

# **Cuerpo y artefacto: el uso de prótesis en la animación japonesa, el caso de *Serial Experiments Lain* y *Ghost in the Shell***

Body and artifact: the use of prostheses in japanese animation, the case of *Serial Experiments Lain* and *Ghost in the Shell*

**FLORENCIA MAUNA**

Universidad Nacional de Mar del Plata. Mar del Plata, Argentina.

[florrrmauna@gmail.com](mailto:florrrmauna@gmail.com)

**Recibido:** 3 de septiembre de 2023

**Aceptado:** 21 de noviembre de 2023

**TRAZOS - REVISTA DE ESTUDIANTES DE FILOSOFÍA - AÑO VII - VOL. II. - DICIEMBRE 2023**

PÁGINAS 87-95 - E-ISSN 2591-3050

<http://www.ojs.unsj.edu.ar/index.php/trazos/>

INSTITUTO DE FILOSOFÍA - FACULTAD DE FILOSOFÍA, HUMANIDADES Y ARTES - UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN JUAN

**Resumen:** A finales de los años ochenta y principios de los noventa, se intensifica, en la animación japonesa de ciencia ficción, la producción de obras que versan sobre la hibridación entre lo humano y lo protésico. El anime, en este sentido, se convierte en el espacio desde donde se señala la naturaleza del artefacto en la corporeidad biológica. El hilo conductor del presente ensayo habla sobre la existencia de elementos protésicos que se anexan y transforman el cuerpo humano para otorgarle capacidades y alcances que no le pertenecen a su forma biológica. Tomaremos como objeto de estudio las obras de *Ghost in the Shell* y *Serial Experiments Lain* para analizar la idea de que la identidad del ser humano encuentra sus límites en la corporeidad. Como reflexión final, nos acercaremos al concepto un sujeto anclado, inevitablemente, a la transformación en base a la técnica.

**Palabras clave:** CUERPO-ARTEFACTO-ANIME

**Abstract:** At the end of the eighties and beginning of the nineties, the production of works that deal with the hybridization between the human and the prosthetic intensified in Japanese science fiction animation. Anime, in this sense, becomes the space from which the nature of the artifact in biological corporeality is pointed out. The common thread of this essay is about the existence of prosthetic elements that attach and transform the human body to grant it capabilities and reach that do not belong to its biological form. We will take as an object of study the works of *Ghost in the Shell* and *Serial Experiments Lain* to analyze the idea that the identity of the human being finds its limits in corporeality. As a final reflection, we will approach the concept of a subject anchored (inevitably) to transformation based on technique.

**Keywords:** BODY-ARTIFACT-ANIME

Las narrativas de la ciencia ficción japonesa se ubican, generalmente, en futuros distópicos, hiperurbanizados y robotizados, donde predominan la deshumanización, la inteligencia artificial y el poder de las corporaciones. Este tipo de discurso suele obedecer a la preocupación de una sociedad posindustrial, donde la pregunta por los límites de la corporeidad biológica comienza a ser difusa a partir de la incorporación de prótesis tecnológicas. La premisa es la siguiente: el cuerpo no escapa al devenir tecnológico y el avance consiste, mayormente, en la posibilidad de la modificación corporal en pos de integrar las dimensiones mecánicas, electrónicas y digitales. No solo en términos físicos, sino que la memoria y la información también pueden trascender para virtualizarse, controlarse, transferirse o mejorarse. La importancia radica en la continuidad que se establece entre lo natural y lo artificial. Al respecto, Tomás Maldonado expresa:

El cuerpo humano es un objeto de conocimiento. En efecto, el modo de ser conscientes del cuerpo parece íntimamente ligado al conocimiento que, en cada época, hemos tenido de nuestra realidad corporal. Además, el cuerpo ha sido también un sujeto técnico, un punto de referencia fundamental de nuestra laboriosidad técnica (...) La historia del hombre es, entre muchas otras cosas, la historia de una progresiva artificialización del cuerpo, la historia de una larga marcha hacia un cada vez mayor enriquecimiento instrumental en nuestra relación con la realidad. (Maldonado, 1998, p. 56)

El autor infiere que, a partir de la instrumentalización de la realidad, el cuerpo se convierte en protésico. Es decir, que el sujeto técnico no solo va a tener una relevancia operativa (como puede ser completar las carencias presenciales de nuestro cuerpo biológico o la idea de volvernos más eficaces en relación con nuestro ambiente), sino también se configura como un instrumento cognoscitivo de la realidad. En este sentido, un artefacto es el resultado de la técnica, un saber hacer donde las prótesis se inscriben. Pensar la relación entre cuerpo biológico y prótesis resulta significativo porque, de este vínculo, se abre la posibilidad de analizar si es la prótesis quien configura una continuación (o no) del cuerpo biológico. Dentro de este marco proseguiremos la investigación con nuestro objeto de estudio.

