado, nos da una definición negativa de aquello que es la identidad, el cuerpo se presenta como el registro único e irreproducible de la identidad, el cuerpo es el límite, la pregunta es ¿Qué pasa cuando ese límite no es posible? Es decir, cuando el cuerpo ya no tiene esa posibilidad. Respecto a esto, Alba Torrents nos indica que en *Ghost in the Shell* (1995):

El caso del Maestro Titiritero da cuenta también de la diferencia entre el cuerpo biológico como registro de la historia y el cuerpo tecnológico como horizonte de novedad. Kusanagi también deberá desprenderse de su cuerpo para devenir otro ser, uno en el que su identidad individual como Kusanagi desaparecerá. (Torrents, 2017. P. 223).

Esto implica que la materialidad debe ser superada, la existencia se concibe fuera del cuerpo físico, en cambio el cuerpo físico es el tecnológico, en *Akira* (1988), es la superación del cuerpo como límite, la trascendencia se entiende a través del cuerpo, pero como aquello a superar.

Locke también nos habla sobre la *identidad de modos* que son las relaciones que se dan y terminan siendo sustancias, y, en cuanto a la identidad y la diversidad, menciona que de cada una de sus existencias particulares éstas serán determinadas también de la misma manera. También, dirá que aquellas cosas cuya existencia está en sucesión (como en el caso de los actos de los seres finitos), se hace presente que el movimiento y el pensamiento mantienen en sucesión y no puede cuestionarse su diversidad, porque, como cada uno parece en el momento que comienza, no pueden existir en tiempos diferentes o en diferentes lugares. La existencia de un ser que no parece definirse si habita en múltiples lugares o si habita en diferentes dimensiones de la existencia que en esta lógica son irreconciliables.

En otro apartado, Locke también nos habla sobre *principium individuationis* (principio de individuación), que consiste en que «es la existencia misma que determina un ser, de cualquier clase que sea, un tiempo particular y un lugar incommunicable a dos seres de la misma especie», Locke aquí estaría haciendo referencia al principio que distingue a un individuo de otro. Martha Brandt Bolton, en su texto *Locke sobre la identidad: el esquema de las cosas simples y las compuestas* (1990), manifiesta que Locke considera que los contendientes principales, por lo que distingue a un individuo, son: su materia, su forma y ambos. Sin embargo, Brandt dirá que

La explicación de Locke es la adecuada a la física mecanicista, que rechaza la materia y la forma aristotélicas. Locke apela al lugar espaciotemporal para individuar las cosas, una teoría que es incompleta sin una explicación de lo que significa que el mismo individuo exista en diferentes momentos (Bolton, 1990, p. 1)

Vemos, pues, que para Locke es importante apelar al espacio y tiempo para que los seres logren individuarse y a su vez, podría ir formando su propia identidad en la medida que este exista y ocupa un espacio en el mundo, desde su inicio y vida finita. A su vez, también es menester tener en cuenta que Locke también se ocupa del concepto de identidad personal; este consiste en que una persona es un ser inteligente, que piensa, que tiene razón y hace uso de esta, que puede llegar a considerarse como uno mismo, y ser aquella cosa pensante e inteligente en diferentes tiempos y lugares. Podemos decir aquí que estaría en juego la identidad y aquello a lo que uno atribuye los estados mentales. Brandt alude aquí que,

Se dice que la identidad del yo o la persona está determinada por la conciencia: “Y en la medida en que esta conciencia puede extenderse hacia atrás a cualquier Acción o Pensamiento pasado, hasta ahora alcanza la Identidad de esa Persona, es el mismo ser que era entonces; y es el mismo yo con este presente que ahora reflexiona sobre ello, que esa Acción fue hecha (Bolton, 1990. p. 10).

Aquí cabe preguntarnos si para Locke, la identidad personal es diferente a la identidad de la substancia conceptualmente hablando, o si, por el contrario, supone que la identidad de una persona puede llegar a basarse en la identidad de la sustancia,

Siendo esas las premisas en la investigación acerca de lo que constituye la identidad personal, debemos ahora considerar qué se significa por persona. Y es, me parece, un ser pensante, inteligente dotado de razón y de reflexión, y que puede considerarse a sí mismo como él mismo, como una misma cosa pensante en diferentes tiempos y lugares; lo que tan solo hace en virtud de su tener conciencia, que es algo inseparable del pensamiento y que, me parece, le es esencial, ya que es imposible que alguien perciba sin percibir que percibe. (Locke, 1689 p. 318)

