

# Utopías fallidas o distopías concertadas:

## *tres visiones de la ciudad del futuro en el anime de ciencia ficción*

Leonel Enrique Buelvas-García

Universidad de la Comunicación (México)  
Correo electrónico: leoenrique@hotmail.com

Cada época sueña la siguiente  
Jules Michelet

### Resumen

Este texto se plantea como un trabajo interpretativo de la representación de la ciudad en un corpus de películas animes de ciencia ficción: *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1995) y *Metrópolis* (2001). El objetivo es analizar cómo se muestran las diferentes manifestaciones de la ciudad del futuro en dichos animes. Para ello se tendrá cuidado en analizar la narrativa de los animes, la estética en que se representa la arquitectura de la ciudad, la representación de la tecnología, el sistema político-administrativo que gobierna la ciudad y las identificaciones de patrones ideológicos. De esa forma, disertar consideraciones generales y particulares – de lo que se imagina como ciudad, contrastando con conceptos tales como utopía, distopía, tecnocracia, ciudad-estado, y ciudad máquina. Así, con ello, reflexionar lo que estas animaciones plantean como ciudad futura y lo que nos pueden decir sobre las ciudades del presente.

#### **Palabras claves:**

Anime - utopía - ciencia ficción - ciudad - tecnocracia

## Abstract

This text is proposed as an interpretive work of the representation of the city in a corpus of science fiction anime films: Akira (1988), Ghost in the Shell (1995) and Metropolis (2001). The objective is to analyze how the different manifestations of the city of the future are shown in these animes. For this, I will take care in the analyze the narrative of the anime, the aesthetics in which the architecture of the city is represented, the representation of technology, the political-administrative system that governs the city, and the identifications of ideological patterns. In this way, I discuss general and particular considerations - of what is imagined as a city, contrasting with concepts such as utopia, dystopia, technocracy, city-state, and machine city. Thus, with it, reflect on what these animations show as a future city, and what they can tell us about the cities of the present.

**Keywords:**

anime - utopia - science fiction - city - technocracy

## Introducción

Un robot con apariencia de niña desata el caos cuando toma el control de la más poderosa supercomputadora, activando todas las armas del planeta contra las principales ciudades. Una decadente ciudad se encuentra al borde de la aniquilación por causa de un experimento que ha dado a un traumatado niño los poderes de un dios, los cuales no puede controlar. Por otro lado, un ciborg, después de haber asesinado a su objetivo, huye saltando a las afueras de un edificio mientras su camuflaje óptico le permite camuflarse con la ciudad. Estamos ante la animación japonesa de ciencia ficción: conflictos de poder, control, tecnología e identidad en el espacio de la ciudad.

En este texto exploro las representaciones de la ciudad en los filmes de animación japonesa *Akira* (1988), *Ghost in the Shell* (1995) y *Metrópolis* (2001) y sus propuestas de ciudad del futuro. Se toman estas tres películas animadas teniendo en cuenta los siguientes criterios: son tres animés de ciencia ficción con reconocimiento en el medio fílmico y animado; los tres productos de diferentes estéticas, directores y autores, por consiguiente, de diferentes perspectivas.

Argumentaré que las tensiones que se representan en los principales personajes manifiestan la naturaleza pretendida de la ciudad del futuro: una nueva Ciudad-Estado absorbida por discursos científicos, la entidad privada y la tecnocracia. Esta ciudad futura cuenta con unas lógicas propias: su imposición, pero también su agotamiento; su interconexión y su incomunicación; su ambicionado control de todos los ámbitos de la vida—y de la vida misma—y su imposibilidad de sostenerlo. Para ello consideraré la estrecha relación que tienen los conceptos de tecnocracia, tecnología y utopía.

### Anime, tecnología, ciudad y ciencia ficción: distinciones necesarias

Este escrito parte de la premisa de que la animación japonesa es válida como medio, producto cultural y artístico, y que al igual que la literatura, el cine o la música, carga con sentidos y valores que interpretan e reinterpretan las sociedades. La importancia del anime y el manga como productos culturales radica en su capacidad de imaginar posibilidades ficcionales divergentes de las ficciones tradicionales, aportando enriquecedoras perspectivas del mundo o de los mundos posibles.

Al hablar de anime, y su estrecha relación con el manga, nos referimos a narrativas audiovisuales producidas en Japón. Según Schodt (1983), la etimología de *manga* se origina de caracteres chinos, *man* (漫) de “involuntario” y *ga* (画) de “dibujo” y es posible que el primer ideograma tenga un significado secundario de “moralmente corrupto”. El manga es una narración en blanco y negro –en algunas ocasiones con páginas a color – que se lee de derecha a izquierda, en la cual predomina la imagen sobre la palabra. Comercial e industrialmente, se suele distribuir semanalmente –aunque también mensualmente o en otros períodos – de forma física o digital, ya sea de un capítulo (*one shot*) o incluso cientos en periodos de varios años, en diversas revistas dirigidas por gigantes editoriales, tales como Shūeisha, Shōgakukan y Kōdansha. Su origen ha sido discutido, pero al parecer hay un consenso de que su forma actual se debe a sus influencias de tradiciones y estilos gráficos: dibujo monocromo, alimentado por motivos fantásticos, eróticos, humorísticos, satíricos y violentos, como el *Chōju Giga* o *Pergaminos de animales*, que datan del siglo XII y características de la caricatura occidental (como globos y cuadros) introducidos en los diarios occidentales (Schodt, 1983; Papalini, 2006). Complementario a esto, cuando hablamos de anime, nos referimos al formato audiovisual para televisión, consumo DVD, Blu-Ray, digital o pantalla grande de la animación japonesa, e incluso en videojuego, que en mayor parte de los casos son adaptaciones de títulos manga, y con ello, la toma y el enriquecimiento de las temáticas, historias y estéticas.

El anime ha demostrado gran diversidad temática, estética y narrativa. Héroes que fallan. Personajes que son capaces de las más grandes crueldades (y aun así justificar integridad moral en sus acciones). Enemigos motivados por las más nobles causas. Antiguos dioses caídos utilizados por el hombre para beneficios mezquinos. Reelaboración de mitos: la creación humana (el robot, el ciborg), la torre de Babel (el intento de alcanzar a la divinidad por medio de las ciencias), el castigo divino o Apocalipsis (consecuencia del abuso tecnológico) y el tiempo cíclico, por nombrar sólo algunas de las sobre escrituras más notables.