*Serial Experiments Lain* se emitió, en la televisión japonesa, en el año 1998. La narrativa consigna la vida de una estudiante de secundaria, quien recibe *emails* de su compañera fallecida con la premisa de que su muerte no es total ni accidental: decidió abandonar su cuerpo físico para existir en un mundo virtual, en conjunto con el Dios-red. A partir de una sucesión de acontecimientos crípticos y borrosos, mientras más contacto se tiene con esta red, la mente de Lain pierde su identidad individual y se incorpora a la máquina, conformándose en una consciencia compartida. En este sentido, podríamos preguntarnos: ¿Dónde acaba la mente de Lain y empieza el resto del mundo? Clark y Chalmers (2011) presentan, en *La mente extendida*, una rama teórica del posthumanismo

denominada *externalismo activo*. Este concepto implica que la cognición se extiende más allá de lo corporal, basado en el papel activo que toma el entorno. Para los autores es evidente que existe una tendencia de los seres humanos a depender profundamente de soportes ambientales, y esta sentencia implica que, en este caso, la red se configure como una forma de extensión corporal que es parte de un proceso cognitivo.

El organismo humano se ve unido a una entidad externa en una interacción en dos direcciones, que crea un sistema ensamblado que podemos considerar un sistema cognitivo por derecho propio. Todos los componentes del sistema juegan un papel causal activo, y gobiernan conjuntamente la conducta, del mismo modo que lo hace la cognición usualmente. Si eliminamos el componente externo del sistema de competencia conductual, es como si elimináramos una parte del cerebro mismo. Nuestra tesis es que este tipo de proceso ensamblado es igualmente un proceso cognitivo, ocurra completamente dentro o no, de la cabeza. (Clark y Chalmers, 2011, p. 17)

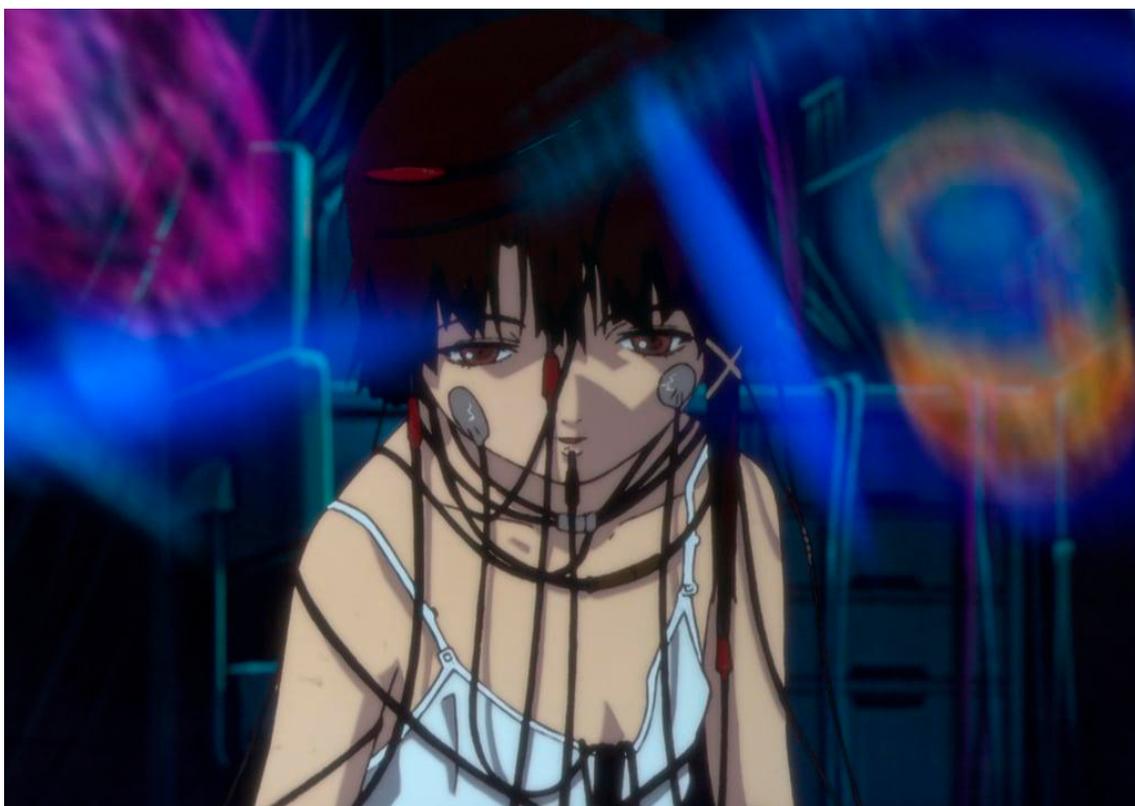
Dentro de este marco, los factores externos tienen un papel crucial en la cognición debido a que complementan al organismo humano, teniendo así un impacto directo en él. Sin embargo, ¿consideraríamos que el uso de un artefacto puede extender la cognición, o solo es válido este último cuando se realizan operaciones, independientemente de nuestro entorno? Para los autores, el criterio para responder esta pregunta se encuentra dentro del requerimiento de un ensamblaje del sistema fiable. Esto quiere decir que, si los recursos de la computadora de Lain están siempre disponibles cuando lo necesita, se emparejan con ella fiablemente, es decir, se convierten en parte de su conjunto básico de recursos cognitivos.