El filósofo inglés hace referencia de esto en el apartado en el cual habla sobre la identidad de acuerdo con la idea, donde niega la unidad de la substancia que comprende toda clase de identidad, o que lo determina en cualquier caso posible, para hablar de identidad

Para concebirla y juzgar bien acerca de ella es preciso considerar qué idea está significada por la palabra a la cual se aplica; porque una cosa es ser la misma substancia, otra cosa es ser el mismo hombre, y otra cosa ser la misma persona, si es que persona, hombre y substancia son tres nombres que significan tres ideas diferentes, puesto que, según como sea la idea perteneciente al hombre, así tendrá que ser la identidad (Locke, 1689 p. 315)

De manera que, podríamos decir que para Locke no habría una definición totalitaria del concepto de identidad, sino que esta dependerá de la aplicación que le sea realizada.

2.4 David Hume, el problema de la ficción de la identidad personal

David Hume en su *Tratado de la naturaleza humana* (1739) busca responder a las preguntas clásicas de la epistemología, ¿Cuál es la naturaleza del conocimiento?, ¿Cómo obtenemos nuestro conocimiento? ¿Cuáles son los límites de nuestro conocimiento? A esto responde: conocemos por la experiencia y solo podemos conocer aquello que nos llega a través de esta o la tiene de base, es la fuente de todo lo cognoscible. A los contenidos mentales les llamará *percepciones*, las cuales se dividen en *impresiones* e *ideas*, las impresiones se dividen en *simples* y *complejas*, sobre las primeras no hay división posible, por ejemplo, no puedo dividir mi percepción del color, por lo cual es una impresión simple, las complejas son la unión de percepciones simples, diremos entonces que una impresión compleja puede ser una manzana, sobre la cual tengo una ideas de color, sabor y olor, de las primeras se derivan las impresiones de sensación, que corresponden a los datos sensoriales y las impresiones de reflexión, que provocan acontecimientos psíquicos. Por el lado de las ideas, son débiles copias de las impresiones.

Todas las percepciones de la mente humana se reducen a dos clases distintas, que denominaré impresiones e ideas. La diferencia entre ambas consiste en los grados de fuerza y vivacidad con que inciden sobre la mente y se abren camino en nuestro pensamiento o conciencia. (Hume, 1984, p. 87)

La unión de ideas simples y complejas se da por la cualidad asociativa, las ideas complejas se dividen en: 1. Relaciones naturales de asociación que designan las cualidades en las que dos ideas están conectadas entre sí: semejanza, contigüidad, causalidad. 2. Filosóficas, en esta se encuentra la comparación de ideas: cantidad o números, grados, contrariedad, espacio y tiempo, causas y efectos, etc. La relación de semejanza surge cuando una impresión trae a la mente una idea con fuerza y vivacidad, dado que hay algún tipo de semejanza entre las percepciones. Las relaciones de asociación siempre son antecedidas, toda idea debe tener una impresión que la anteceda.

Teniendo lo anterior en cuenta, vamos a retomar lo que entiende David Hume por mente, “podemos señalar que lo que llamamos mente no es sino un montón o colección de percepciones diferentes, unidas entre sí por ciertas relaciones y que se suponen, aunque erróneamente, dotadas de perfecta simplicidad e identidad” (Hume, 1984, p. 344), allí nos dice que aquella facultad de imaginación es la que nos da una ficción de identidad con la idea de la existencia continua como algo que se mantiene en el tiempo, no hay en la identidad personal nada que se corresponda con una percepción, por lo tanto debe depender de la facultad imaginativa que dota a ese haz de percepciones de un sentido de continuidad. Es la imaginación la que atribuye estas relaciones entre los objetos y no hay razón para pensar que la idea de identidad estaría fuera de las facultades que hacen parte de los contenidos mentales.

Hume nos dice que todas nuestras ideas son copias de las impresiones, que siempre tienen mayor grado de fuerza y vivacidad, pues este es el principio de copia. Según esto, no hay impresión de la cual se derive la idea de identidad o al menos una idea de identidad clara y distinta, esta ficción proviene de las relaciones asociativas de la imaginación: semejanza y causalidad.

