



Universidad Nacional de San Luis

Facultad de Ciencias Humanas

Departamento de Comunicación

Licenciatura en Producción de Radio y Televisión

TRABAJO FINAL DE INVESTIGACIÓN

PARA OBTENER EL TÍTULO DE GRADO

UN ANÁLISIS SOBRE LA CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES GLOBALIZADAS EN EL CINE: EL CASO GHOST IN THE SHELL

Autor: Rodrigo Emanuel Sosa Toranzo – N° de Registro: 4012514 – DNI: 39.396.363

Directora: Fabiana R. Zirulnik – DNI: 17.665.463

Asesora Metodológica: Mariana Pascual – DNI: 17.733.793

Ciudad de San Luis, República Argentina

Diciembre 2021

1. Introducción.....	5
1.1. Globalización y Cultura	6
1.2. Planteo del Problema.....	10
1.3. Preguntas de Investigación	12
1.4. Objetivo General	12
1.5. Objetivos Específicos.....	12
2. Consideraciones Teórico-Methodológicas.....	13
2.1. Corpus	13
2.2. Esbozo de una Teoría Discursiva de la Globalización: Nuestras Teorías de Referencia	14
2.3. La Necesidad de las Teorías de Rango Intermedio en el AD.....	17
2.4. Semiolingüística y Multimodalidad.....	20
2.5. El Nivel Situacional.....	21
2.6. El Nivel Comunicacional	21
2.6.1. <i>Introducción a la Teoría Multimodal</i>	22
2.6.2. <i>Categorías de Análisis Multimodal</i>	26
2.7. Nivel Discursivo	30
3. Análisis	32
3.1. Entrada a Ghost in the Shell.....	32
3.1.1. <i>Mamoru Oshii</i>	33
3.2. Nivel Situacional.....	38
3.3. Nivel Comunicacional.....	39
3.3.1. <i>Análisis por Secuencias</i>	40
3.3.2. <i>Conclusiones Parciales del Nivel Comunicacional</i>	125
3.3.3. <i>La Estructura del Esquema Discursivo</i>	125
3.4. Nivel Discursivo	127
4. Conclusiones	129
4.1. El Contrato de Comunicación.....	129
4.2. Problemas y Aciertos	135
4.3. Consideraciones Finales.....	137
5. Bibliografía	139

Introducción

El presente texto es un intento de entender dos cuestiones, ambas unidas por las maquinaciones de un tesista con gustos dispares y las docentes que se sumaron a esta locura. Por un lado, se pretende aquí reflexionar sobre las adaptaciones, fenómeno típico en la industria cinematográfica pero novedoso en relación con el mercado oriental. Desde los noventa Hollywood ha adaptado varios animes bajo sus estándares. En la actualidad esta tendencia continúa y ya hay varios proyectos para adaptar nuevas obras en los próximos años. Esta actitud de las productoras cinematográficas demuestra un interés por captar parte de un mercado de espectadores en expansión. Por el otro, buscamos con este trabajo adentrarnos en el análisis del texto audiovisual mediante las herramientas y teorías que nos brinda el Análisis del Discurso (de ahora en más AD). Habitualmente éste se enfoca en el estudio de textos escritos y/u orales; frente a esto decidimos proponer un modelo de análisis que combina elementos del modelo semiolingüístico de Patrick Charaudeau (2005 [1995]) y de la teoría multimodal de Kress y van Leeuwen (2006 [1996]). Creemos que este modelo nos permite analizar en profundidad los filmes atendiendo a sus particularidades y con la exhaustividad y sistematicidad propias del AD.

En la actualidad la pandemia producida por el virus del covid-19 ha modificado gran parte de las actividades cotidianas, y por lo tanto también una parte importante de las formas de producción y comercio en el mundo. Dentro de estas últimas, la industria del entretenimiento se encuentra en un lugar privilegiado: las medidas de aislamiento y distancia social han propiciado un fuerte consumo de series, películas, videojuegos, etc. para mantener a la gente en sus casas. Frente a esta oportunidad las grandes empresas del streaming (Netflix, Amazon y Disney+) han fortalecido su oferta de contenido; al mismo tiempo, se han interrumpido la mayoría de las filmaciones. Ante este panorama algunas de las ya mencionadas empresas incrementaron sus catálogos con animaciones de todo tipo. Debido a esto el anime también

ha tenido un gran incremento en estas plataformas y ya se pueden visualizar grandes inversiones para producir o financiar animes. Si esto cambiará de manera significativa o no el mercado de la animación japonesa aún no podemos saberlo con certeza. Lo que sí parece posible de predecir es que la industria cinematográfica continuará intentando hacerse con una parte de los espectadores que consumen manga-anime alrededor de todo el mundo.

Habiendo dicho esto, pasaremos a explicitar nuestros fundamentos, objetivos y las preguntas que nos guiarán a lo largo del texto.

Globalización y Cultura

Como afirma Beck (1998), vivir en un mundo altamente globalizado conlleva una creciente e indiscriminada inserción de productos, hábitos y culturas que no mantienen, necesariamente, una pertenencia con su nuevo lugar de consumo. A partir de los años noventa se profundizaron -a través de una serie de mecanismos culturales, económicos y tecnológicos- las relaciones interculturales, los mercados mundiales, los mensajes masivos y las migraciones. Este proceso, que implicó una apertura de los Estados, permitió que etnias, religiones, lenguas e industrias culturales comenzaran a compartir territorios cada vez menos delimitados por las identidades-nación (García Canclini, 2001).

En este contexto de producción masiva y mundial la industria cinematográfica hegemónica lleva años perfeccionando los mecanismos que le permiten estandarizar los consumos culturales de la población. Esto implica tanto una estandarización de las formas, temáticas y expresiones propias de una cultura, como una comunicación a escala mundial de los productos que realiza la industria de Hollywood y demás empresas que siguen su modelo. En palabras de Machin y van Leeuwen (2007):

Standardisation implies a tightening of the rules, whether as a result of imposing more, and stricter, rules (for example, the style guides of modern news agencies) or as a result of

technological restrictions on what is possible (for example, the standard 'landscape' format of film and television screens), and standardisation has indeed been a key feature of America's 'industrialisation' of creative production¹. (p. 24)

Una de las prácticas típicas que realiza la industria cinematográfica es la de adaptar cintas o series de otros países que han tenido un cierto éxito en sus respectivas regiones. Las adaptaciones resultantes son un producto que pretende encajar en el mercado global. Esta nueva cinta, ya adaptada, pierde las particularidades que traía al ser producida en y para su cultura² y adopta -en el caso de que no la posea- la gramática visual de las culturas occidentales (Kress y van Leeuwen, 2006).

[...] 'our' grammar is a quite general grammar of contemporary visual design in 'Western' cultures, an account of the explicit and implicit knowledge and practices around a resource, consisting of the elements and rules underlying a culture-specific form of visual communication³. (Kress y van Leeuwen, 2006, p.3)

A pesar de la masividad que posee la industria del entretenimiento Estadounidense, aún hay mercados que disputan, cuestionan o reformulan estos modos de producción con la idea de crear nuevas y propias formas de representar el mundo y a sí mismos. Una de ellas es la industria de la animación en Japón. El anime inició en 1958 con la aparición del film *Hakujaden* con una estética, temáticas y objetivos idénticos a los de Disney. La empresa Toei Doga, realizadora de la cinta antes mencionada, fue fundada con la misión de convertirse en

¹ La estandarización implica un endurecimiento de las reglas, ya sea como resultado de la imposición de reglas más estrictas (por ejemplo, las guías de estilo de las agencias de noticias modernas) o como resultado de restricciones tecnológicas sobre lo que es posible (por ejemplo, el formato horizontal de las pantallas de cine y televisión), y esta estandarización ha sido de hecho una característica clave de la "industrialización" de la producción creativa en Estados Unidos.

² Nos referimos aquí a esa cultura que el sujeto productor concibe como su cultura primaria o inmediata, es decir aquella que se desprende de la interacción con su entorno más cercano: el país en el que habita, la clase social a la que pertenece, su estatus como hombre, mujer o disidente, sus creencias religiosas y políticas, etc.