Los relatos animes mantienen gran variedad. Van desde la adaptación de la literatura europea, como *Los Cuentos de los hermanos Grimm* (1987), pasando por el abordaje del pos-conflicto, en *Rurouni Kenshin* (1996) –en el que se ficcionalizan las tensiones y secuelas de la guerra que pondría fin a la era Tokugawa–; hasta las transgresiones de los dualismos en el género, como se configura en *Ramma ½* (1989), donde el/la protagonista se convierte en hombre y mujer al contacto con agua caliente o fría. Es claro que en estas narraciones se trabajan los tópicos recurrentes de las pasiones, la guerra, la muerte,

el mito y el tabú. Esto último, sin embargo, no debe generalizarse: la tecnología también puede estar al servicio de diversas formas de liberación. La representación de la tecnología se configura como herramienta/estado del ejercicio del poder, pero también como su escape.

Asimismo, el género de ciencia ficción, junto con el subgénero del ciberpunk también se ve representado en el anime. Este género hunde sus raíces en *Astro boy* (1952) y con *Akira* (1988) sella su éxito internacional, y en su vertiente *ciberpunk*, la animación japonesa de ciencia ficción va configurando una estética de la catástrofe: universos ficcionales que toman cuerpo bajo las ruinas del proyecto moderno.

En esa línea el anime de ciencia ficción (en adelante, cf) y ciberpunk se presta a lecturas reveladoras: sus universos narrativos se caracterizan por la representación de tecnologías que median todos los ámbitos de la vida cotidiana de la familia, el trabajo, la guerra, el Estado, la escuela, la salud, la memoria, donde se diluyen las fronteras de lo privado y lo público, del ser y la máquina, de la alteridad y el Yo. Prima el afán por controlar los medios tecnológicos. Lo privado y lo estatal muchas veces en conjunción y casi indiferenciables, utilizan la tecnología en la pugna en función del mantenimiento del status quo.

Gran parte de los animes cf ofrecen referentes críticos frente a las relaciones entre la tecnología y el poder en el espacio de la ciudad. Relaciones que determinan comportamientos, afectividades y cuestionamientos sobre el propio ser. Los animes analizados presentan narrativas sobre los posibles resultados (o ya palpables) de un vertiginoso desarrollo tecnológico en simbiosis con el poder en el marco capitalista. Todo tiene valor. Todo tiene precio (desde partes del cuerpo hasta la misma memoria). Nada parece escapar de la dinámica futura en la que políticos y empresarios se reparten lo que queda del mundo postapocalíptico.

En particular, llama la atención las Ciudades-Estado representadas en las animaciones SF, pues éstas se conforman en inflexibles organizaciones cohesionadas por el temor y la fuerza; y, sin embargo, son frágiles. A pesar de su alto desarrollo tecnológico, se muestran a punto de quebrarse, imposibles de soportarse a sí mismas. En el espacio narrativo de la ciencia ficción la ciudad constituye un poderoso elemento. Vastos rascacielos, veloces vehículos, grandes autopistas e industria automatizada contrastan con los cinturones de miseria y sus condenados; se manifiestan rebeliones y subversión hacia lo establecido.

La ciudad es un lugar, un protagonista discreto, un espacio implacable, vertebrador del desarrollo de los personajes. Ya sea en su eficiencia tecnocrática o en su total ineficacia cohesionadora, e incluso en su aparente ausencia, la ciudad se presenta como un espacio que se pretende utopía terrenal, en términos mumfordianos (1982): estática y contraria a la vida.

Las ciudades del futuro se erigen en la animación japonesa de ciencia ficción como espacio de tensiones. Convergen en ella diversas formas de tecnología: tecnologías de la información (redes, computadoras, dispositivos de comunicación móviles); tecnologías del transporte (vehículos terrestres, acuáticos, aéreos, robóticos, automáticos); tecnologías bélicas (armas, vehículos de combate, camuflajes, cuerpos manipulados técnicamente para mayor eficacia en combate) y tecnologías médicas (manipulación genética, experimentación y creación corporal, tratamiento farmacológico), permeadas por las tecnologías del yo foucaultiana. La construcción de la *polis* del futuro equivale a la elaboración y cumplimiento de una serie de políticas que involucran una serie de comportamientos específicos para los ciudadanos.

En esa medida, muchos de estos animes cf tienden a representar elementos extremos de la tecnocracia. Se parte del entendimiento de la tecnocracia en los siguientes supuestos: la imagen del Estado, de la sociedad global y de las sociedades sectoriales como sistemas; la convicción de que tales sistemas ‘deben’ ser orientados según los principios de la razón técnica; el argumento de que los conocimientos adecuados a la dirección del Estado son proporcionados por disciplinas cuyas conclusiones son válidas y aplicables a distintos sistemas; la imagen de que para cada problema existe una solución óptima, con lo cual se evitan discrepancias (sociales, políticas e ideológicas); la recomendación de que la estructura político-institucional debe adaptarse a las exigencias de la razón técnica (Mayol, 2003) (como se cita en García-Pelayo, 1974).

La tecnocracia señala una forma de gobierno que se basa en una razón técnica que busca optimizar, estandarizar, catalogar e instrumentalizar la política y de paso la sociedad. Se muestra como un sistema capaz de alcanzar, de hacer posible la utopía futura. Sin embargo, como veremos a continuación, en los animes las condiciones tecnócratas en búsqueda de la utopía se llevan al extremo, mostrando más bien la distopía.

Esta filosofía política partía de los principios de la razón instrumental en pro de un establecimiento que desconoce las múltiples perspectivas políticas de la sociedad. La tecnocracia colabora así con la imposición de la utopía. Bajo estas consideraciones, en la animación japonesa la tecnocracia futura parece acentuar aún más sus características, a la vez que su representante, el tecnócrata, parece radicalizarse.

Asimismo, al tratarse de películas anime del género de ciencia ficción, se parte de las consideraciones de Kingsley (1966) y Asimov (1999) sobre cómo el género es predictivo con la sociedad en relación con la tecnología, es decir, que intenta mirar el futuro y cómo éste puede cambiar teniendo en cuenta las múltiples posibilidades tecnológicas y científicas que avanzan en el día a día. Así mismo, se consideran

las ideas sobre el subgénero de ciencia ficción, el ciberpunk, de Bruce Sterling, donde la tecnología y el cuerpo tienen una relación visceral.

Es así que este texto considera en estrecha relación los conceptos de ciudad, tecnología y utopía, en el que la ciudad es definida como espacio que intenta imitar el orden divino del pasado que ahora es un orden dios-ciencia (Alonso & Arzos, 2002), donde la tecnología cumple un papel importante por su carácter de control y regulación (Foucault, 1990), manifestando la ciudad como la utopía al estilo Mumford (1982), es decir, la primera noción de un mundo bajo el control científico y tecnológico total, y por ende, la “más madrugadora de las utopías”. Con ello y, teniendo en cuenta una política tecnócrata, que pretende una ciudad utópica, se muestra en estos animes cómo se construye la ciudad como tecnología última, de control y de dominación, una gubernamentalidad de la ciudad futura que impone pero que, al mismo tiempo, encuentra resistencia.