La idea de *self* o yo en Hume como se entiende en la tradición sustancialista no es posible, no hay una sustancia identitaria que se mantenga continua pues no tiene una percepción que sostenga esta idea de continuidad. La imaginación enlaza ese *haz de percepciones* fragmentadas, cuya unión es un contenido de la mente resultante de la facultad de asociación de la imaginación, pero este contenido de la mente ha estado en disputa casi desde el momento en que Hume aceptó como suyo el Ensayo sobre el entendimiento, hay al menos dos interpretaciones que se han derivado en relación con la identidad: 1. La mente solo es un haz de percepciones. 2. sobre la cual la imaginación por la causalidad y la semejanza brinda una unidad, pero no posee una identidad perfecta. Estas afirmaciones sostienen que la identidad personal carece de un sustento bajo la teoría del filósofo escocés, pues como hemos expuesto, no tiene sustento en la experiencia y aquello que sostiene las percepciones no es una mente o identidad sino las relaciones de asociación. Con respecto a esto, pretendo responder a través de GitS (1995) y *Akira* (1988): sí hay una identidad, aunque no sea una identidad sustancial perfecta.

3. Identidad como concepto transversal a las dos obras

Entre los múltiples tratamientos que ha tenido el concepto de identidad a lo largo de la filosofía hay un planteamiento común en el tipo de obras que tratamos aquí, al menos parcialmente, la identidad móvil.

Pero empecemos por retomar un poco de *Ghost in the Shell* (1995), previamente planteamos el contexto en la obra. Pero es importante retomar el argumento principal. Seguimos a la mayor Motoko Kusanagi, una *cyborg* cuyo cuerpo es casi completamente artificial. Esto es posible porque en el universo de *Ghost in the shell* un cuerpo biológico puede ser casi completamente reemplazado por un cuerpo cyborg solamente dejando el *fantasma* dentro de sí, que puede componerse de algunas células cerebrales únicamente. Dejemos un momento de lado la clara referencia al clásico dilema filosófico del cerebro en la cubeta, aunque como planteamos anteriormente, el dualismo cartesiano tiene un papel fundamental en el desarrollo de la obra original en la cual se basa *Ghost in the Shell*, pues la obra se encarga de refutarlo. Vamos a centrarnos en el desarrollo de la trama, a lo largo de la película descubrimos, junto con Kusanagi, la existencia del Maestro Titiritero, un hacker que tiene habilidades suficientes para hacer aquello que se consideraba impensable, irrumpir en los recuerdos de las personas. El hacker usa a un recolector de basura para implantar terrorismo cibernético a lo largo de toda la ciudad, este hace lo que el titiritero desea sin cuestionarlo, pues está siendo manipulado. ¿cómo es posible que los recuerdos sean manipulados? o, por otro lado, Qué significa entonces para los protagonistas que un *genio malvado pueda irrumpir en sus pensamientos*. Posteriormente la sección 9, el departamento de la mayor, se encuentra con el cuerpo desmembrado de una mujer, para luego descubrir que es un cuerpo completamente cibernético perteneciente a la corporación MegaTech y que no ha sido *activado*, por lo cual no debería estar funcionando pues no tiene células cerebrales y aun así parecía tener un *fantasma* en su interior. Tras una serie de eventos Kusanagi logra encontrarse con el maestro titiritero, un ser autoconsciente en la red, es decir sin un cuerpo biológico. Ante las constantes dudas que acosan a Kusanagi sobre su propia identidad, pues no sabe si es un ciborg o una humana, ya que no se siente ninguna de las dos, la destrucción de aquello que parecía imposible de destruir, el *statu quo* de su universo, decide fundirse en uno con el maestro titiritero, tras descubrir cómo llegó el titiritero a la autoconsciencia después de ser creado para un experimento secreto. Aunque sus cuerpos son destrozados, la mayor despierta en el cuerpo de un *cyborg* infantil todo para confirmar que la fusión tuvo éxito y ahora es uno con el titiritero. Para Kusanagi no es solo su lugar en el espacio-tiempo el que la individúa, sino la imposibilidad de identificarse con un cuerpo biológico en el cual registrar su propia historia, entonces nos encontramos cuestionando si aquello que no puede ser y existir en varias partes es precisamente el cuerpo que le da su lugar espaciotemporal. En las bases del dualismo la separación