³ "Nuestra" gramática es una gramática bastante general del diseño visual contemporáneo en las culturas "occidentales", una descripción del conocimiento y las prácticas explícitas e implícitas en torno a un recurso, que consta de los elementos y reglas que subyacen a una forma de comunicación visual específica de una cultura.

el Disney oriental y desbancar a la empresa norteamericana que dominaba el mercado asiático (Montero Plata, 2017). A mediados de los setenta esta animación comenzaría a encontrar su propio estilo y se consolida como un medio en sí mismo. De aquí en más el anime se diferencia rápidamente en el diseño de sus personajes, su estética, en el uso de ciertas tramas y el abordaje de sus temáticas; estas características tan propias llamaron la atención del público occidental y a fines de los ochenta y principios de los noventa el anime comenzó a ingresar en occidente mediante Estados Unidos como su principal consumidor. Antes de asentarse en el continente americano el anime llegó a la televisión estadounidense a principios de los sesenta. La mayoría de las producciones que se transmitieron por esa época eran shows para niños⁴. Luego de estas series el anime prácticamente desapareció de la programación de las emisoras norteamericanas. Esto se debió principalmente a la censura que ejercían las asociaciones civiles de la época; para estos tiempos muchos de los animadores japoneses estaban comenzando a profundizar en temas de índole políticas, religiosas con un sentido más crítico y el anime se desplazaba hacia públicos más adultos con escenas de violencia o desnudos explícitos (Montero Plata, 2017). Además, la gran cantidad de producciones que se realizaban en Estados Unidos no dejaba espacio para que otras producciones extranjeras ocuparan tiempo en la pantalla. A pesar de todo esto, la animación nipona había conseguido llamar la atención de ciertos sectores de la población en Estados Unidos. La Sociedad de Ciencia Ficción de los Ángeles (LASFS) comenzó a conseguir, mediante contactos con familiares o amigos que residían en Japón, algunas series grabadas en VHS. Particularmente se interesaban en series del denominado género mecha⁵, y, para mediados de los setenta, la sociedad comenzaba a traducir al inglés y presentar algunas de

⁴ Impulsada por la visión de Disney la animación occidental, especialmente en Estados Unidos, se enfocó en ser principalmente un producto pensado para el consumo de los infantes. La llegada del anime en esta primera incursión coincidió con la concepción estadounidense de la animación. Los primeros animes transmitidos fueron series para niños, a pesar de que en Japón ya se comenzaba a ver una fuerte producción de contenidos para adultos.

⁵ El género mecha se caracteriza por tener robots gigantes como eje central de la trama.

estas series en convenciones (Sean, 2005). Esto dará inicio al fansub (abreviación de subtitulado por fans), grupos de fanáticos y entusiastas que se dedicaban a subtitular y distribuir de manera gratuita anime fuera del país del sol naciente. La mayoría de estos fansubs realizan, aún en la actualidad, la tarea de conseguir el material en crudo, traducirlo y distribuirlo mediante internet de manera gratuita y sin recibir ningún tipo de remuneración monetaria. Estas prácticas son ilegales en la mayoría de los países ya que vulneran los derechos de autor sobre la obra traducida. Por esto, la mayoría de los fansubs hacen referencia a que su tarea es una forma de compartir la cultura japonesa en el mundo; la mayoría de estos animes traducidos de manera ilegal llevan la leyenda “De y para fans, prohibida la venta de este material, detén su distribución si se licencia en tu país” la que resume los lineamientos de este grupo: distribución y acceso gratuito y la promesa de retirar estas versiones si la obra en cuestión llegara a un acuerdo legal para su comercialización en la región (Lee, 2011).

Durante muchos años, el anime fuera del oriente peninsular ha sido distribuido y consumido mediante las páginas y servicios ilegales gracias a la tarea de los fanáticos dedicados a traducir y compartir las obras. Esta forma de distribución funciona como un pacto implícito entre los autores y los fansubs. La distribución gratuita del anime fomenta el conocimiento de este tipo de producciones y al mismo tiempo sirve como una forma de medir qué producciones son las más aceptadas o con mayor éxito en diferentes regiones (Lee, 2011; Sean, 2005; Mangirón, 2010; O.Sobrino y R. Fernández, 2012). A principios de los 90, Japón sufrió una crisis provocada por el estallido de la burbuja económica, lo que los llevó a replantear gran parte de sus estrategias de importación.

La imagen de Japón como un país definido por su poderosa economía y su identidad corporativa empezó a sustituirse por la imagen de un Japón moderno y juvenil, conocido como *Cool Japan* en inglés. Un Japón productor y exportador de bienes culturales,

principalmente la gastronomía, la moda, la música pop, manga, anime y videojuegos.

(Mangiron, 2012, p. 30)

Con esto en mente el gobierno japonés introdujo en 2002 una nueva política nacional enfocada en desarrollar y explotar la creación intelectual, el *Intellectual Property Strategic Program* daría lugar a la “marca de Japón”, estrategia que pretende aumentar la demanda de productos culturales en el extranjero. En la presente década esta política ha conseguido que varios servicios de streaming legal consigan las licencias para traducir y transmitir anime; esto ha llamado la atención de las compañías productoras de Hollywood quienes perciben en los consumidores de anime un posible mercado de nicho. Debido a esto, la industria cinematográfica occidental intenta, desde principio de los noventa, realizar adaptaciones de algunas series y películas de culto dentro de la cultura otaku⁶ que le permitan posicionarse como referente para este público occidental que consume anime. En medio de esta disputa comercial que se libra entre Japón y Estados Unidos se encuentran los sujetos con su subjetividad, quienes se ven influenciados por los modelos y sentidos que se desprenden de estas producciones.

Planteo del Problema

Los efectos de la globalización también han repercutido en las identidades de los sujetos. Como menciona Canclini (2001) “Estos procesos incesantes, variados, de hibridación llevan a relativizar la noción de identidad” (p 17). En esta nueva configuración los sujetos se incorporan en una doble articulación de sus identidades: poseen una identidad particular que es la propia de su lugar/país de origen, sus creencias religiosas, historia étnica, entre otras y al mismo tiempo, se configuran como sujetos en un entorno global de consumos, discursos,

⁶ Este término se utiliza para designar a los/as fanáticos/as que consumen anime y otros productos derivados de la cultura nipona. Esta denominación tiene mayor aceptación en occidente mientras que en Japón el término se asocia mayormente a un tipo de consumo desmedido y enfermizo, por lo que se la suele utilizar con una carga negativa.

imágenes.

One is imposed by nation states, reinforced in national news media, education systems and other national institutions, and defines people primarily as citizens. The other serves the interests of global corporations, is disseminated through marketing practices and global media, and defines people primarily as consumers⁷. (Machin y van Leeuwen, 2007, p.44)

Esto produce una subjetividad globalizada en los sujetos, que les permite mantenerse en relación con sus comunidades directas y con su entorno principal y, al mismo tiempo, ser permeables a las ideas, productos y sentidos que se construyen en mercados transnacionales y buscan homogeneizar las formas, los contenidos, los mensajes y, en última instancia, a los públicos.

La disputa entre la industria cinematográfica estadounidense y la japonesa para ganar un mercado en potencia pone en discusión, a su vez, las ideologías y los modelos culturales que se impondrán a los viejos y nuevos espectadores del anime. Entendemos por lo tanto que la reflexión y el análisis de las problemáticas derivadas de estas adaptaciones son fundamentales para comprender cuáles son los sentidos que se construyen a través de las industrias culturales japonesa/norteamericana y de qué manera esto afectará los modos de producción e interpretación dentro del anime. Con esto en mente, hemos decidido analizar las cinta de culto *Ghost in the Shell (G.T.S.)* (Mamoru, Oshii, 1995) y la adaptación realizada por la empresa Paramount Pictures, titulada *Ghost in the Shell: la vigilante del futuro* (Rupert Sanders, 2017). Creemos que estas dos cintas nos permitirán contrastar y comparar los contratos de comunicación (C.C.) (Charaudeau, 2006) que se han construido en cada una y reflexionar sobre cómo interpelan a sus respectivos públicos.

⁷ Una es impuesta por los estados nacionales, reforzada en los medios de comunicación nacionales, los sistemas educativos y otras instituciones nacionales y define a las personas principalmente como ciudadanos. La otra sirve a los intereses de las corporaciones globales, se difunde a través de prácticas de marketing y medios globales y define a las personas principalmente como consumidores.

Preguntas de Investigación

Debido a lo expuesto antes, nos preguntamos: ¿cuáles son los cambios narrativos y estéticos que se aprecian en ambas versiones y de qué manera estos cambios consolidan mensajes diferentes? ¿Cómo, a través de estos mensajes, los productores imaginan a sus destinatarios? y ¿De qué manera estos cambios, consolidan visiones particulares y a qué tipo de hegemonías discursivas responden estas visiones?

Objetivo General

- Indagar cómo se construye al espectador (ideal/imaginado) de las adaptaciones de anime en la industria cultural cinematográfica hollywoodense

Objetivos Específicos

- Identificar huellas discursivas en torno del conflicto humanidad / tecnología en las dos versiones de Ghost in the Shell
- Analizar continuidades y discontinuidades⁸ en relación con ambos contratos de comunicación (C.C.)

Explicado esto, pasaremos a las “Consideraciones Teórico-Metodológicas” en donde mencionaremos las teorías que nos guían a lo largo del trabajo y nuestro modelo de análisis, luego nos adentraremos en el “Análisis” propiamente dicho y para finalizar presentaremos las “Conclusiones” del trabajo junto con algunas proyecciones para futuras investigaciones.