Para Clark y Chalmers (2011), una creencia implantada en la memoria no tiene muchas diferencias de una creencia que se encuentre fuera de nuestra cabeza, por ejemplo, en una computadora. Tal y como la memoria es central en la vida cotidiana, también lo será extendida más allá de lo corpóreo, ya que funciona de la misma manera en el artefacto: está disponible, puede recuperarse, modificarse y volverse a guardar. Si es fiable, es decir, se encuentra disponible cuando se necesita de ella para guiar la acción, estamos hablando del mismo tipo de creencia.

Cuando tratamos la creencia, no hay nada sagrado en el cráneo o la piel. Lo que hace que una información sea una creencia es el papel que juega, y no hay razón por la cual ese papel relevante pueda ser desempeñado desde dentro del cuerpo. (Clark y Chalmers, 2011, p. 23)

Siguiendo la línea de los autores, los procesos internos de Lain y el artefacto constituirían un solo sistema cognitivo. Las creencias que operan en ella,

a partir de la red a la que se conecta en su vida cotidiana, juegan el mismo papel que las creencias en la mente de la mayoría de las personas. Al respecto, Clark y Chalmers argumentan: “Las creencias pueden construirse en parte por factores del entorno, cuando dichos factores tienen el papel apropiado en la dirección de los procesos cognitivos. Si es así, la mente se extiende al mundo” (Clark y Chalmers, 2011, p. 21). Podríamos decir, entonces, que los límites de la cognición de Lain pueden excederse más allá de las consideraciones como la piel o el cuerpo. La información de su computadora, desde donde accede a la red, se convierte en una parte central de su identidad como agente cognitivo, convirtiendo a Lain en un sistema extendido, un ensamblaje de un organismo biológico y de recursos externos.



Detalle de cómo la protagonista, rodeada de cables, ingresa a la red (o mejor conocida, entre los hispanohablantes, como “nexo”). Créditos a NBCUniversal Entertainment Japan.