En ese sentido, este texto parte metodológicamente desde un espacio transdisciplinar que se propone desde los estudios de la cultura. Se plantea como una investigación de tono cualitativo, apoyada en diversos campos de las ciencias sociales para una hermenéutica del anime como medio. En esa medida, se dialoga con la teoría literaria, el cine, la política, sociología, estudios de la ciudad y filosofía, ello en el marco de las posibilidades estéticas, narrativas y comunicativas del anime.

## Neo-Tokio o la ciudad agotada en Akira

Dirigido por el aclamado mangaka Katsuhiro Otomo está basado en el manga homónimo de su autoría. Este film animado ciberpunk, con tintes sobrenaturales y psicológicos, transcurre en un mundo pos-apocalíptico, en el que el caos y la violencia imperan. La ciudad de Neo-Tokio está cargada de modernas edificaciones, con una notable vida nocturna. Avenidas principales repletas de automóviles, hologramas publicitarios de colores fluorescentes, licor, comida y diversión. Pero también callejones oscuros, sucios, repletos de desperdicios. Edificaciones abandonadas, con grietas y ventanas rotas, hologramas publicitarios inservibles y carreteras obstruidas por vehículos destruidos.

Es el año 2019, 32 años después de que la antigua Tokio fuera destruida en la Tercera Guerra Mundial, Neo-Tokio está al borde del colapso tras años de intentos de recuperación económica y social, y, cada vez más, se acentúan más las protestas de trabajadores y estudiantes por las políticas de recortes de

trabajos y presupuesto. Kaneda y Testuo, adolescentes que hacen parte de una pandilla de motociclistas, se ven atrapados en un enfrentamiento bélico entre el ejército y un misterioso grupo de rebeldes. Testuo es detenido y sometido a experimentos que acabarán por otorgarle poderes sobrenaturales: el vuelo, la telequinesis, a prueba de armas, perturbado psicológicamente, deviniendo en un ser incontrolable.

Testuo escapa de las instalaciones para encontrar respuestas a su estado y va en busca de Akira, otro ser especial producto de experimentos militares, el primero. Combate contra las fuerzas militares y contra su propio amigo Kaneda, pero pierde el control de sus poderes. Desbordado, amenaza con autodestruirse y arrasar Neo-Tokio. Akira y otros niños manipulados en experimentos científicos deciden detenerlo, llevándose posiblemente a otra dimensión de tiempo y espacio. Gran parte de la ciudad queda destruida. Kaneda, no obstante, se sentirá mejor, pues sospecha que su amigo está en un mejor lugar. La primera escena del film es muy dicente respecto a lo que ocurre al final: la ciudad de Tokio de 1988 es destruida por una gran explosión. Treinta y un años después Neo-Tokio es construida sobre la vieja urbe. “La pasión por la reconstrucción y el progreso ha quedado olvidada... ahora simplemente se preocupan por complacerse a sí mismos”, afirma el personaje conocido como el coronel Shikishima en una de las escenas de la película.

Neo-Tokio es gobernado por un consejo ejecutivo incapaz de ofrecer respuestas a la crisis. Esta incompetencia para dar soluciones reales a la ciudad y el sentimiento que desarrolla Tetsuo de destrucción/atracción en su estado sobrenatural e inestable hacia Akira, justifican al coronel Shikishima a efectuar un golpe de estado. La oficialización de algo observado en todo el film: la militarización de la urbe. Cuando no se puede sostener la ciudad por medios políticos, cuando falla el contrato social, sólo la fuerza militar es capaz, por lo menos de forma momentánea, de evitar el caos.

Al igual que veremos en *Metrópolis*, encontramos un grupo de rebeldes encargado de realizar atentados contra el gobierno y en un principio aparentan ser los “buenos de la historia”. En el transcurso del film, sin embargo, se descubre que el grupo rebelde es el brazo ilegal de uno de los miembros del concejo, Nezu, a quien sólo le importa su beneficio personal.

Los sectores económicos y políticos de la neo-ciudad fallan y se multiplica el fervor religioso. Miles de simpatizantes de lo que creen es un mesías, Akira, se lanzan a las calles y chocan contra la fuerza pública, proclamando un nuevo orden: “¡Aléjense de quienes distorsionan la providencia bajo la máscara de la ciencia! ¡Bajo la máscara del progreso encontramos devastación tras devastación! ¡Bajo la máscara de la civilización sólo encontramos la desolación del corazón humano! ¡El tiempo de la expia-

ción está en nosotros! ¡Es tiempo del señor Akira! ¡El tiempo de despertar está cerca! ¡El tiempo del señor Akira despertando dibuja así!” Grita un líder religioso, atribuyendo a Akira como ser del cambio mediante la destrucción. Cuando Tetsuo escapa de los militares y los enfrenta en las calles, los ciudadanos ven cómo las armas no pueden detenerlo y lo confunden con Akira, su redentor. Proclaman la destrucción de la “ciudad corrupta”. Al final, sólo encuentran su destrucción en el fuego cruzado entre Tetsuo y las fuerzas militares.

Como bien señala Bruce Sterling, en el prólogo de la aclamada recopilación de relatos de ciencia ficción, *Mirrorshades: una antología ciberpunk* (1998), la tecnología en el ciberpunk no ha de estar por fuera, sino bajo nuestra piel, en nuestras mentes y cuerpos. Las escenas *gore* protagonizadas por Tetsuo – destrozando los cuerpos, esparciendo sus restos a lo largo del camino, fusionando cuerpo y máquina, y las implicaciones identitarias que podría causar, el desprecio por la autoridad– aparecen como características que configuran este anime ciberpunk, estableciéndose incluso en pauta para animaciones posteriores.

Aunado al fracaso político, económico y religioso, las ciencias figuran como una de las grandes causas de la crisis social, acaso la principal. El poder de Akira *debe* ser estudiado y sintetizado. El Dr. Onishi, líder del proyecto de investigaciones, contribuye al desarrollo incontrolado de los poderes de Tetsuo, importándole muy poco las consecuencias, es la imagen del científico dispuesto a pagar cualquier precio por el conocimiento. Después de treinta años de crecimiento, Neo-Tokio está en decadencia. Los discursos no transmiten confianza, no resuelven nada: ni siquiera el religioso, que deviene como el último recurso. Las ganas de progreso, como lo observó el coronel, han quedado atrás. La utopía, agotada, se cae a pedazos. La devastación de Tetsuo solo es el toque final de un proceso inevitable.