⁸ Al tratarse de obras audiovisuales de carácter ficcional, entendemos aquí las continuidades/ discontinuidades como aquellas diferencias que se presentan (o no) en la secuencia narrativa de las cintas y que determinan los puntos en los que se comienzan a construir los desplazamientos de sentido entre ambas. Este tema será ampliado en la sección de corpus y análisis.

Consideraciones Teórico-Methodológicas

Nuestra investigación se inscribe en el paradigma cualitativo-interpretativo con un procedimiento de tipo empírico-deductivo y de estudio de caso. A partir de nuestro objeto (la adaptación de G.T.S.) intentaremos comprender y explicar cuáles son los cambios y diferencias entre ambas cintas, para poder dilucidar qué sentido buscan producir estos discursos en sus espectadores. Por esto, pasaremos ahora a especificar la conformación de nuestro corpus, nuestro marco teórico y la metodología a implementar.

Corpus

El corpus de esta investigación está compuesto por las dos cintas: *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), 1h 23 min. Productora Kôdansa; y su adaptación *Ghost in the Shell: la vigilante del futuro* (Rupert Sandres, 2017), 1h 47 min. Productora Paramount Pictures.

Como ya mencionamos en los objetivos específicos, se analizarán las continuidades y discontinuidades que se presentan en ambas películas. Para ello se dividirán los filmes con sus respectivas secuencias narrativas y escenas: 8 en la versión de 1995 y 9 en la de 2017. Entendemos, al igual que Sanchez (2003), la secuencia como la escena o el conjunto de ellas en las que se desarrolla un asunto, y que posee, en cierta medida, un sentido completo. Por otra parte, la escena se compone de fragmentos de la secuencia que se lleva a cabo en diversos ambientes o escenarios pero que carecen de sentido completo por sí solas; es decir, que adquieren sentido global cuando se combinan con otras escenas para conformar una secuencia.

Estas secuencias serán nuestras unidades de análisis y a través de la comparación entre las secuencias de ambas cintas, se podrá ver la estructura general de los relatos y precisar en qué momentos se producen los desplazamientos de un filme a otro.

Esbozo de una Teoría Discursiva de la Globalización: Nuestras Teorías de Referencia

En la actualidad, el interés por pensar e interpretar los discursos se ha convertido en una de las principales tareas de las ciencias sociales y humanas. Esto se debe a que, con el paso del tiempo, el discurso ha ganado un lugar de prestigio al concebirse como una de las principales encrucijadas de las luchas sociales. Como afirma Foucault (2005), “el discurso no es simplemente aquello que traduce las luchas o los sistemas de dominación, sino aquello por lo que, y por medio de lo cual se lucha, aquel poder del que quiere uno adueñarse” (p.15). El discurso se presenta así, como constructor de la realidad humana al consolidar concepciones, visiones e ideas de cómo es o debiera ser el mundo. Este proceso se da mediante la articulación del discurso, la verdad y el poder y conforma así, un dispositivo que coacciona y regula las ideas reinantes de una época, en una determinada comunidad. En esta tríada, el discurso se consolida como constitutivo de una verdad que los sujetos perciben como real y sobre la cual se estructuran las relaciones de dominación y por ende las relaciones de poder que permean en los sujetos (Foucault, 2005).

La llegada de la globalización en los años noventa trajo consigo una serie de modificaciones en las relaciones de poder que se establecían entre los sujetos y las instituciones. Gran parte del dominio que antes era ejercido por las clases hegemónicas de una región/país hoy se encuentra diseminado a través de un entramado transnacional, que asegura la permanencia de la maquinaria globalizante en las manos de los mismos grupos, pero, al mismo tiempo, la mantiene al resguardo de las posibles represalias. Las identidades de los sujetos, antes definidas por su filiación nacional, se ven ahora relativizadas en el marco de la pérdida de los límites entre naciones. “La globalización significa los procesos en virtud de los cuales los Estados nacionales soberanos se entremezclan e imbrican mediante actores transnacionales y sus respectivas probabilidades de poder, orientaciones, identidades y entramados varios” (Beck, 2008, p.34). La construcción de estas subjetividades en los sujetos

se encuentra fuertemente ligada a la posibilidad (por parte del sujeto) de consumir. Esta característica del sujeto en la modernidad le permite definirse por una serie de rasgos psicológicos y de aspecto que se sustentan en el consumo y la exhibición. Estos estilos de vida como identidades⁹ (Machin y van Leeuwen, 2007), a su vez, permiten que los sujetos consoliden una subjetividad globalizada, que posibilita la construcción de una identidad nacional que, al mismo tiempo, se encuentra abierta al consumo y la recepción de productos y mensajes provenientes de otras culturas. Estas nuevas identidades permiten la construcción dialógica de un sujeto que se enmarca e identifica en una comunidad en particular (su ciudad, su país, su grupo de pares, etc.) y, al mismo tiempo, se vincula con grupos o movimientos de carácter global (movimientos sociales como el veganismo, el feminismo o ideologías como el socialismo, el liberalismo, etc.). Así, el sujeto actúa de manera local en su entorno inmediato y al hacerlo adapta los sentidos globales a las formas de su comunidad¹⁰ (Beck, 2008). A su vez, los estilos de vida realzan el aspecto individual por sobre el social.

Lifestyle combines individual and social style. On the one hand, it is an individual style, a style through which people express who they are as unique individuals rather than as social types. On the other hand, it is a social style, because the lifestyle choices of individuals inevitably align them with others who share their taste, their preferred leisure activities and interests, and their outlook on life¹¹. (Machin y van Leeuwen, 2007, p.50)

A través de estos “estilos de vida” los sujetos se desenvuelven en un entramado de culturas en constante mezcla, donde las culturas de los países dominantes -pertenecientes a la economía de Estados Unidos y algunos países de Europa- imponen sus modelos globales de

⁹ En inglés lifestyle identities.

¹⁰ Desde luego que esta relación no es unidireccional y, así como el sujeto puede adaptar lo global a lo local, también puede llevar lo local al nivel de lo global. Estos movimientos de un extremo al otro son, a su vez, sumamente complejos ya que una gran cantidad de factores intervienen en ellos.

¹¹ El estilo de vida combina estilo individual y social. Por un lado, es un estilo individual, un estilo a través del cual las personas expresan quiénes son como individuos únicos y no como tipos sociales. Por otro lado, es un estilo social, porque las elecciones de estilo de vida de los individuos inevitablemente los alinean con otros que comparten sus gustos, sus actividades de ocio e intereses preferidos y su visión de la vida.

producción y consumo. Estas nuevas formas de la cultura han sido definidas por García Canclini (2001) como culturas híbridas: aquellas donde prácticas, formas, estructuras, clases sociales que antes permanecían diferenciadas y separadas se combinan generando nuevos entramados. En esta nueva configuración el estudio de los productos de la globalización y los discursos que en ellos se encuentran ofrecen una oportunidad de indagar en los sentidos que hoy configuran las identidades de los consumidores de anime.

La configuración de estas subjetividades puede entreverse en la enunciación de los sujetos. Como demostró Benveniste (1997 [1966]), es a través del lenguaje donde el ser humano logra constituirse como tal: “Es en y por el lenguaje como el hombre se constituye como *sujeto*; porque el solo lenguaje funda en realidad, en *su* realidad que es la del ser, el concepto de 'ego'” (p.180). Al hacerlo, el discurso producido por el sujeto que lo enuncia queda impregnado con su subjetividad, la que en mayor o menor medida demuestra el punto de vista y las valoraciones que el sujeto lleva consigo:

La “subjetividad” que aquí tratamos es la capacidad del locutor de plantearse como “sujeto”. Se define no por el sentimiento que cada quien experimenta de ser él mismo (sentimiento que, en la medida en que es posible considerarlo, no es sino un reflejo), sino como la unidad psíquica que trasciende la totalidad de las experiencias vividas que reúne, y que asegura la permanencia de la conciencia. (Benveniste, 1997, p.180)

La búsqueda de estas huellas de la subjetividad en los enunciados se convierte, entonces, en la tarea fundamental de los autores de la teoría de la enunciación. La identificación de los procedimientos lingüísticos con los que el locutor imprime su marca en los enunciados que él formula y de qué manera lo hace (Kerbrat-Orecchioni, 1997) permiten interpretar las visiones del mundo que poseen los sujetos y las diferencias que se establecen con las visiones del otro. En las interacciones verbales que sostienen los personajes de cada una de las cintas se manifiestan los posicionamientos que éstos tienen con respecto a los conflictos que se

presentan y a otros personajes o ideas. A su vez, los personajes del relato se ubican (narrativamente) en relación con el conflicto central del filme. Esto se debe a que, en la estructura dramática de la obra ficcional, el conflicto actúa como el punto de anclaje. Los respectivos personajes se ven impulsados, por sus búsquedas personales, a reconocer y tomar lugar frente a este (Oviedo, 2015). Por esto es esperable que los actores revelen, mediante sus interacciones verbales, sus juicios de valor (ya sean axiológicos, no axiológicos o afectivos) con respecto a los hechos, ideas, acciones o personajes del mundo ficcional, al mismo tiempo que construyen relaciones de proximidad o lejanía a lo largo del tiempo de la narración.