entre *fantasma* y cuerpo es la esencia misma de la existencia, el cuerpo no está allí como registro individual, sino como limitante. Pero entonces, cuando Kusanagi se enfrenta a lo cibernético lo hace enfrentado a lo tecnológico como la superación de aquello que limita el cuerpo, pues es pura información, lo que trasciende y no atrapa a diferencia del cuerpo. El titiritero pone en cuestión a Kusanagi porque es una IA que no necesita cuerpo, es por sí mismo, su registro no depende del espacio temporal, pero así mismo nos presenta que aquello que no pertenece al orden de lo corporal entonces es modificable, inalcanzable. Llegamos a la pregunta, ¿Quién soy si se desdibuja aquello que me limita? Si me roban las memorias, pero sigo ocupando el mismo espacio temporal, entonces quién soy, aquello que está en la memoria o aquello que subyace, es decir el registro corporal o en aquello que permanece. Al final, aquella identidad que tanto preocupaba a Kusanagi desaparece, pues no hay algo que podamos llamar el individuo Kusanagi posterior a la fusión.

En *Ghost in the shell* (1995) se nos presenta el cuerpo como la temporalidad, cuando una persona tiene la posibilidad de reemplazar su cuerpo biológico por un cuerpo cibernético, está jugando con esa temporalidad, pero esa temporalidad también se entiende como la identidad, pues aquello que no tiene un lugar en el espacio tiempo no tiene una identidad ya que no la necesita, «la relación con ese tiempo y con ese lugar siempre determinará para cada uno su identidad, mientras exista» (Locke, 1689 p. 312) nos dice el filósofo inglés. La virtualidad en la serie representa en cierta medida la falta de sentido de mortalidad el *anime* es tecnológico en sí mismo, pues no solo contiene en sí el contenido sobre tecnología, sino que es una historia narrada a través de la tecnología que dentro de sus especificaciones tiene la imagen en movimiento, es decir, nos presenta una dimensionalidad narrativa que no encontramos en otros medios, pues no poseen las dimensiones que este posee para narrar una historia y, por la misma línea, presentar una posible hipótesis a probar a través del medio. Ejemplificando un poco, podríamos plantear un escenario en el cual una persona pierde la capacidad de usar su cuerpo, como es el caso de Kusanagi y los personajes de *Ghost in the Shell* o que pierde el control sobre su cuerpo, como es el caso de Tetsuo, estos desconocen aquello que tenían como identidad- no pueden confiar en sí mismos porque no saben lo que realmente son. En algunos casos de la ficción, la filosofía se usa como ejemplificador de una premisa filosófica, en otros el tema mismo requiere que haya un tratamiento filosófico del tema y que amplía o responde a interrogantes filosóficos, la diferencia entre ambos está en los cuestionamientos que plantea, pues en casos como el de Matrix, no hay una pregunta, hay un ejemplo, es decir, Neo se nos presenta engañado por sus *sentidos* y a nosotros como espectadores nuestros sentidos también nos engañan, descubrimos con Neo que se encuentra en una *Matrix* que lo engaña, pero aquí no hay pregunta, lo filosófico que hay se encuentra en la construcción de la historia, se nos plantea el hecho, pero no se cuestiona al sujeto, las preguntas que se plantean no

son de tono netamente filosófico, más si podríamos decir que lo es la respuesta, la situación es el ejemplo del interrogante cartesiano sobre el genio maligno que engaña los sentidos. En el caso de las animaciones tratadas, los interrogantes son el germen de la historia, la pregunta de fondo es sobre la identidad de los personajes, quienes perdieron lo que contenía su identidad.

En este texto pretendo dilucidar el problema de la identidad como ficción en respuesta a los interrogantes planteados por los modernistas entorno a la identidad personal. Como hemos visto, en el caso particular de los filósofos mencionados hay de fondo una preocupación por la sustancia o aquello que define al ser como uno y único, en el caso de las animaciones planteadas, considero que plantean una respuesta en tanto permiten visualizar una posibilidad en relación entre la identidad sustancial, el dualismo y los filósofos empiristas, alineándonos al problema de la identidad personal que presenta David Hume en *Tratado sobre la naturaleza humana* (1739), teniendo en cuenta que el carácter de las obras a tratar se entiende como un medio de argumentación que responde a unas preguntas filosóficas a las que pretendo dar respuesta a través del problema modernista, con el objetivo de fijar la mirada sobre las mismas. Entendiendo que las obras, sí bien tienen cierto carácter filosófico, lo que las hace filosóficas no es tanto su identidad narrativa, sino su capacidad para presentar en la virtualidad posibilidades patentes hoy en día y que brindan visión sobre las cuestiones aquí planteadas.