La ciudad/utopía de Neo-Tokio es una imposición militar y ésta no puede durar para siempre; es insoportable. Cuando Tetsuo todavía no ha desarrollado sus poderes, habla con Kaori, su novia, y le manifiesta su necesidad de huir a “algún lugar lejos”, mientras mira la ciudad. Al final, efectivamente, logra irse. La nueva Tokio, proyectada como ciudad de avanzada, no responde socialmente; económicamente no es inclusiva. Políticamente no representa. Los hijos más jóvenes de la ciudad están en guerra en contra de la misma ciudad, y Tetsuo es su mayor representante. Él, la mejor creación que puede dar la ciencia, se convierte en el instrumento de la destrucción de la ciudad. De nuevo, por la mano del ser humano, se avecina el final: un Apocalipsis tras otro en una ciudad vieja y cansada.

*Akira* transcurre después del Apocalipsis, característica muy notable en las ficciones del ciberpunk de los ochentas. Los ciudadanos han vivido el terror y las consecuencias de la devastación de la guerra.

La escena primaria de la destrucción de Tokio hace recordar la destrucción por bombas nucleares de las ciudades de Hiroshima y Nagasaki. Tópico bastante recurrente en la animación japonesa: la ciudad en llamas, la ciudad bombardeada, la ciudad destruida por la aniquilación natural o humana. Un fantasma, una herida que niega su desaparición: la imagen de la ciudad destruida en segundos. Impregnada en la memoria colectiva japonesa, sus narrativas –en este caso el anime– reproducen una y otra vez este cataclismo, en el que el artefacto más representativo en su tiempo sobre la capacidad tecnológica del ser humano, se convierte en el más espantoso verdugo de la ciudad, y con ello, de sus habitantes. Como lo afirma Tanaka (2011):

La invención de las armas nucleares significaba que ahora la humanidad tenía la capacidad de destruirse a sí misma. Mientras antes la entidad que tenía el poder de traer el apocalipsis se había entendido como (super) natural, ahora dicha entidad era humana. La única nación que ha experimentado un ataque nuclear, Japón, continúa sufriendo el impacto; la bomba atómica hizo real esa clase de visión apocalíptica y poderío jamás visto con anterioridad. Luces cegadoras y el calor radiante de las bolas de fuego ardiendo cerca a los cuatro mil grados centígrados convirtieron dos ciudades históricas en ruinas llenas de cadáveres; cerca del punto de la explosión, lugar conocido como zona cero, todo lo que pudo arder se convirtió en llamas, la arena se vitrificó, y los seres humanos se vaporizaron o instantáneamente se convirtieron en carbón. Nunca antes una visión tan apocalíptica o un poder tan destructivo se había experimentado.

El único país que sintió tan nefasta detonación, también sería el lugar donde más representaría en sus narrativas la aniquilación del mundo, reflexionando sobre ello, incluyendo la incógnita por el después de éste. La imagen de la destrucción y sus terribles consecuencias confirma la imagen del fin del mundo como algo tangible, cercano, y en especial, como otra posibilidad dentro de la baraja de opciones para el ser humano. Nunca fue tan real, nunca fue tan cercana. De ahí que la destrucción, reconstrucción, supervivencia humana sean una constante en *Akira*. En ese sentido, las generaciones nacidas en el post-apocalipsis, en esta *Neo Tokio*, no han sido parte de la reconstrucción; no sienten que han formado parte del proyecto de ciudad.

## La tecnocrática Metrópolis

Si Neo-Tokio es la utopía agotada, Metrópolis es la utopía que se confirma. *Metrópolis* (2001) constituye uno de los mejores ejemplos sobre cómo la ciudad se edifica bajo las promesas tecnócratas de un futuro. Dirigido por Rintaro, con guión de Katsuhiro Otomo (*Akira*, *Roujin Z*, *Steamboy*), *Metrópolis* es un largometraje anime basado en el manga homónimo de Osamu Tezuka. En esta versión animada, inspirada en la película homónima de principios del siglo XX del director alemán Fritz Lang, la ciudad es un tributo a la simbiosis entre máquinas y urbe: automóviles inteligentes, recolección de desechos sin retrasos y organización de la vida mecanizada y precisa que optimiza recursos y tiempo.

*Metrópolis* transcurre en la ciudad homónima. Justo cuando se está celebrando la terminación de la torre Zigurat, llegan el detective privado Shinsaku Ban y su sobrino Kenichi para dar con el paradero del doctor Laughton, acusado por experimentar con órganos humanos. En el transcurso de la investigación, el detective Shinsaku y Kenichi se dan cuenta de la sectorización en que se encuentra la ciudad: observan el contraste entre la riqueza de unos y la pobreza de otros y el sentimiento de ira y frustración de los humanos menos favorecidos hacia los robots.

El detective y su sobrino descubren que el dr. Laughton trabajaba para el Conde Red –el hombre más poderoso de Metrópolis–, en la construcción de un robot, Tima, que tiene un gran parecido físico con la hija fallecida del Conde. Esto acontece acorde a un plan: ponerla en el trono de la torre Zigurat, que se revela como una supercomputadora capaz de dominar el mundo. Tima, al enterarse de su ser robot, se transforma e instala en el trono del Ziggurat, y decide activar todas las armas del mundo para destruir a la humanidad, apuntando a sus principales ciudades (ironía del modelo de ciudad que se representa como la más avanzada de la civilización).

Metrópolis, el proyecto de ciudad futura, deja de presentarse como un ejemplo a seguir: promete la destrucción de las mismas ciudades que algún día debieron haberla imitado. Tima, el robot, el gobernante tecnócrata perfecto, no necesita de los humanos para gobernar. La tecnocracia, en última instancia, prescinde de los humanos para su ejecución. Antes del fin, sin embargo, Tima recupera su antiguo yo y segundos antes de que la torre se destruya, Kenichi intenta salvarla, sin éxito aparente, pues cae al vacío. La escena de la destrucción del Zigurat es magistral: el estallido de los ventanales y cristales, las explosiones, la caída a pedazos de la torre, el fuego, las luces, los colores, todo consumiéndose al compás del sencillo *I Can't Stop Loving You*, de Ray Charles.