La Necesidad de las Teorías de Rango Intermedio en el AD

Antes de continuar queremos explicitar algunos lineamientos teórico-metodológicos que han guiado la conformación de nuestro marco teórico y nuestra metodología de análisis. Consideramos que la utilización de teorías de alcance intermedio es fundamental para nuestro análisis; por lo tanto, consideramos que esta concepción se encuentra fuertemente relacionada con los planteos teóricos y metodológicos aquí presentes. En este sentido, entendemos que, tanto las herramientas de análisis por las que hemos optado, como las teorías a las que acudimos para poder reflexionar sobre este fenómeno de estudio se encuentran fuertemente relacionadas.

Entendemos como teorías de alcance intermedio a aquellas que funcionan como un puente entre las teorías generales (con un mayor nivel de abstracción y generalización) y las teorías micro o locales (aquellas que explican fenómenos particulares) permitiendo así, contrastar los resultados empíricos de la investigación con las teorías que guían nuestra interpretación (Lorenzano y de Abreu Junior, 2010). Se evita así, caer en la abstracción de lo general y en la intrascendencia de lo particular:

[...] las “teorías de alcance intermedio”, tienen una medida de confirmación empírica que

permite trascender el falso problema entre lo universal y lo particular [...]. Así, a diferencia de los esfuerzos totalizadores que han pretendido desarrollar una teoría unificada, las de alcance intermedio se sitúan en el rango de las hipótesis de trabajo menores pero necesarias que se producen durante las diarias rutinas de investigación. (Zabludovksy Kuper, 2012, p.107)

Hablar de la globalización y sus procesos es una tarea que a menudo termina con conclusiones magnánimas que prometen explicar el que es, probablemente, uno de los fenómenos más complejos y contradictorios en la actualidad. Es por esto que, al mismo tiempo que optamos por realizar un estudio de caso, pretendemos alejarnos de las reflexiones totalitarias.

En este sentido el AD se ha consolidado con los años como un campo interdisciplinar y plurimetodológico, generando una serie de discusiones y reflexiones al interior de la disciplina. Entendemos que el discurso como entidad teórica se encuentra vinculado estrechamente con la mayoría de las prácticas sociales y que, por ende, el AD se inscribe en un entramado multidisciplinar que permite la combinación de diversas teorías, metodologías y campos disciplinares a los fines de develar los entramados del lenguaje en acción. Como afirma van Dijk (2003), “El ACD [Análisis Crítico del Discurso] puede realizarse en, o combinarse con, cualquier enfoque y subdisciplina de las humanidades y las ciencias sociales” (p.144). Mientras que esta cualidad del AD lo dota de una mayor ventaja para explicar la complejidad de los fenómenos sociales, también genera algunas complicaciones en la práctica.

Puede suceder que el investigador al intentar validar las categorías de análisis diga poco y nada sobre el objeto de estudio en sí, perdiéndose en una maraña de conceptos y citas de autores (enmascaramiento conceptual); también es posible que, al hacer foco en lo empírico del asunto, no se llegue a una reflexión que aporte nuevas dimensiones del objeto y el análisis

resulte en un mero comentario, o que no se pueda determinar en qué medida los resultados corresponden al caso particular y en qué medida a un fenómeno más general (Charaudeau, 2009).

¿Cómo se puede evitar caer en estos errores? ¿Cómo deberían, entonces, combinarse las teorías y los conceptos provenientes de varias disciplinas en el AD? Al respecto, Wodak (2000) afirma que “tenemos que relacionar los niveles macro y micro, uno con otro, texto y contexto, estructura y discurso, con perspectivas interiores y exteriores” (p.125). Para Wodak (2000) las teorías de alcance intermedio juegan un papel fundamental en el AD ya que permiten vincular los elementos lingüísticos con elementos que pertenecen a teorías generales o macro. Con el objetivo de evitar posibles lagunas de sentidos que aparecen entre los diferentes niveles del análisis e impiden que el investigador pierda de vista su objetivo principal, pero pueda, al mismo tiempo, dar cuenta de las complejidades del fenómeno en cuestión.

En paralelo, y siguiendo los lineamientos de las teorías de alcance intermedio, el AD opera como una metodología que se inscribe como un eslabón fundamental: permite -por medio de la reflexión del lenguaje- el dialogo entre las particularidades (el habla de los sujetos, ciertos discursos puntuales, etc.) y la generalidad (las prácticas sociales, los fenómenos de las ciencias humanas, etc.). Esto se debe a que el lenguaje es el elemento esencial de los fenómenos sociales ya que, en mayor o menor medida, este aparece como indispensable en todas las prácticas sociales, de diferentes niveles y de diversas formas. En este sentido, el AD se inscribe como una corriente teórico-metodológica capaz de ir y venir entre los niveles macro y micro (Charaudeau, 2009).

Semiolingüística y Multimodalidad

Como hemos mencionado, nuestra investigación se inscribe en el paradigma cualitativo-interpretativo con un procedimiento de tipo empírico-deductivo y de estudio de caso. A partir de la adaptación de G.T.S. intentaremos comprender y explicar cuáles son los cambios y diferencias entre ambas cintas, para poder dilucidar qué sentido buscan producir estos discursos en sus espectadores. Para ello hemos diseñado un modelo de análisis que nos permite entender cada una de las cintas y contrastar los resultados de ambas.

En el plano de las categorías y recursos a analizar utilizaremos, como ya lo hemos mencionado, una combinación entre modelos de análisis de la escuela francesa del AD y la escuela anglosajona. Para ello retomamos el concepto operativo de contrato de comunicación (C.C.) de Charaudeau (2006): “La noción de 'contrato de comunicación' [...] define el acto de lenguaje como dependiente de un conjunto de condiciones de realización que determina en parte tanto el proceso de producción como de interpretación” (p.45). Para ello es necesario realizar un análisis del discurso en cuestión en tres niveles. El modelo de análisis semiolingüístico de Patrick Charaudeau (2005) propone los niveles situacional, comunicacional y discursivo. A través de estos es posible pensar e interpretar al discurso en su entramado comunicativo, social y lingüístico; es decir, nos permite ver cómo se conjugan en el discurso: los condicionantes materiales de la realización del intercambio comunicativo, las posiciones que adoptan los sujetos y las que proponen para sus interlocutores, y las formas léxicas y gramaticales que adoptan para llevar a cabo su proyecto de habla. De estas múltiples condiciones que se evocan en el discurso se puede inferir el contrato de comunicación presente en el acto de lenguaje que, por lo tanto, interpela a los sujetos, las formas y, en última instancia, a los sentidos producidos dentro de él.

El Nivel Situacional

En este nivel se analizan en una primera instancia, los datos del espacio externo de producción (las normas psicosociales del intercambio) y el dispositivo en el que se inserta el acto de lenguaje (lugar y tiempo en el que se realiza). En una segunda instancia, la identidad de los participantes del intercambio lingüístico (entendida como propiedades y recursos que permiten la construcción del enunciador-enunciario) y el dominio del saber (el tema del que se habla). A su vez, todos estos elementos se vinculan con las circunstancias materiales del discurso.

Como lo indica su nombre, en el nivel situacional se ponen en perspectiva las circunstancias de la instancia en la que se lleva a cabo el discurso en un plano, tanto material y concreto (cantidad de participante, lugar en el que se realiza, medios y tecnologías que se emplean, posibilidades de intercambio entre los partícipes en el momento o en diferido, etc.); como de las que regulan el acto en un sentido de interacción social (la temática de la que se habla, los roles que ocupan los participantes y las imágenes que éstos construyen de sí mismos).

En resumen, las preguntas que aquí se hacen pertinentes son: se está para hacer o decir qué, quién habla a quién, a propósito de qué y en qué lugar/es y tiempo/s (Charaudeau, 2005).

El Nivel Comunicacional

En este nivel la pregunta clave refiere al cómo se dice. Lo que se busca aquí es determinar los modos del “decir” en relación con los datos del nivel situacional. Esto nos permite, por una parte, identificar las marcas de la enunciación como estrategias de legitimación, credibilidad y captación y; por otra parte, las marcas de categorías lingüísticas y semánticas (tipo de narrador, sentido de la lengua y sentido de discurso, figuras retóricas, procesos de transformación, de verosimilización y estrategias de aceptabilidad).

En este sentido, debido a las particularidades del lenguaje audiovisual –que nos proponemos aquí analizar– se requiere un método que nos permita ver cómo funcionan estos modos del decir en la construcción multimodal del texto. Por lo tanto, hemos decidido articular este nivel con las propuestas de Kress y van Leeuwen (2001; 2006).