David Hume marca un hito en la visión sobre las cuestiones del entendimiento humano en la época, trazando distancia con el objetivo de brindar una visión clara y distinta a los contenidos de la mente, toda vez que estos, de acuerdo con sus principios, no pueden basarse en aquello que no tiene un sustento empírico. Aun así, su problema en relación con la identidad parece llevarlo a una especie de laberinto que en su momento no alcanza a responder con total satisfacción. Sin embargo, en este apartado, pretendemos responder en relación con estas dudas y con la ficción que la virtualidad en *Akira* (1988) y *GitS* (1995) le brinda al problema. No es radicalmente diferente a las visiones presentadas por los filósofos contemporáneos sobre el problema, pero permite visualizar con claridad las cuestiones mismas del problema de la identidad y cómo la respuesta sobre la misma no es una identidad perfecta y sustancial sino, en cambio una ficción que como contenido de la mente existe, pero no se inscribe en la visión moderna hasta la llegada de David Hume.

Retomemos, teniendo en cuenta que en Hume no hay una impresión que pueda otorgarle legitimidad empírica a la idea de yo simple, perfecto e idéntico. Debemos hablar respecto a la posibilidad que brinda la filosofía de Hume de pensar en alguna manera aquello que es confuso, opaco e imperfecto, sin decir que con esto nos acercaremos a un planteamiento metafísico de la

identidad, aunque esta no se evidencie en la experiencia. Pues, aunque no haya una impresión que los sostenga, estos aún pueden tener una cierta significación o coherencia, pues parece ser que no podemos escapar a una idea que pueda no provenir de forma clara y distinta de una impresión.

Para el filósofo escocés, las ideas claras e inteligibles son aquellas que se adhieren al principio de copia, como la idea de mente o yo no es posible que adhiera a este principio y sea clara e inteligible, no es posible una identidad en este sentido. La idea de yo es una ficción, pues en nuestra experiencia solo conocemos un conjunto de percepciones, la imaginación es aquella que las une. Entre los motivos de Hume para suponer esto, vemos que no hay ninguna impresión constante e invariable, de la cual se pueda derivar una impresión que sostenga la identidad o la mente más allá de su papel como contenedora. Adicionalmente, no es posible imaginar algo que no esté sostenido por una impresión, así como podemos imaginar un unicornio, este es el resultado de la relación que hace la facultad imaginativa entre un cuerno y un caballo, es imposible que tenga una idea que no esté sostenida por el principio de copia. Es decir, no puedo imaginar un color que no existe, ni un objeto inexistente que no provenga en distinto grado de una impresión. Pero, seguimos evidenciando que hay algo, aunque este contenido mental sea una ficción, no tiene una legitimidad empírica que le permita ser claro y distinto, pero según el mismo Hume, los contenidos mentales producto de la imaginación que no se distinguen por el principio de copia son confusos,

Lo más que podemos aventurarnos a concebir objetos externos y supuestos como específicamente distintos de nuestras percepciones, consiste en formarnos una idea relativa de ellos, sin pretender la comprensión de los objetos relacionados. Hablando en general, no suponemos que sean específicamente distintos, sino que sólo les atribuimos diferentes relaciones, conexiones y duraciones. (Hume, 1984, p. 170)

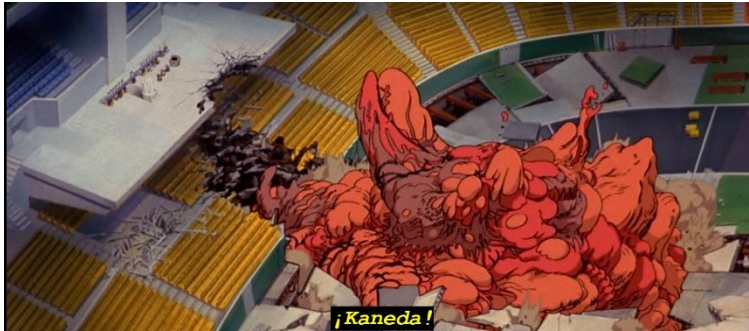
Nos indica entonces, que en nuestros contenidos mentales podemos formarnos ideas relativas que no se corresponden de manera clara con una impresión, a estos los llamaremos suposiciones. Así pues, Hume plantea las ideas claras y distintas en contraposición encontramos las ideas confusas y oscuras, de las cuales no pretende ocuparse en su epistemología que tiene como eje las ideas que cumplen el principio de copia, por esto la identidad es presentada como un problema, dado que pertenece a la segunda categoría. En este sentido entendemos que las ideas confusas no son objeto de su estudio, pero no las niega, es posible entender por qué dentro de su epistemología Hume considera que no existe una identidad clara y distinta, porque en el conocimiento no puede haber contenidos mentales que no se encuentren asentados en sus principios, especialmente el principio de copia. En este sentido la identidad se entiende como una ficción, que no por esto carece de significado. Es decir, esta imposibilidad de acceder a ese concepto no implica su inexistencia, implica que nuestra experiencia es tan imperfecta y variable como nuestra posible identidad. De hecho, la ficción misma que nos podemos plantear de cierta forma puede guiarnos a descubrir la