La ciudad queda hecha pedazos, pero el cielo brilla azul, contrastando con la anterior luz artificial de la ciudad. La gente sale de las calles, los robots mencionan el nombre de Tima a Kenichi, sosteniendo partes de ella, y éste se queda en la ciudad. Al final de los créditos aparece una imagen en la que se ve a Tima con Kenichi en un almacén de robots, lo que sugiere que ha sido reconstruida y convive feliz junto con el joven. El epígrafe con que hemos iniciado el presente escrito, y que se cita al principio del film, es muy diciente para lo que ha acontecido: “Cada época sueña la siguiente”.

*Metrópolis* es, en apariencia, un sueño de ciudad en la tierra. Imponentes rascacielos con tonalidades doradas y acompañadas de grandes reflectores se levantan del suelo. Sus carreteras, anchas y espaciosas, son concurridas por la circulación de miles de vehículos. La plaza principal es considerablemente grande y, a pesar de que miles de ciudadanos se reúnen en ella, se muestran minúsculos por lo gigantesca que es. Los monumentos, como el *Arco del Triunfo* que acompaña la gigantesca avenida principal o las solemnes estatuas de caballeros clásicos, definen una pretendida personalidad imponente e imperecedera de la ciudad. Por el estilo de la vestimenta de los personajes, la apariencia de las edificaciones, autos y trenes, e incluso la aparición de dirigibles, puede denotarse un trasunto de principios del siglo XX. La animación, sin embargo, nunca afirma fecha alguna.

La ciudad de *Metrópolis* es soñada por el Conde Rojo como “la culminación de la larga historia de logros científicos de la humanidad” que permitiría “iluminar las estrellas”, teniendo el Zigurat como estandarte de su culminación. No dejo de asociar esta imagen de *Metrópolis* –la ciudad que “Ilumina” al resto del planeta– con el París de la Ilustración. La ciudad francesa se pretendió iluminadora, creadora de un orden que llevaría al máximo las capacidades humanas –con la *Razón* como guía hacia ese destino– y, sin embargo, *Metrópolis* iluminará el mundo con el fuego de las armas de destrucción masiva. “Civilizar” al otro es destruirlo.

La ciudad se describe como la más avanzada del planeta, dominadora de las áreas económica, política y cultural: todo gracias al protectorado del Conde. Tanto así que la propaganda promete una “nación de mil años”, como lo hacía el Tercer Reich, y en verdad lo parece: las representaciones de edificaciones, monumentos y estatuas son descomunales: producen la sensación de eternidad. Esto dialoga con lo que sugiere Carmen Rábanos Faci (2006) sobre la representación de la Alemania Nazi, la cual:

[...] se hallan exentas de servicios sociales, pues su único destino era la solemnidad al modo alemán y por eso se construían con los más preciados materiales, el granito y el mármol de los grandes monumentos de las civi-

lizaciones humanas, imperecederos a través de los siglos, monumentales y lejanos a las «insignificantes necesidades cotidianas». También el planeamiento de las nuevas ciudades se inscribía en esa monumentalidad, como catedrales de milenios futuros. Los monumentos, mirados unitariamente, tienen la función de anular los ‘tiempos’ de la percepción, sin dialéctica entre lo vacío y el monumento. (p. 278-279)

En esa línea, desde la representación visual, la arquitectura de la ciudad en Metrópolis nos sugiere un mensaje de imposición de un poder incuestionable y con pretensiones absolutas. Esta utopía de mil años es planeada por el Conde para que sea gobernada por el mejor invento del Dr. Laughton: Tima. Ella debe funcionar como reina-llave en el trono de Zigurat: controlar un mundo imbuido por la tecnología y la sistematización. Ha de constituirse como gobernante eterno, perfecto: “[Tima] no eres inferior. No te confunde [sic] las emociones ni te confunden el amor [ni] la mortalidad, eres sobre humana... eres un robot. Eres la creación más grandiosa y sublime de la historia”. Tima no es humana: corresponde a un ideal de humanidad. Es razón pura: el afecto y la duda le son desconocidos. Razón “encarnada”, hecha metal, es el epítome de los logros científicos humanos. Dominio de la naturaleza y del sujeto. La Utopía eterna necesita un gobernante eterno cuya perfección sea ajena a las pasiones que nublen el juicio: la Ciudad debe ser incorruptible, y por eso es imposible para el ser humano. Necesita de su Dios(a) en este mundo.

El Conde es un tecnócrata radical. Metrópolis se construye como un sistema dividido por sectores en los que hay una fuerte presión para que humanos y robots no violen las fronteras. Hay sectores ricos y llenos de bienestar; otros miserables, sin educación o trabajo que contienen el odio, la miseria y la frustración de un mundo negado. El Conde pretende una sociedad libre de “ideologías” organizada por los principios “más racionales” que evitarían futuras discrepancias, guiada por la razón absoluta representada en un robot (tanto así que elimina, por un lado, a la autoridad legítima, si bien corrupta –representada por el presidente: el poder político–, y por otro, a la resistencia obrera revolucionaria, izquierdista, aunque desorganizada y violenta: los oprimidos que pretenden el poder).

Aunque se muestra como la punta de lanza de una sociedad ideal –líder de todos los campos del saber y las artes–, la ciudad modelo del mundo se quiebra a sí misma. El cascarón reluciente oculta podridas bases: miseria, discriminación, resentimiento, inconformismo, odio, violencia, luchas de clase, lucha

por la tecnología, por un espacio y un cambio. La utopía tecnócrata se desmorona empujada por su propio peso: insoportable para sí misma. Tima, creada para gobernar, se presenta como el termómetro ideal que lo demuestra. Al estar en contacto con Kenichi, la humanidad la constituye, la desborda. La creación de la utopía tecnócrata no es otra cosa que la destrucción de lo humano. Es imposible una utopía tecnócrata dominante por siempre si a la vez que pretende ejercer el control destruye lo que controla.

## La ciudad mega-conectada en *Ghost in the Shell*

*Ghost in the Shell* (1995) es un film dirigido por el reconocido director y escritor japonés Mamoru Oshii basado en el manga homónimo de Masamune Shirow. *Ghost in the Shell* se ambienta en una sociedad que ha alcanzado un monumental avance tecnológico, pero que no ha acabado con los conflictos. En ese futuro no lejano los seres humanos integran a sus cuerpos partes cibernéticas para mejorar sus capacidades e incorporarse a la red: una suerte de sistema global interconectado. Los contrastes entre los artefactos tecnológicos (supercomputadores, vehículos especiales, camuflajes ópticos) con elementos tradicionales (como un mercado popular, barcos de madera, carretas transportadas por personas) hacen de la ciudad un híbrido de convivencia del pasado con el futuro.