Introducción a la Teoría Multimodal

Concebimos las cintas que decidimos abordar en este trabajo como textos multimodales. Esto quiere decir que, siguiendo lo propuesto por Kress y van Leeuwen (2006), entendemos el discurso audiovisual -y a los textos que de él se desprenden- como contruidos mediante la articulación de diferentes recursos semióticos, mediante múltiples articulaciones, inscriptos en medios concretos y motivados por el interés del/los productor/es. Esta corriente teórica propuesta en la primera edición de *Reading images: the grammar of visual design* (Kress y van Leeuwen, 1996) conlleva una serie de redefiniciones de los conceptos postulados en las teorías más tradicionales de la lingüística y la semiótica. El primero de los postulados propuestos por los autores está centrado en su concepción de la gramática; en la teoría multimodal la definición de gramática se basa en los postulados de la semiótica social de M.A.K. Halliday (2017 [1978]) que concibe la gramática como una serie de recursos semióticos de los que los sujetos se apoderan para producir significados y que están, a su vez, sujetos a los cambios socio-históricos y a las particularidades de una determinada comunidad. De esto deriva que los autores elaboran una gramática visual con el fin de identificar las regularidades que se presentan en la producción de imágenes, distinguir qué significaciones se les dan a estas configuraciones y poder, así, analizarlas:

We will concentrate on 'grammar' and on syntax, on the way in which these elements are combined into meaningful wholes. Just as grammars of language describe how words combine in clauses, sentences and texts, so our 'grammar' will describe the way in which

depicted elements —people, places and things— combine in visual 'statements' of greater or lesser complexity and extension¹². (Kress y van Leeuwen, 2006, p.1)

A su vez, este enfoque de la semiótica social les permite reflexionar sobre las configuraciones que se realizan en el texto. Estos autores sostienen que en los textos se encuentran una gran variedad de sistemas de signos, no solo los propios del lenguaje (hablado o escrito) sino, también los provenientes de otros modos¹³. La tradición clásica de los estudios semióticos de la imagen hasta ese entonces se hallaba centrada en la concepción de que el lenguaje verbal era el medio supremo del que se desprendían las posibilidades significativas de los demás lenguajes, haciendo difícil un reconocimiento de las potencialidades y restricciones de los otros sistemas de significación. Al referirse a Roland Barthes y su obra, Kress, Leite-García y van Leeuwen (2001) comentan:

Allí donde Barthes volvió su ojo analítico, mostró precisión y agudeza de visión. Sin embargo, en sus escritos el lenguaje continúa siendo el “código maestro”, la forma de representación que ofrece el medio principal de concebir y comparar otros modos de representación [...]. Nosotros, en cambio, suponemos siempre que el lenguaje es uno de los numerosos modos de comunicación que entran en juego; puede ser el código maestro, como lo es en este texto ahora, o puede no serlo [...]. (p.378)

Al mismo tiempo, la teoría multimodal retoma las tres metafunciones del lenguaje propuestas por Halliday (2017 [1978]): ideacional, interpersonal y textual; para dar cuenta de los procesos de significación que se dan en los diferentes lenguajes. Si bien en esta investigación no haremos énfasis en estas metafunciones, queremos destacar la importancia

¹² Nos concentraremos en la “gramática” y la sintaxis, en la forma en que estos elementos se combinan en totalidades significativas. Así como las gramáticas del lenguaje describen cómo las palabras se combinan en cláusulas, oraciones y textos, nuestra “gramática” describirá la forma en que los elementos representados- personas, lugares y cosas- se combinan en “declaraciones” visuales de mayor o menor complejidad y extensión.

¹³ En la teoría multimodal se entiende al modo como “los recursos semióticos que permiten la realización de los discursos” (Pérez, 2013, p.40). Es decir que el modo es la unidad mínima capaz de producir significado, capaz de combinarse, a su vez, en estructuras más o menos estables y con el paso del tiempo convertirse en una forma canónica de comunicación: en una gramática.

que tienen en la consolidación de la teoría multimodal.

Otro principio importante que replantea la escuela multimodal es el de la arbitrariedad del signo. Desde que Saussure (1916) definió al signo como arbitrario, gran parte de la lingüística se dedicó a reflexionar acerca de esta característica. Luego de años de discusiones se llegó al consenso de que definir el signo lingüístico como “arbitrario” no era lo más indicado. Por esto, gran parte de la disciplina optaría por redefinir la relación entre significante y significado como “inmotivada”¹⁴. A lo largo de sus trabajos Kress y van Leeuwen van a criticar fuertemente esta concepción, hasta llegar a la conclusión de que todos los signos son en realidad siempre motivados. De esta premisa se desprende la idea de que los sujetos en posición de enunciador eligen y determinan (dentro de las posibilidades y restricciones de la situación comunicativa) qué elementos y recursos semióticos son los más indicados para transmitir su mensaje al receptor. Por lo tanto, afirman los autores, es imposible hablar de un signo inmotivado ya que el sujeto siempre posee motivaciones, intereses y propósitos que lo guían en la producción de signos. De allí que se pueda inferir los posicionamientos de quién produce el mensaje.

[Kress] afirma que todos los signos son, en algún sentido, metáforas y desprende de esta afirmación dos consecuencias para el análisis crítico del discurso. Por un lado, al ser metáforas, los signos codifican posiciones ideológicas y, como tales, también están sujetos a lecturas críticas por parte de todos los actores sociales, en el proceso continuo de construcción y reconstrucción social de significados. (Pérez, 2013, p.39)

En esta constante reflexión la multimodalidad retomará la importancia de las condiciones de producción de los signos, haciendo foco especialmente en los condicionantes de las situaciones en las que se dan las comunicaciones, los recursos materiales de los que dispone

¹⁴ No es nuestra intención adentrarnos aquí en esta discusión. Un resumen claro de estos debates y las posiciones que de él se suscitaron se encuentra en R. Barthes (1974). Elementos de semiología. En R. Barthes y otros. (Ed.) La semiología (pp. 15-69). Buenos Aires. Argentina. Tiempo Contemporáneo.

el sujeto para producir e inscribir sus significados y las competencias que poseen los hablantes para darse a entender en situaciones concretas (Kress y van Leeuwen, 2006). De esta manera, se recupera la importancia de la materialidad del signo, es decir, su inscripción particular en el mundo; ya sea esta a través del aire (el sonido, la música, la voz), gráfica (la pintura, la fotografía, el dibujo o la escritura misma), o visual (los gestos, el lenguaje corporal, la utilización de los espacios en el entorno, la lengua de señas) entre tantos otros. Al mismo tiempo que se problematiza la mediatización de los intercambios, los medios de transmisión del mensaje y sus influencias en la significación y los procesos sociohistóricos que influyen y determinan los modos y las formas de expresión de una época.

La teoría multimodal implica, en definitiva, la aparición del sujeto en el signo. Su actividad de interpretación, reinterpretación, producción y comunicación se vuelve fundamental en el análisis; del mismo modo lo hace la descripción de los recursos, estrategias y formas utilizadas en la tarea de representación. Todo esto en el marco del contexto, lugar que condiciona y posibilita las formas del decir en el interior de la comunidad, de la situación comunicativa, de la cultura, entre otras. Esta gramática del diseño visual es entendida, entonces, como una serie de opciones que, en la utilización reiterada de una comunidad, consolidan formas típicas:

No estamos ante sistemas o códigos de signos, organizados por reglas, sino ante repertorios de recursos semióticos y modos, que son elegidos y utilizados por los sujetos dependiendo de sus potencialidades y posibilidades, de las condiciones y elecciones culturales históricas de la sociedad de la que forman parte, y de acuerdo con el interés que dicho sujeto pone en juego una vez evaluada la situación concreta de comunicación.

(Pérez, 2013, p.44)

De esta mezcla de posibles repertorios de los que se sirve el sujeto para producir sus signos nace el texto como entidad compleja, cargada de uniones e imbricaciones que para ser

leído requiere no sólo del conocimiento de una lengua y de un sistema (por ejemplo, el de escritura) sino de múltiples lenguajes, cada uno con sus posibilidades y restricciones, y de las vinculaciones que surgen entre ellos. “[el interés es] leer mensajes, ya no en función de códigos discretos para cada vía de comunicación (verbal o visual o auditiva) sino de las conexiones e intersecciones que se dan entre estas varias vías o modos de comunicación” (Williamson, 2005, p.1). Así se puede afirmar, como lo hacen Kress y van Leeuwen (2006), que todo texto es, en mayor o menor medida, siempre un texto multimodal.

Categorías de Análisis Multimodal

A continuación presentamos las categorías de análisis multimodal que utilizaremos en este nivel. Estos tres niveles, propuestos por Kress, Leite-García y van Leeuwen (2001), nos permitirán abordar la construcción multimodal de ambas cintas.