existencia empíricamente factible de algo que nos era desconocido, razón por la cual no es necesario renunciar a la idea ficticia de identidad, aunque no cumpla el principio de copia. Lo único concebible de la idea de mente o identidad es justamente ese haz de percepciones, lo que no implica que sea lo único.

Para esto introduzcamos las obras tratadas en GitS (1995) se presentan múltiples acepciones de la identidad al igual que en *Akira* (1988), en el caso de GitS (1995) vemos al titiritero como una IA que adquiere conciencia y que busca un cuerpo, el Titiritero tiene como objetivo fusionarse con Kusanagi, la protagonista, objetivo que finalmente logra. Kusanagi presenta dudas respecto a su identidad a lo largo de la película, nunca logra responderse a sí misma hasta que se funciona con el Maestro Titiritero, la identidad de Kusanagi es una identidad en movimiento, esta jamás está conforme con la idea de identidad que tiene pues no se corresponde con aquello que conoce y entiende por humano, Kusanagi busca la esencia de lo humano, para ella su falta de cuerpo implica una falta de registro corporal y contenedor de su propia existencia identitaria. En este sentido, no es hasta que ella se deshace de esta idea de esencia y de hecho pierde su corporalidad que logra una armonía en su idea de identidad, una identidad en evolución, cambiante y que desaparece como un yo en pro de una colectividad en la red



En el caso de Akira cuando su poder se une, o es absorbido, por el de Akira, al perder su control corporal, ambos parecen crear un nuevo universo, dejando atrás todo lo que conocían. En el caso de Tetsuo, aunque no se cuestiona sobre su propia identidad de forma tan directa, sí cuestiona los alcances de su nuevo estatus.



No es hasta el final que Tetsuo se reconoce como lo que es, que logra entender su identidad.



Así pues, retomemos el contexto de la ficción de la identidad, el problema en ambos casos era una incapacidad para reconocer su identidad porque era algo que escapaba a lo cognoscible, en este sentido, ambos resuelven su imposibilidad para reconocer su identidad, primero superando el dualismo, pero también superando un sentido de identidad como registro de las experiencias sobre el cuerpo, a partir de esta superación solo queda lo que son, esa posible identidad que no es una identidad perfecta, pues no responde a las características de la misma. Es una identidad comprendida en lo existente, siguen teniendo una cierta noción de sí mismos, pero como pertenecientes a un todo. Esta visión que nos brindan es la clave de la solución a este problema de la ficción, en este sentido el problema de ambos es que aquello que corresponde a lo cognoscible es lo mismo que nos correspondería a nosotros, aquello que pueden conocer, en los límites del problema epistemológico su identidad no puede ser definida través del cuerpo pero tampoco a través de una esencia única, inamovible, no es posible porque su existencia en el mundo ha cambiado tanto que ya no queda casi nada de eso que instintivamente la mente busca entender por uno y único, en cambio solo queda aquello que no entienden y por su falta de comprensión son incapaces de resolver su propia identidad. Pero para estos la ficción de la identidad tampoco se entiende como una respuesta, dado que no es posible entenderse dentro de los parámetros de lo cognoscible siendo que ellos mismos han superado lo que se podría entender por lo humano, es necesario entonces plantear una solución al problema desde la visión de lo que suponemos, en este caso, lo cognoscible es aquello claro y distinto y lo que suponemos es una idea relativa del mundo

que no corresponde con la impresión, ellos no tienen una idea clara y distinta de su identidad porque su experiencia del mundo, digamos su forma de percibir, cambió de forma tan radical que no es posible entender ese haz de percepciones en lo ficticio pero tampoco en lo cognoscible.