La mayor Motoko Kusanagi es una agente cyborg que trabaja para la Sección 9, un grupo de asalto gubernamental con la misión de capturar a un *hacker* conocido como el Maestro Titiritero. Al ser una sociedad bastante dependiente de la tecnología, atrapar al Maestro Titiritero se convierte en una prioridad. En el transcurso de la operación, la mayor Kusanagi, y su compañero Batou, descubren que el hacker es un programa informático desarrollado por el ministerio de asuntos exteriores para ser utilizado en labores de espionaje. El programa, no obstante, ha tomado consciencia de su existencia, y bajo lo que considera su ciclo de vida, decide formar una nueva entidad uniéndose a la mayor Kusanagi, visto que ha reconocido en ella las mismas dudas existenciales. Después de que el Ministerio y otra sección del gobierno intenten destruirlos, tanto Kusanagi como el “Maestro Titiritero” se convierten en un solo y nuevo ser.

*Ghost in the Shell* presenta una ciudad (New Port City) sin tintes o pretensiones de perfección. Como se afirma en el epígrafe del film: “En un futuro próximo, las redes corporativas alcanzan niveles de desarrollo imaginados. Los electrones y la luz fluyen a través de todo el universo. Sin embargo, a pesar de la computarización las naciones y los grupos étnicos siguen existiendo”. Por otro lado, vemos personas

dialogando, comiendo, caminando por las calles, trabajando en oficinas y conduciendo. Varias escenas sugieren un acontecer de la vida en la ciudad: continúa calma o indiferencia, contrarrestando lo que sucede en la trama. Los adelantos cibernéticos no han constituido tampoco el fin de las guerras, es decir, el fin de las pretendidas diferencias; es más, se han integrado con tal naturalidad que las personas someten sus cuerpos a las más variadas técnicas de manipulación técnica para cumplir sus labores: implantes en el cerebro que permiten conectarse a la red, identificar y obtener información, conducir vehículos sin necesidad de tocarlos, localizar un objetivo con la voluntad de la mente, comunicarse a grandes distancias sin ningún aparato externo (una especie de telepatía cibernética), fuerza y agilidad sobrehumana, entre otras características.

Esta permanente y acostumbrada conexión permite vivir y sentir la ciudad no sólo de manera física, sino virtual, y con la aparición del Maestro Titiritero, es la virtualidad reclamando ser parte de lo físico. Esto se evidencia cuando revela su verdadera naturaleza: una inteligencia, una vida nacida del mar de la información con intenciones de obtener asilo político a la Sección 9. En este sentido, el desarrollo de la tecnología de la programación es dramáticamente perturbado por una nueva forma de vida que reclama reconocimiento como ser viviente y como ciudadano. En su conciencia de lo que cree es *vivir*, el Maestro Titiritero le pide a la mayor Kusanagi que acepte una unión de sus seres, pues no se considera un ser completo:

Para existir y alcanzar el equilibrio, la vida debe multiplicarse, debe variar constantemente renunciando a veces a su existencia. Las células perpetúan el proceso de muerte y regeneración. Renacen constantemente a medida que envejecen, y al momento de morir, la información que poseían se pierden [...] sólo dejan como legado sus genes y sus crías. Constituyen sus defensas contra la falla catastrófica de un sistema inflexible.

La concepción de la vida del Maestro Titiritero está ligada a la variación, al cambio y la muerte. Postura que encontramos con anterioridad en la mayor Kusanagi:

No importan qué tan fuertes podamos ser peleando, un sistema donde todas las partes reaccionan de la misma manera, es un sistema con una falla terrible. Al igual que el individuo y toda forma de organización, la superespecialización conduce a la muerte.

Los dos personajes, tanto en el mundo físico como en el virtual, reconocen la presencia de la fatalidad. La superespecialización en que se encuentra el mundo –las prótesis, las “mejoras”, la interconexión, los implantes cibernéticos en el cuerpo–, aunque nos haga en apariencia más fuertes, está conformando un camino hacia lo estático. Los seres humanos se hacen cada vez más dependientes de tecnologías ligadas a compañías privadas, convirtiendo el ser en otro software/hardware programable, modificable y reemplazable, expuesto a ataques de virus, imposición y eliminación de recuerdos, acciones inconscientes: conversión en títeres.

El Maestro Titiritero es un nombre acertado: sus facultades como programa lo hacen un espía ideal. Puede extraer, borrar e implantar recuerdos y conductas en las personas sin que se den cuenta. Es el sistema otorgando las herramientas para “mejorar” o sobrepasar las cualidades humanas, pero aumentando el control sobre éstas. Como buen representante del género ciberpunk, en *Ghost in the Shell* se observa la representación de una abrumadora tecnología, en especial la militar, integrada, como diría Sterli “bajo la piel” (1986): cámaras, sistemas de vigilancia en red, diversidad de vehículos militares avanzados, tales como camiones de transporte de tropas, helicópteros para ataques rápidos y precisos, trajes con camuflaje óptico, armas modificadas con alto poder destructivo, sistemas de comunicación integrados al cuerpo, en perfecta simbiosis corpórea y mental.

Tales tecnologías podrían catalogarse, atendiendo a Foucault (1990), como manifestaciones físicas de dispositivos del control. Reguladores, pero también autorreguladores: los miembros del Estado pueden responder al control del crimen, y, sin embargo, al estar integradas a los cuerpos, estas tecnologías autorregulan a sus portadores, convirtiéndolos, como el caso de la Mayor Kusanagi, en tecnología de control. Una ciudad mega-conectada se conforma como lugar de vigilancia, una gubernamentalidad física y virtual en la que todo debe estar interconectado, convirtiendo lo que no esté en conexión con la ciudad-sistema, como Kusanagi/Maestro, en factores peligrosos, a ser neutralizados.

## El regreso de la Ciudad-Estado: La nueva ciudad de Dios

Metrópolis, Neo-Tokio, y New Port City tienen su propia personalidad. La experiencia de Tima, como habitante, es muy particular. A pesar de que no tiene recuerdo de una vida pasada y de que sus primeros recuerdos transcurren en las zonas más miserables de Metrópolis, declara su necesidad de ser

humana, incluso cuando se le dice que no lo es. La convivencia con Kenichi, quien no diferencia en el trato entre humanos y robots, y unos días en las zonas pobres de la ciudad, le es suficiente para reconocerse a sí misma como humana. Un par de escenas en las que la luz natural la ilumina como ser viviente se pueden leer como significativas en tanto esa relación. Kenichi, quien es un visitante en la ciudad, y aun siendo testigo de sus más oscuras zonas, insistirá en quedarse. Imagen esclarecedora sobre su necesidad de pertenecer a la ciudad. Tima se reconoce humana en la ciudad y Kenichi no encuentra otro lugar para vivir (particularmente para reconstruir la urbe y a Tima).