La semiótica del espacio visual: la escritura como sistema semiótico, se inscribe en una tradición cultural que ha codificado en gran medida las formas de la grafía y, al mismo tiempo, ha determinado las percepciones del espacio visual. Tanto en la producción como en la interpretación, los sujetos asocian e interpretan los cuadrantes de la superficie de inscripción del signo (ya sea de manera consciente o no) con un cierto tipo de significación:

En relación con la 'página' en las sociedades occidentales alfabetizadas, en la que existe una dirección de la lectura de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo [...], postulamos una distinción de izquierda-derecha y de abajo-arriba, de suerte que pueden formarse cuatro cuadrantes [...]. (Kress, Leite-García y van Leeuwen, 2001, p.394)

Así, los autores determinan que el espacio inferior se corresponde con las representaciones de lo real, mientras que al espacio superior se le asignan las representaciones de lo ideal; en un eje diferente, el espacio izquierdo se concibe como el punto de partida y por lo tanto es

interpretado como es lugar de lo conocido, lo dado; en contraposición el espacio derecho hace referencia a los nuevo, lo problemático. De esta manera al combinar las intersecciones entre ambos ejes, el espacio visual quedaría compuesto de la siguiente manera:



Figura 1. Espacio visual en la semiótica visual occidental (adaptado de Farías y Araya Seguel, 2013).

Estas distinciones que se ven entre los espacios visuales corresponden a dos tipos de criterios que los sujetos internalizan y reproducen. “En otras palabras, la distinción de arriba-abajo se relaciona con juicios ontológicos, en tanto que la distinción izquierda-derecha se relaciona con la condición de la información” (Kress, Leite-García y van Leeuwen, p.395). Este tipo de distribución no es la única que se puede presentar, también es posible que las significaciones de izquierda-derecha se inviertan —como sucede en las culturas asiáticas, debido a que su sistema de escritura originalmente era de derecha a izquierda—, que en lugar de cuadrantes el contenido visual se estructure en columnas con un sentido de centro periferia, o que se configure de manera espiralada (Kress y van Leeuwen, 2006).

La semiótica social de los estados de cosas en el mundo representado: en este apartado se analizan la forma y los modos en los que son retratados los objetos y los sujetos del mundo. Aquí se puede hacer énfasis en diferentes elementos dependiendo de los intereses del investigador y del tipo de representaciones que se encuentren en la imagen. Por lo tanto, y

para no agobiar al lector, mencionaremos aquí los que creemos más relevantes para nuestro estudio; esto no quiere decir que en el momento del análisis no se tengan en cuenta los demás, de ser pertinentes éstos serán explicados junto con su respectivo análisis.

En principio nos centraremos en las *representaciones narrativas*, éstas nos permitirán ver cómo se designa la acción social: quienes participan en la acción, de qué manera lo hacen y qué posiciones de actividad-pasividad ocupan. Aquí cobran especial importancia los vectores, ya que éstos permiten identificar los contrastes entre elementos y su relación:

What in language is realized by words of the category 'action verbs' is visually realized by elements that can be formally defined as *vectors*. What in language is realized by locative prepositions is visually realized by the formal characteristics that create the contrast between foreground and background¹⁵. (Kress y van Leeuwen, 2006, p.46)

El vector, habitualmente toma la forma de una “flecha” que indica la direccionalidad de la acción y, por ende, une en sus extremos a quien la realiza con el objeto de su acción. El vector puede aparecer como un “flecha” en sí (por ejemplo en esquemas, diagramas o gráficos, etc.), o por un objeto/ elemento que la reemplaza pero que, igualmente, refiere a esta idea de direccionalidad (por ejemplo brazos extendidos, armas, miradas, etc.). En función de estos y otros elementos, los *participantes* pueden encontrarse representados como actores (con un rol activo en la acción), objetivos (metas), y fungir como partícipes directos o indirectos, ser meros espectadores, o presentarse con carácter ilustrativo (como descripciones), entre otros.

Los objetos representados no siempre cumplen relaciones narrativas, algunos simplemente se encuentran ahí, solos o acompañados. Lejos de ser inocentes, estos objetos pueden

¹⁵ Lo que en el lenguaje se realiza mediante palabras de la categoría “verbos de acción” se realiza visualmente mediante elementos que pueden definirse formalmente como vectores. Lo que en el lenguaje se realiza mediante preposiciones locativas se realiza visualmente mediante preposiciones locativas se realiza visualmente mediante las características formales que crean el contraste entre el primer plano y el fondo.

representar conceptualizaciones que muestran la forma de ver el mundo de los sujetos. La *representación conceptual* puede servir para clasificar objetos bajo una categoría general, demostrar jerarquías o grados de poder, señalar conexiones, entre otros. También pueden funcionar describiendo las cualidades o atributos de algo/alguien. En términos de los autores, “*Analytical processes* relate participants in terms of a part-whole structure. They involve two kinds of participants: one *Carrier* (the whole) and any number of *Possessive Attributes* (the parts)¹⁶” (Kress y van Leeuwen, 2006, p.87). En un sentido inverso, cierto portador (*Carrier*) es definido por un atributo o atributos; en estos casos se habla de un proceso simbólico, en el que se le asignan significados o atributos fuertemente arraigados en la cultura de una sociedad:

Symbolic processes are about what a participant *means* or *is*. Either there are two participants —the participant whose meaning or identity is established in relation, the *Carrier*, and the participant which represents the meaning or identity itself, *the Symbolic Attribute*— or there is only one participant, the *Carrier*, and in that case the symbolic meaning is established in another way [...]¹⁷. (Kress y van Leeuwen, 2006, p.105)

Mediante elementos visuales como la iluminación, los colores, la posición de los objetos o la aparición de ciertos objetos (por ejemplo la manzana, el ojo, la paloma blanca, los haces de luz) se atribuyen a los sujetos y/o a los objetos representados ciertos atributos (significados) fuertemente codificados en la cultura. Estos elementos visuales establecen un contraste entre el atributo y su poseedor; el que se define en sí, por poseer dicha cualidad o atributo.

¹⁶ Los procesos analíticos relacionan a los participantes en términos de una estructura de parte y de todo. Implican dos tipos de participantes: un Portador (el todo) y cierto número de Atributos Posesivos (las partes).

¹⁷ Los procesos simbólicos se refieren a lo que significa o es un participante. O hay dos participantes - el participante cuyo significado o identidad se establece en relación, el Portador, y el participante que representa el significado o identidad en sí mismo, el Atributo Simbólico - o solo hay un participante, el Portador, y en ese caso el significado simbólico se establece de otra manera.

La semiótica social de las relaciones sociales del espectador y la imagen: en este apartado se hace especial énfasis en la posición del espectador. A través de elementos visuales como el encuadre, las angulaciones de cámara, los tipos de planos y la perspectiva, el productor puede codificar la posición de quien observa la imagen. De este modo, el sujeto que ve queda ligado (parcialmente) al punto de vista que el diseñador ha producido y, por lo tanto, es capaz de interpretar el tipo de relación que el productor ha determinado para el espectador en su producción visual.

The articulation and understanding of social meanings in images derives from the visual articulation of social meaning in face-to-face interaction, the spatial positions allocated to different kinds of social actors in interaction (whether they are seated or standing, side by side or facing each other frontally, etc.). In this sense the interactive dimension of images is the 'writing' of what is usually called 'non-verbal communication', a 'language' shared by producers and viewers alike¹⁸. (Kress y van Leeuwen, 2006, p.116)

Los tipos de planos, los ángulos de cámara, la profundidad de campo, el encuadre, la perspectiva, la distancia entre los objetos y su tamaño, entre otros, son elementos que permiten analizar este nivel del texto multimodal.

Nivel Discursivo

Aquí se observan las elecciones discursivas en la textualización; es decir, mediante un texto ya producido se interpretan las coacciones que ejercen lo situacional y lo comunicacional en el productor y su texto. En este sentido, también es posible analizar el “proyecto discursivo” de los participantes. El sujeto, que se ve inscripto en el intercambio

¹⁸ La articulación y comprensión de los significados sociales en las imágenes se deriva de la articulación visual del significado social en la interacción cara a cara, las posiciones espaciales asignadas a diferentes tipos de actores sociales en interacción (ya sea que estén sentados o de pie, uno al lado del otro, o cara a cara de manera frontal, etc.). En este sentido, la dimensión interactiva de las imágenes es la “escritura” de lo que se suele llamar “comunicación no verbal”, un “lenguaje” compartido por productores y espectadores por igual.

comunicativo, se encuentra condicionado por las restricciones del contrato de comunicación (producto de las condiciones situacionales y comunicacionales) pero, al mismo tiempo que reconoce las implicaciones de este contrato posee la capacidad de respetarlo o transgredirlo (total o parcialmente). Esta decisión se verá plasmada, a su vez, en el texto que produzca.

Explicitados los niveles, pasaremos a la descripción de las secuencias de los dos filmes, sus respectivos análisis y comparación.