En este caso, lo virtual plantea la posibilidad de un cambio tan radical en la existencia e incluso en la percepción que puede invariablemente modificar lo cognoscible, cuestión que por supuesto se ha modificado desde los tiempos de Hume, en este sentido es necesario reafirmar la necesidad de comprender la identidad personal en el sentido mismo de lo empírico, el haz de percepciones, pero también en el sentido psicológico, es decir, una identidad variable e imperfecta que se conoce por una cierta sucesión de percepciones que la unen con el objetivo de darle un sentido a las percepciones continuas que se suceden unas a otras.

En este sentido la identidad no es aquello cognoscible, no por su falta de existencia sino por la limitación humana, que en los casos planteados se supera a raíz de la unión con lo virtual (en *GitS*) o lo superhumano (en el caso de *Akira*), esta superación en relación con el cambio de las posibilidades de lo cognoscible en los protagonistas es la respuesta que afirma la tesis propuesta, a saber, la identidad personal en Hume no es una ficción, es aquello cognoscible como un haz de percepciones, pero que se mueve en el terreno de lo relativo.

Conclusiones

Me aproximé al problema aquí tratado: el *anime* es susceptible de abordarse filosóficamente. Primero, desde su contexto histórico, resalté las razones por las cuales hay ciertas cuestiones que son particulares al anime y al subgénero *cyberpunk*. El *anime* es susceptible de abordarse filosóficamente porque en su construcción histórica, es una sociedad profundamente pictográfica y dañada por la guerra. Posteriormente abordé el tema de la cuestión tecnológica y su relevancia en el análisis que planteó sobre las obras a tratar, no nos centramos únicamente en la identidad representada por las cuestiones narrativas sino por todo aquello que desde lo tecnológico es dado para analizar las obras, estos son aquellos matices extra-narrativos. Es decir, desde la tecnología, como elemento de construcción más allá de lo narrativo, como toda imagen en movimiento.

Los *animés* tratados cuestionan la identidad directamente, es un problema que surge dentro de la misma narración y personajes, son preguntas que Tetsuo y Kusanagi se hacen conforme progresa la destrucción de su cuerpo y que se resuelven hacia el final: la unión con un todo evolucionado. Así pues, plantean una visión móvil de la identidad, en la cual no puede ser entendida como el registro corporal sobre el cual se inscriben las memorias que configuran la identidad, cuestionamos la visión que se plantea a través del mundo virtual, para evaluar aquello que se encuentra en un terreno poco explorado. La identidad en Hume se entiende como aquello oscuro a la cognición, estos hacen patente una interpretación del problema: la identidad personal se puede entender como una ficción, pues parece ser que no hay en las percepciones algo que permita una impresión clara y distinta que la sostenga, pero en cambio nos permite ver que en aquello oscuro que no es cognoscible, se encuentra la identidad, aunque no es cognoscible por las impresiones, la significación del contenido mental, sigue existiendo, el haz de percepciones se sostiene por algo más que la memoria, aunque la identidad no sea cognoscible, existe, pero es la limitación humana aquella que da su significación, esta superación se plantea desde esa ficción especulativa que brinda posibles escenarios para entender lo humano.

Locke y Hume están limitados por supuesto por su tiempo, pero este no es el problema que nos ocupa aquí, la cuestión que tratan los *animés* y que es de relevancia para el abordaje que hacemos de las obras de Locke y Hume está en cuestión con la identidad entendida a través de los límites, el cuerpo cumple un papel central y en los *animés* es precisamente aquello que se elimina, las cuestiones que nos plantean los *animés* son en relación con esta pregunta ¿Qué sucede si se eliminan estos límites? Esta es una pregunta que surge de la lectura de Locke, es una interpretación que pongo en juego con el objetivo de plantear las posibilidades de análisis filosófico que brinda el *anime*. Por otro lado, En Hume surge un problema en relación con la incognoscibilidad de la

identidad, esta también se pone en cuestión en tanto puede brindarnos una visión de aquello que configura la identidad si superamos los límites que la rodean.

De acuerdo con lo anterior y en relación con Hume diremos que la solución planteada parte por un lado de la imposibilidad de concebir una idea en el campo de la suposición, sí existe en ese contenido inaccesible al conocimiento, pero las posibilidades que tiene este contenido en la resolución de aquello que entiendo como identidad están en relación con aquello que aún no conocemos pero que se encuentra como posibilidad, no en la vía de la filosofía o la ciencia, sino en la vía de la ficción especulativa, tal como lo fueron durante un buen tiempo las obras de Julio Verne, obras que luego tomaron estatus de pensamientos anticipatorios sobre los alcances de la ciencia.