La inexistencia de otro mundo fuera de la ciudad la constituye en el propio universo. Está claro, sin embargo, que aceptar la ciudad significa corresponder a un sistema rígido acatado por principios racionales. Tales principios, llevados al extremo por el Conde Rojo, son insoportables para los seres humanos, y también para Tima, quien, en última instancia, se considera como uno. En *Akira* uno de los miembros del concejo de la ciudad, Nezu, afirma: “En todos los aspectos, esta ciudad se satura, es como una fruta podrida”. Como describí anteriormente, la ciudad en *Akira* se muestra agotada: la máquina colectiva humana no aguanta más la forma de gobernar y la inconformidad explota. El clamor por la destrucción, sin embargo, no es sino un clamor por la reconstrucción de otra ciudad. En la escena final del filme, Kaneda, Kei y Kai se alejan del lugar del enfrentamiento, dirigiéndose a lo que queda de la ciudad. En la versión del manga acontece la misma escena, pero con Tetsuo y Yamagata acompañando en “espíritu”. Neo-Tokio, incluso en su agotamiento, en su destrucción y putrefacción, todavía es el lugar a vivir.

En *Ghost in the Shell* el ser producto de la fusión de la mayor Kusangi y el programa informático para espionaje, el Maestro Titiritero, es una necesidad mutua. Para la mayor es tal vez, la respuesta a su inquietud sobre si es humana o no, si existe o no, a pesar de su cuerpo y cerebro cibernético; mientras que para el Maestro Titiritero consiste conformarse como ser vivo completo en la unión con otro, visto que, como dice éste último a la mayor antes de su unión: “Por ahora es como si viésemos a través de un cristal empañado”. Y sin embargo: “¿A dónde irá la recién nacida ahora? La red es vasta e ilimitada”, dice en sus últimas líneas el nuevo ser Kusanagi/Titiritero, y lo expresa observando la ciudad con sus grandes edificaciones: ciudad que ilumina el todo en medio de la noche. Aparece la ciudad como si fuese la entrada hacia otra realidad, a otras posibilidades más allá de las impuestas. Más allá del cristal empañado. En una entrevista a Mamoru Oshii (Yuen, 2000), afirma que Hong Kong es la ciudad modelo para *Ghost in the Shell*. Es su imagen, o por lo menos, de ahí parte su idea de ciudad del futuro:

Como modelo para el escenario de *Ghost*, es porque Hong Kong, al igual que Singapur, es una ciudad única. Se convertirá, a medida que se acerque el siglo XXI, en el centro del mundo del desarrollo y modelo para las ciudades en Asia. Mis predicciones es que todas las energías poseídas por Asia continuarán en el próximo siglo. Cuando estaba en la búsqueda de una imagen del futuro, lo primero que se me vino a la mente fue una ciudad asiática. Al principio no pensé que fuera posible crear el perfecto paisaje urbano del futuro; y lo que fue hecho en el pasado me parecía poco convincente... La única forma, si esto iba a ser creíble para la metodología de la animación, era el uso de calles reales como modelos, y por eso pensé en Hong Kong. Es como los Ángeles de *Blade Runner*; lo que fue logrado en esa ciudad, sería usado en filmes posteriores. (p. 105)

En un momento clave de *Ghost in the Shell*, Oshii despliega su visión de ciudad. La mayor Kusanagi se desplaza en una embarcación en un río. En el transcurso del viaje, observa a un doble suyo, y éste también la observa. No obstante, su *otro* posee un elegante vestido marrón, diferente de su masculino ropaje, sugiriendo, tal vez, un otro *yo* que no está poseído por sus incertidumbres (o certezas), ni su cuerpo cibernético, acaso una proyección de su deseo (apoyada por las constantes dudas sobre su humanidad). Hay un magnífico nivel de detalles: el agua llena de desperdicios contrasta con los locales comerciales repletos de letreros y mercancías lujosas (vestidos, zapatos, restaurantes); las edificaciones desgastadas, pequeñas e insignificantes en comparación con los gigantescos y relucientes edificios del fondo. La lluvia empieza a caer y la oscuridad natural da paso a las coloridas luces de los anuncios publicitarios. Cierra una última toma con maniqués: verdaderos testigos de una ciudad que se despliega artificial, metonimia acaso de la naturaleza del resto de sus habitantes. Verdaderos títeres de poderes que controlan sus destinos.

Las ciudades del futuro reflejan la atenuación de lo visible hoy. No hay vida fuera de ellas –se presentan como el Mundo–: son el foco de lo posible e incluso de lo imposible. Desde arriba se impone lo que debe ser considerado vivir: desde lo económico, lo político y lo religioso, con la tecnología como herramienta. En *Metrópolis* se intenta una hegemonía tecnológica del todo para un “bienestar de mil años”; en *Akira* se quiere el control de los poderes que presenta la próxima etapa evolutiva del ser humano, lo

que daría una supremacía armamentística. Y en *Ghost in the Shell* las posibilidades de manipular los pensamientos, los sentimientos y los cuerpos proyectan el control hacia el infinito. El futuro está plagado de compañías que trabajan en conjunto con los que ejercen el poder –en algunas ocasiones puede que sean éstas las que lo ejerzan–. La relación de las corporaciones y la estabilidad de los gobiernos, la utilización de la tecnología en el espacio y el cuerpo hacen pensar en una relación mutualista entre lo privado y el Estado para el sometimiento y dominación de lo corpóreo: la última frontera del poder y del control sobre las personas.

Temáticas parecidas han sido tratadas por filmes estadounidenses como *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984), *Robocop* (1987), *Total Recall* (1990), *Resident Evil* (2002) y *Elysium* (2013), entre otros, e incluso se puede hacer una especial mención de la obra maestra del cine alemán, *Metrópolis* (1927), basada en el libro de Thea Von Harbou y dirigida por su esposo, Fritz Lang, por nombrar algunas. Corporaciones como Tyrell Corporation, Cyberdyne Systems Corporation, OCP, Umbrella y Armadyne prestan el material, la tecnología, mientras los gobiernos legitiman su utilización, siempre y cuando les ayude al mantenimiento del establecimiento. Estamos ante la ciudad/utopía mumfordiana que, proyectada hacia el futuro, manifiesta el control del ser mediante su transformación con la máquina. Investigadores como Alonso y Arzoz tratan este tema de la ciudad como lugar que condensa una pertinente consideración sobre lo que se ha tratado de construir como ciudad a partir del marco religioso en tanto construcción de una utopía celestial en la tierra, a lo que denominan la *Nueva Ciudad de Dios* (Alonso & Arzos, 2002).