Análisis

Hemos decidido estructurar esta sección de la siguiente manera, primero se presenta un breve resumen de las características de la saga G.T.S. y del director Mamoru Oshii; esto nos permitirá entender algunos elementos de la versión de 1995 y de la adaptación de 2017 que pueden pasar desapercibidos para quienes no han seguido la carrera de director y de la saga .

Luego pasaremos al análisis por niveles: situacional, comunicacional y discursivo. Queremos aclarar que en el nivel comunicacional nos detendremos para realizar un análisis por secuencias de ambas cintas. Con esto buscamos preservar la secuencia narrativa de cada filme, al mismo tiempo que realizamos un análisis minucioso del corpus. Hacia el final haremos un breve resumen de las conclusiones del nivel y de las implicancias de los esquemas discursivos en ambas cintas.

Entrada a Ghost in the Shell

En el mundo del manga-anime es normal que una obra sea pensada y producida para un sistema multi o transmedial. Esto se debe a que el sistema mediático propio de Japón funciona en gran medida con esta tendencia hacia lo cross-media (Hernández Pérez, 2013). Un producto puede iniciar en formato manga para luego pasar a una animación por televisión o en DVD/ Blue-Ray (formato anime), luego puede tener su propia adaptación live-action dentro de Japón (con actores y directores japoneses) al mismo tiempo que se produce todo tipo de merchandising (muñecos, peluches, posters, videojuegos, etc).

El caso de Ghost in the Shell no es la excepción. La franquicia comenzó siendo un manga publicado por Masamune Shirow en mayo de 1989 en la revista Weekly Young Magazine. Luego de un moderado éxito en la revista obtendría su aclamada adaptación en 1995 con la dirección de Mamoru Oshii, la que convertiría a Ghost in the Shell en una saga de culto dentro y fuera de Japón. Luego del éxito de esta primera adaptación, la franquicia ha tenido

numerosas producciones: dos tomos más de manga, una adaptación más de Oshii titulada *Ghost in the Shell 2: Innocence*, videojuegos, series anime y otras películas dirigidas por otros reconocidos directores dentro de la industria, la mencionada adaptación de Hollywood en 2017 y, finalmente en 2020, se ha estrenado una serie anime que ha sido producida y financiada por Netflix titulada *Ghost in the Shell: SAC 2045*.

A su vez, la cinta de 1995 ha sido un pilar fundamental en la ciencia ficción contemporánea. El caso más emblemático es el de las hermanas Wachowski quienes se declaran fanáticas de la saga y expresan abiertamente la influencia que ha tenido en *Matrix* (Harlieb, 2016, p.391). Al mismo tiempo, la adaptación de Oshii fue un hito importante para la consolidación del anime en occidente y, especialmente, en Estados Unidos. A pesar de no haber tenido gran éxito económico en su país natal, G.T.S. consiguió captar al fanático occidental de ciencia ficción de manera inesperada. Su estreno en cines y el tratamiento serio de las temáticas del filme llamaron rápidamente la atención de los espectadores occidentales. Además de esto, la cinta logró formar un amplio debate en los críticos de cine occidentales, quienes veían con asombro el potencial del anime. “While the same vein as *Akira* that came out five years prior, *Ghost in the Shell* was a phenomenon in the west that fostered a greater appreciation and commendation from critics and filmgoers alike towards the anime genre”¹⁹ (Herlieb, 2016, p.389). De este modo, G.T.S. se convertiría en un bastión del género, demostrando lo refinado de sus técnicas de animación y presentando una profunda reflexión acerca de las sociedades modernas.

Mamoru Oshii

Gran parte del éxito de G.T.S se debe a la visión de su director Mamoru Oshii. Con un marcado estilo que ha ido refinando a lo largo de su carrera y una serie de temáticas y

¹⁹ En la misma línea de *Akira*, que salió cinco años antes, *Ghost in the Shell* fue un fenómeno en el oeste que fomentó una mayor apreciación y elogio de los críticos y espectadores por el género del anime.

problemáticas recurrentes, la cinta presenta una complejidad pocas veces vista en otras cintas de anime. Gran parte del entramado discursivo que en ella se despliega se debe, en parte, a las reflexiones políticas, sociales y económicas que Oshii ha elaborado a lo largo de su vida y que conforman su propio discurso. Por otra parte, la obra de Oshii (y particularmente *Ghost in the Shell*) se ve repleta de ciertas metáforas visuales que cumplen la función de interpelar al espectador y, al mismo tiempo, cuestionar lo que se narra en la ficción.

Creemos que, por esto mismo, es relevante hacer un breve repaso por la vida y obra de Mamoru Oshii, a fin de poder comprender ciertos elementos y recursos presentes en el filme que de otra manera no podrían ser entendidos sin incursionar en el resto de la obra de este director. A pesar de la importancia de Oshii y su subjetividad, queremos advertir que el solo hecho de conocer su vida y motivaciones personales no basta para comprender la totalidad de los filmes aquí analizados. Como en toda textualidad, *Ghost in the Shell* es un discurso que recurre y dialoga con lo social, lo político y lo individual; al mismo tiempo que entabla diálogos con otros textos y discursos. Es por esto mismo que el discurso de G.T.S no puede ser reducido al discurso de Oshii —hecho habitual en algunos estudios que pretenden simplificar la obra del artista al artista en sí mismo. Si bien productor y texto son interdependientes entre sí, cada uno presenta sus particularidades que deben ser analizadas en profundidad según corresponda. Dicho esto, pasaremos ahora a mencionar algunos sucesos en la vida de Oshii que lo marcaron como creador y han tenido, directa o indirectamente, repercusiones en sus obras.

Mamoru Oshii nació el 8 de agosto de 1951 en Omori, Tokyo. Fue el menor de tres hermanos. Su familia se encargara de incentivar su gusto por las artes, sobre todo el cine. Durante su niñez Oshii ya visitaba frecuentemente el cine en compañía de sus padres. “While Oshii was still enrolled in elementary school at Ota-site Arai, Oshii’s father, who worked as a private detective, would take him out of school, four or five times a week to go to the movies

as he was unemployed”²⁰ (Hartlieb, 2016, p.15). De su padre adoptaría el gusto por las películas negras, los thrillers, las cintas de acción y sobre todo las cintas de samurais, mientras que de su madre aprendería sobre el drama y el romance. De esta tutoría se desprendería su pasión por cine, los directores occidentales y la madurez de sus historias; como él mismo menciona, de chico no veía películas para niños y con el tiempo llegó a odiarlas. Al mismo tiempo comenzaría a incursionar en las cintas de ciencia ficción que luego retomaría con mayor entusiasmo. Durante la primaria Oshii se interesaría en las artes marciales, especialmente el Judo que practicó hasta que una lesión en la espalda lo hizo abandonar el deporte al entrar en la preparatoria, y la ciencia ficción. Leyó principalmente autores occidentales como: Robert Heinlen, Theodore Sturgeon, J.G. Ballard y Marion Zimmer Bradley. En 1967 Oshii entró en la secundaria Metropolitan Koyamadi (quizás su etapa más interesante en materia política).

Durante estos años 1967-1970 los movimientos estudiantiles en Japón se vieron envueltos en una serie de protestas masivas contra el gobierno que terminaron con enfrentamientos entre los estudiantes y las fuerzas policiales. Impulsadas principalmente por un desprecio ante la participación indirecta de Japón en la guerra de Vietnam, los movimientos estudiantiles reclamaron que Japón dejara de apoyar logísticamente a los Estados Unidos.

Oshii participó en la Manifestación de Haneda en 1968 y al mismo tiempo se uniría a diferentes círculos de estudio dedicados a la obra de Karl Marx, aunque sin demasiado interés por la doctrina marxista/comunista:

In general, Oshii never developed an impassioned interest with communism [...]. He mostly read books written by Soviet politician Leon Trotsky, but Oshii was more intrigued with Trotsky’s exile than his political theory on Marxism [...] Oshii did not become so

²⁰ Mientras Oshii todavía estaba inscripto en la escuela primaria en Ota-Site Arai, el padre de Oshii, que trabajaba como detective privado, lo sacaba de la escuela, cuatro o cinco veces por semana para ir al cine mientras estaba desempleado.

well-versed in the political doctrine he was patronizing, and yet committedly stayed with these activist groups in gratifying a need for associating with some cause²¹. (Hartlieb, 2016, p.18)

Ya en 1970 Oshii se inscribió en la Escuela de Bellas Artes de la Universidad Gakugei de Tokyo, donde se uniría al club de música, aprendería a tocar la flauta japonesa y formaría su propio grupo de cinéfilos con los que comenzaría a hacer sus primeros cortos. En este período además se encontraría con un compañero de clase, músico y cristiano, quien lo introduciría en el cristianismo y el estudio de la biblia; lo que, según él mismo, tuvo un profundo impacto en su vida. En un momento de su vida Oshii consideró convertirse en misionero cristiano, pero luego lo descartó; por lo que ha mencionado, probablemente se deba a su escepticismo en estos grupos e instituciones ya sean políticos o religiosos (Hartlieb, 2016). De este encuentro con el cristianismo Oshii tomaría el hábito de reflexionar acerca de las creencias religiosas, la espiritualidad y las implicaciones personales y sociales que ellas tienen.