El tema tratado a lo largo de este escrito tiene gran relevancia hoy en día por los avances tecnológicos en relación con aquello que podríamos denominar una conciencia, IA, de los cuales se han podido dilucidar posibilidades como la unión con la mente humana con el fin de brindar solidez y apoyo a la cognición humana, sigue siendo fantasioso, solo hay una posibilidad de reconocimiento del futuro que se plantea comúnmente en la ciencia ficción y el *cyberpunk*, desde el planteamiento empirista se responde con el objetivo de dar matices a esta visión sobre problemas de la identidad personal planteados a lo largo de la historia y que hoy en día tienen mayor relevancia. Esto por supuesto a través de la visión presentada por el medio tecnológico en sí mismo, que presenta en su identidad narrativa como imagen en movimiento la posibilidad de reconocer las distintas aristas del mismo problema.

Así pues, este escrito pretendió responder a estos cuestionamientos repasando las tesis que se afirman alrededor del pensamiento de Hume y como una respuesta presenta una tercera vía con el objetivo de probar los planteamientos filosóficos que se encuentran en *GitS* (1995) y *Akira* (1988), no como un medio filosófico en el sentido más estricto del ensayo, sino como un medio de respuesta a algunos interrogantes filosóficos que ahora sí, pueden ser estudiados a través de los medios tradicionales de la filosofía: escritos, pero reconociendo siempre esa identidad virtual. Es decir, esta respuesta, o pregunta que plantean está en relación con el medio escrito aquí presente, con el objetivo de brindar capas al problema e incluso plantear una posible solución.

La relación que hago no busca ser una interpretación estándar de Hume y por supuesto su objetivo no es pretender que los autores de los *animés* en cuestión respondieron a Hume directamente, la relación que hago es una interpretación del problema de la identidad personal en clave con los *animés* presentados, mostrando cómo en su carácter de ficción especulativa brindan la posibilidad de darle nuevas interpretaciones a un viejo problema de la filosofía, en este caso la identidad. El

cual es tratado de esta forma por una relación que no es necesaria y que, por supuesto no está plenamente conectada, pero en la cual encuentro una posible respuesta, que no es la única y tampoco la primera, a cuestiones que siguen vigentes en la filosofía incluso contemporánea, la relevancia de la filosofía moderna no se puede negar y los avances de Hume en la teoría del conocimiento son innegables. La conexión que se hace no es necesaria, es una conexión entre obras notables en su campo, que pretende demostrar cómo el *anime* brinda posibilidades, como medio tecnológico, como medio narrativo y audiovisual para *encender la chispa* alrededor de cuestiones filosóficas, es la capacidad de hacer preguntas filosóficas y la posibilidad de brindar cierta respuesta, cuya profundidad la da el espectador al momento de relacionarlos, la que quiero hacer patente en este escrito, es decir, las animaciones no solo funcionan como una posibilidad de divulgación sino también como ejemplificador y problematizador, este carácter no le viene dado por sí solo, pero al tratar problemas humanos, como la constitución de la identidad, de una u otra forma terminará tratando cuestiones filosóficas, sobre las cuales es el espectador el que brinda los matices.

Referencias

- Bolton, M. (1990). *Locke sobre la identidad: el esquema de las cosas simples y las compuestas*. Universidad de México.
- Gutiérrez, S. M., & Ibáñez, J. C. (2014). *Más ciencia que ficción. Capítulo IV. Cyberpunk Documental*. UNED
- Hume, D. (1981). *Tratado de la naturaleza humana*. Ediciones Orbis, S.A.
- Ishikawa, M. et al. (prod.) e Oshii, M. (dir.). (1995). *Ghost in the Shell*. [Película]. Tokio: Production I.G y Manga Entertainment
- Kato, S. (prod.) y Otomo, K. (dir.). (1988). *Akira* [Película]. Japón: Tatsunoko Production / TMS Entertainment.
- Lamarre, T. (2009). *The anime machine: a media theory of animation*. University of Minnesota Press
- Locke, J. (2005). *Ensayo sobre el entendimiento humano*. Fondo de Cultura Económica.
- Morishima, M. (1984). *Por qué ha "triunfado" el Japón tecnología occidental y mentalidad japonesa*. Crítica
- Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation*. Palgrave
- Ryle, G. (1949). *The Concept of Mind*. Hutchinson.
- Torrents, A. (2017). *El Anime como dispositivo pensante cuerpo, tecnología e identidad*. Universitat Autònoma de Barcelona