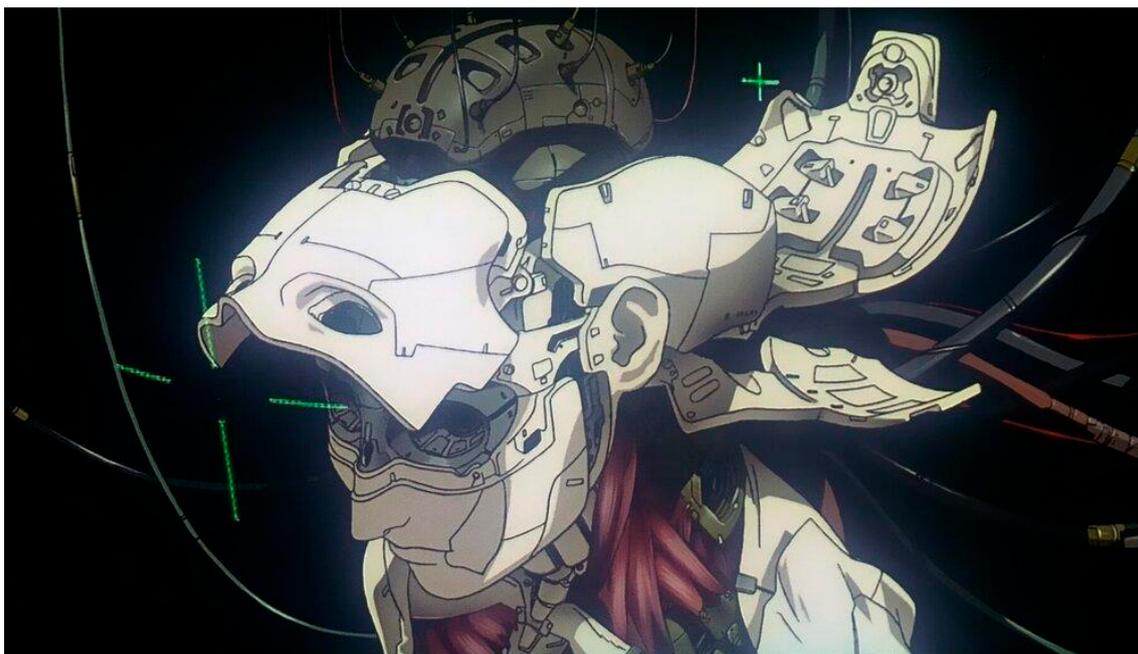
En 1995 se presentaba, en los cines japoneses, la cinta animada de *Ghost in the Shell*. El film nos remonta a un futuro 2019, donde la mayoría de los humanos hace uso libre de prótesis que extienden sus capacidades tanto físicas como cognitivas. La película nos presenta una ciudad tecnificada, donde la protagonista y su equipo trabajaban para una división contra crímenes informáticos. El personaje principal de la historia es la teniente mayor Motoko Kusanagi, y su característica más importante es su identidad como cyborg: todo su cuerpo es sintético, exceptuando su cerebro. En esta obra, “ni la virtualidad ni las prótesis robóticas representan el factor negativo más allá del reconocimiento de la alta tecnología como una herramienta tanto benévola como maligna” (Páez, 2019; p. 110). En este sentido, el artefacto representa un nuevo nacimiento de la protagonista que se define a partir de lo humano y del producto técnico.

Fernando Broncano en su libro *La melancolía del Cyborg* (2009), argumenta que no podemos entender las funciones biológicas de forma esencialista, ya que el contexto artefactual en el que evolucionamos, nos construye también como especie. Es decir, que no necesitamos la técnica para completarnos, porque ya somos un producto de la técnica. En líneas del autor, podemos entender cómo el artefacto ya no es una herramienta o algo externo, sino una parte constitutiva de lo real. En este sentido, nuestra identidad es la de un cyborg, la de un ser hecho por prótesis, porque somos esa hibridación de materiales orgánicos y productos técnicos. “Las prótesis son la forma de existencia de los ciborgs: son seres protésicos en su mente y en su cuerpo. Viven en el exilio de las identidades fuertes creadas por la naturaleza o por la tradición”. (Broncano, 2009, p. 23)

Sin embargo, la figura del exilio también trae aparejada la idea del no retorno al estadio inicial. Para el cyborg, las posibilidades ganadas a través de la inclusión de la prótesis, están sujetas a una transformación identitaria que no nos permite salirnos una vez iniciada la transformación. Broncano nos habla de un sentimiento de melancolía, el cual tiene que ver con la nostalgia de aquellas categorías de las que fuimos expulsados; con la integración de la tecnología ya no hay líneas tan claras de ámbitos, como tampoco es clara nuestra posición al respecto de una humanidad natural. Este no saber en qué lugar categorizar nuestra identidad híbrida, genera un sentir de desarraigo. La existencia de la prótesis, como elemento constitutivo del ser, nos hace saber que somos extraños en un mundo que considerábamos naturalmente humano. Clark se pronuncia al respecto:

Al hablar de ciborgs, no me refiero a una superficial combinación de carne y cables, sino a algo mucho más profundo; hablo de ser simbioses humano-tecnológicos: sistemas que piensan y razonan, cuya mente e identidad se extiende en la totalidad del cerebro biológico y del sistema de circuitos no biológicos. (Clark, 2003, p. 104)

Motoko Kusanagi es un ser de la frontera porque se convierte en una existencia creada por la experiencia de mudar la propia subjetividad a otros espacios. La figura del cyborg se entiende como una metáfora que da cuenta sobre cómo parte de las capacidades de los seres son per se artificiales. Para el autor, la división entre lo natural y lo artificial está encadenada a ciertas políticas valorativas del pasado y, este vínculo, nos ata de manera normativa. En este sentido, el territorio deja de ser exclusivamente fijo. Y, es en este espacio territorial, donde los cyborgs tienen su existencia. Son un producto de espacios porque ahí es justamente donde se construyen las experiencias con el otro que nos interpela en un mundo lleno de artefactos. *Ghost in the Shell* es la historia de un humano que sufre una crisis de identidad por la incorporación de prótesis. Dentro de este personaje, encontramos la idea de lo fronterizo como forma de existencia, esta manera de estar en el mundo dentro de una línea borrosa entre dos ámbitos de lo mismo, definido por la no pertenencia y la transgresión de las categorías.



Detalles de la transformación de Motoko Kusanagi en Cyborg, conservando sólo su cerebro como elemento biológico. Créditos a Bandai Visual.

Tanto en *Ghost in the Shell* como en *Serial Experimental Lain*, lo protésico va a poner en duda la idea de que la identidad del ser humano encuentre límites dentro de lo corporal. En ambas obras, se pone de manifiesto la di-

ficultad de concebir la humanidad como algo cerrado, completo o acabado. Los personajes principales se van a identificar siempre sujetos al devenir de la técnica, y esto implica una nueva forma de representación en el mundo, la cual consiste en algo que está más allá de lo exclusivamente humano y que, en la mayoría de los casos, también conlleva una superación de un estadio cognitivo que se creía exclusivamente ligado a los límites corporales. Gracias a que el ser humano es un experto en adaptar su mente y sus habilidades a la forma de las herramientas y soportes del mundo, los límites son cada vez más lejanos. Sin embargo, los problemas transcurren cuando esas herramientas y soportes son los que empiezan a adaptarse a nosotros y no al revés. Nuestro mundo y nuestra historia se configuran a partir de las nuevas tecnologías, y es esto lo que nos causa confusión: cada vez nos es más difícil precisar dónde acaba el mundo y dónde empieza lo exclusivamente humano. La optimización, interconexión e incorporación de la tecnología, en nuestro mundo, es incontablemente variada, seamos personas con cognición extendida como *Lain* o un cyborg como Motoko.

## Referencias bibliográficas

**Broncano, Fernando.** (2009). *La melancolía del cyborg*. Herder.a. Paidós.

**Clark, Andy.** (2003). ¿Somos Cyborgs natos? En J. Brockman (Ed.), *El nuevo humanismo y las fronteras de la ciencia* (pp. 103-115). Oxford University Press.

**Clark, Andy, & Chalmers, David.** (2011). The extended mind. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 15-28. [https://doi.org/10.5209/rev\\_CIYC.2011.v16.1](https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.1)

**Maldonado, Tomás.** (1998). *Crítica de la razón informática*. Paidós.

**Velásquez Páez, David Alejandro.** (2019). El Japón de los Cyborgs: un vistazo al tecno-orientalismo del siglo XXI en *Ghost in the Shell*. *Quirón: Revista de Estudiantes de Historia*, 100-114. Recuperado de <http://168.176.97.103/ojs/index.php/quiron/article/view/336>

### Cómo citar este artículo:

**Mauna, F.** (2023). Cuerpo y artefacto: el uso de prótesis en la animación japonesa, el caso de *Serial Experiments Lain* y *Ghost in the Shell*. *Trazos-Revista de estudiantes de Filosofía*, 2(7), 87-95