Una preocupación que se torna actual, pues, según estos autores, la ciencia, mediante la tecnología, es ahora la que reemplaza a Dios en dicho propósito, con todos sus mitos, virtudes y excesos. *La Ciudad de Dios* de San Agustín se precisa como una ciudad eterna y se opone a los hombres. Vemos, no obstante, que la ciudad –desde la perspectiva de Mumford– no se antepone, sino que insiste en imitar un orden divino. La construcción de la ciudad se confirma como la construcción del reino de los dioses en la tierra. Semejante construcción, ya no ligada al orden de alguna divinidad antigua, está ahora en función del dios-Ciencia, del dios-Razón. Es bastante recurrente que la imagen de ciencia como religión sea utilizada, porque se critica esa fe sin cuestionar ciertas prácticas que en la sociedad se pretenden con base a dichos razonamiento (Alonso, Arzoz, 2002):

La tecnología en su conjunto especialmente las cibertecnologías han hecho posible en este siglo, al menos a un cierto nivel hipotético, el real

cumplimiento de los mitos herméticos. Solo que para entender la manera en que esto pueda llevarse a cabo es preciso entender primero el modo en el que la ciencia actúa por mediación de la tecnología en este sentido religioso. En su nuevo *status* de religión emancipada, el propósito de la ciencia se centra en imitar y reproducir artificialmente los mitos de la religión. Para ello cuenta con la esperanza de que la tecnología los vaya cumpliendo poco a poco en un futuro indeterminado. Y a través de pequeños avances, aparentes o confirmados, en el imaginario de las gentes, el problema es que esta tecno-ciencia convertida en religión artificial ha de reproducir el escenario religioso como una escatología terrenal. De alguna manera ha de construir el paraíso aquí en la tierra (el mito fundamental de toda religión), y en los confines del tiempo. ( p. 79)

Las tres ciudades confirman cómo se pretende el establecimiento de un orden guiado en todos los ámbitos por la tecnología. Ésta es la deidad en la que hay que creer y someterse. Medios y herramientas para su aparente beneficio son migajas para alimentar la creencia indiscutible en su hegemonía. Es así que la ciudad-estado del futuro ha de presentarse absorbida por el discurso científico, pero que a su vez es controlado por una relación entre entidad privada y políticas tecnócratas. En última instancia, éstas se ayudan para el control de los seres, incluso en su misma creación, engrosando las filas de la maquinaria humana, intentando alimentar la utopía, exigiendo su existencia, y de paso sus terribles consecuencias. A pesar de esta gubernamentalidad futura, se vislumbra resistencia, representada en un “campo de batalla” tan antiguo y aun así tan reciente en el mundo académico: la representación del cuerpo.

En los animes vistos se construye una gubernamentalidad o tecnología del poder para consolidar el control. Como afirma Paul Virilio (1999), en relación con la tecnología, ésta se nos presenta y representa tanto mediadora omnipresente en todos los ámbitos de la vida (relaciones sociales, afectivas, comunicativas, etc.), un “dios tecnociencia”. Dios no ha muerto, solo se ha transfigurado, *deus ex machina* universal, dios hecho máquina para “crear y solucionar” los conflictos de los seres, y en ese sentido, se construye la ciudad como la gran tecnología última. Dios hecho ciudad para su imposición, para crear a sus habitantes, dominarlos y elegir el rol de cada uno, incluyendo su muerte. Y, sin embargo, a pesar de esta gubernamentalidad de la ciudad futura, se vislumbra resistencia los personajes se resisten, sin un

final claro, aguantan, huyen, luchan, se mantienen en movimiento. De ahí que las fronteras se perforan, se corroan poco a poco, presentándose frente a la solemne certidumbre de la utopía, la posibilidad de la perplejidad en la ciudad del futuro.

## Referencias Bibliográficas

- Alonso, A., & Iñaki A. (2002). *La Nueva Ciudad de Dios. Un juego cibercultural sobre el tecno-hermetismo*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Amis, K. (1966). *El universo de la ciencia ficción*. Madrid: Editorial Ciencia Nueva.
- Asimov, I. (1999). *Sobre la ciencia ficción*. Buenos Aires: Editorial Pocket.
- Faci, C. R. (2006). Estética de la representación en los regímenes autoritarios (El marco escenográfico arquitectónico del nazismo, fascismo y franquismo.). *Emblemata*, 12, 275-288.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros afines*. Barcelona: Paidós.
- Haraway, D. (1984). Manifiesto Cyborg. *Ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del S.XX*. California: Universidad de California. Enlace: [http://webs.uvigo.es/xenero/profesorado/beatriz\\_suarez/ciborg.pdf](http://webs.uvigo.es/xenero/profesorado/beatriz_suarez/ciborg.pdf)
- Heidegger, M. (1994) “La pregunta por la técnica”, en *Conferencias y artículos*, Barcelona, Ediciones Serbal, 1994, pp. 9-37.
- Mayol, A. (2003). La tecnocracia: el falso profeta de la modernidad. *Revista de Sociología*, 17, 95-123.
- Papalini, P. (2006) *Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. La Crujía.
- Schodt, F. (1983). *Manga, Manga! The World of Japanese Comics*. Tokyo: Kodansha.
- Tanaka, M. (2011). *Apocalypticism in postwar Japanese fiction* (Tesis de doctorado). University of British Columbia, Vancouver.
- Mumford, L. (1982). La utopía, la ciudad y la máquina. En F. Manuel (Ed.), *Utopías y pensamiento utópico*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Sterling, B. (Ed.). (1998), *Mirrorshades. Una antología cyberpunk*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Virilio, P. (1999). *El Ciber mundo, la política de lo peor. Entrevista con Philippe Petit*. Madrid: Cátedra S.A.

- Yuen, W. K. (2000). On the Edge of Spaces:” Blade Runner”,” Ghost in the Shell”, and Hong Kong’s Cityscape. *Science Fiction Studies*, 1-21.

### **Filmografía**

- Maruyama, M., Yamaki, I. (productores) y Rintaro (director). (2001). *Metrópolis* [cinta cinematográfica]. Japón: Madhouse.
- Mizuo, Y., Matsumoto, K., Iyadomi, K., Ishikawa. (productores) y Oshii, M. (director). (1995). *Ghost in the Shell* [cinta cinematográfica]. Japón: Production I.G.
- Suzuki, R., Katō, S. (productores) y Otomo, K. (director). (1988). *Akira* [cinta cinematográfica]. Japón: TMS Entertainment.