De estas experiencias personales nacen las principales características de la obra de Oshii. Una mezcla de géneros que habitualmente recurre al thriller policial y la ciencia ficción, con una importante mezcla de temáticas relacionadas a la política exterior, la religión y la filosofía.

En su trabajo de 2014, Brian Ruh menciona que las metáforas visuales²² habituales en el trabajo de Oshii pueden dividirse en 6 categorías.

²¹ En general, Oshii nunca desarrolló un interés apasionado por el comunismo [...]. En su mayoría, leía libros escritos por el político soviético Leon Trotsky, pero Oshii estaba más intrigado con el exilio de Trotsky que con su teoría política sobre el marxismo [...] Oshii no llegó a ser tan versado en la doctrina política que estaba patrocinando y sin embargo se mantuvo comprometido con estos grupos de activistas debido a la necesidad de asociarse con alguna causa.

²² Ruh las menciona como temas recurrentes "themes recur". Si bien no es lo mismo, creemos que estos temas mencionados por el autor corresponden más bien a la idea de metáforas o recursos visuales ya que se pueden apreciar a simple vista en la obra de Oshii y que, además, estas metáforas en tanto recursos habituales del director guardan obviamente una relación con las temáticas que pretenden tratar.

- Las ruinas: sobre todo de paisajes de la ciudad o de símbolos religiosos como estatuas y murales. Representan los vestigios de la civilización, la huella del paso del hombre por la tierra. Muchas veces estas funcionan como contrapunto entre el pasado y el futuro, al mismo tiempo que sitúa a los personajes en la encrucijada del presente, como veremos más adelante.
- Animales: especialmente las aves, los peces y los perros son elementos recurrentes en su filmografía. Los peces y las aves suelen aparecer surcando el cielo de las grandes ciudades, reflejados en los cristales de los edificios o proyectando sus sombras. Muchas veces no se trata de peces o aves propiamente sino más bien de aviones, barcos u otros transportes que proyectan sombras con formas de estos animales. Según Ruh (2014), “The fish and birds, especially because both seem to have the propensity for flight in Oshii’s films, are perhaps symbolic of a sense of freedom from the mundane”²³ (p.8). Mientras que los perros, especialmente el basset hound, que aparece recurrentemente en sus trabajos es una muestra de su amor por estos animales y una forma de representarse a él mismo; ya que ha mencionado en repetidas entrevistas que se siente como un perro vagabundo dentro de la industria del anime y en la vida.
- Los sueños: si bien Ruh los menciona como sueños, creemos que una forma más correcta de mencionar esta categoría sería la de “ilusiones” ya que, si bien habitualmente Oshii las utiliza en los sueños, no siempre se presentan en forma de ensoñaciones (como en el caso del repartidor de basura en G.T.S). Estas aparecen habitualmente como un interrogante a la realidad, como una pregunta por lo que es verdaderamente lo real. En sus films de ciencia ficción los sueños aparecen, al igual

²³ Los peces y los pájaros, especialmente porque ambos parecen tener la propensión a volar en las películas de Oshii, son quizás un símbolo de una sensación de libertad con respecto a lo mundano.

que en la obra de otros cineastas de anime como Satoshi Kon, como una forma de concebir la tecnología que moldea y altera la realidad de nuestras vidas.

- Hardware militar y tecnología cyborg: para Ruh esta característica se debe principalmente a dos motivos, el primero es que ayudan a situar las temáticas más bien filosóficas de Oshii en un mundo tecnológicamente verosímil; mientras que el otro es porque el director es un fanático de este tipo de armamento e instrumentos militares. Desde nuestra interpretación, estos elementos juegan un papel un tanto más relevante. Creemos que la aparición de las armas refuerza la idea de la guerra (tema que ya vimos marcó el pensamiento político de la generación de Oshii), al mismo tiempo que demuestra que el avance tecnológico se encuentra, muchas veces, ligado al desarrollo militar. Por último, al igual que con los vehículos que simulan a aves, peces y otros animales, muchas de las maquinarias bélicas aparecen (especialmente en G.T.S) con rasgos de seres vivos, como insectos y otros invertebrados, remarcando el hecho de que la tecnología intenta imitar o emular la apariencia de la vida.
- Religión y mitología: las referencias a estas temáticas aparecen de varias formas en la obra del cineasta. Desde reescrituras de mitos, referencias explícitas por parte los personajes, hasta la aparición de símbolos religiosos o citas de libros sagrados.
- Control y vigilancia: esta es quizás la única de las categorías mencionadas por Ruh que sí es propiamente una temática y no un recurso visual. Como buen fanático y autor de ciencia ficción Oshii suele tratar con frecuencia el tema de la privacidad de los sujetos vulnerada por las nuevas tecnologías y las sociedades de control.

Nivel Situacional

En primera instancia debemos remarcar que el discurso de la adaptación (La vigilante del futuro) se establece en una situación de monolucución; es decir, que los interlocutores del

acto del lenguaje se encuentran unidos en un intercambio en diferido. Además, el dispositivo de la exhibición cinematográfica configura un tipo de comunicación unilateral²⁴. En segundo lugar, hay que mencionar que la adaptación de la cinta *Ghost in the Shell* de 1995 corresponde a una serie de cambios que se han dado a lo largo de los años en la forma de distribución y consumo del manga-anime. Como ya mencionamos, el paso del consumo ilegal al legal de anime en internet permite que las grandes empresas cinematográficas de Hollywood disputen parte del mercado de espectadores en occidente. En este contexto la adaptación se presenta como una estrategia que permite minimizar los costos de producción (al ser productos ya probados y con un relativo éxito en sus respectivas regiones) y captar parte de este nicho del mercado. En este sentido, podemos deducir que la finalidad del acto se puede definir como: se está aquí para captar a los fans de la saga *Ghost in the Shell*.

La identidad de los interlocutores implica, por un lado, a la empresa productora de la cinta Paramount Pictures y, por el otro, a los fanáticos de la franquicia de G.T.S. Por ende, el campo de saber, la temática a tratar es justamente la misma saga de *Ghost in the Shell*.

Nivel Comunicacional

Pasaremos ahora a realizar un análisis secuencia por secuencia en ambas cintas. Al mismo tiempo iremos analizando los recursos audiovisuales y verbales que se despliegan en cada una de estas escenas. Para esto hemos diferenciado la descripción de las escenas y la transcripción de los diálogos mediante el uso de cursiva, mientras que el análisis de las mismas mantiene el formato usado en el resto del trabajo.

²⁴ A pesar de que a través de internet y las redes sociales los consumidores pueden hacer llegar sus respuestas a estas grandes empresas productoras, el sistema de exhibición y distribución no prevé esta instancia dentro del mismo dispositivo del cine. Además, un estudio en profundidad de estas respuestas por parte de los espectadores demandaría su propia investigación.

Análisis por Secuencias

Primera Secuencia.

Ghost in the Shell (1995) – Introducción y Créditos de Apertura.

La cinta inicia con una leyenda sobre un fondo negro. En ella se lee “En un futuro cercano, conglomerados llegarán a las estrellas, electrones y luces viajarán por el universo. Sin embargo, el avance de la computación aún no ha eliminado naciones y grupos étnicos.”

Esta frase comienza con un doble deíctico: En un *futuro* (deíctico temporal) *cercano* (deíctico espacial). Al no encontrarse otro tipo de referencia cotextual que permita ubicar estos deícticos en un tiempo de enunciación concreto, ambos funcionan por asociación contextual; es decir, que se relacionan con el momento mismo de la enunciación, el que, al tratarse de un discurso ficcional (una película) se actualiza permanentemente. El futuro cercano del que nos habla es siempre nuestro futuro próximo. La locución adverbial “*Sin embargo*” señala el contraste entre las dos cláusulas, remarcando el hecho de que la tecnología y el progreso no han eliminado las diferencias raciales entre los humanos; hecho que suele ser habitual en la ciencia ficción dura, en donde el progreso elimina (de manera ingenua) las desigualdades en lugar de acrecentarlas.

Acto seguido, aparece un holograma del mapa de la ciudad, la cámara se acerca hasta la terraza de un edificio. Al llegar gira y pasa de un ángulo cenital²⁵ a uno nadir²⁶. En el momento que gira, dos números que se movían en el mapa pasan sobre ella y en un corte, estos números pasan a ser dos helicópteros que surcan el cielo (figura 2).

Al igual que el uso de los deícticos en la leyenda que abre la película, la imagen nos posiciona en el relato, nos sumerge en la narración.

²⁵ Visto desde arriba.

²⁶ Visto desde abajo.

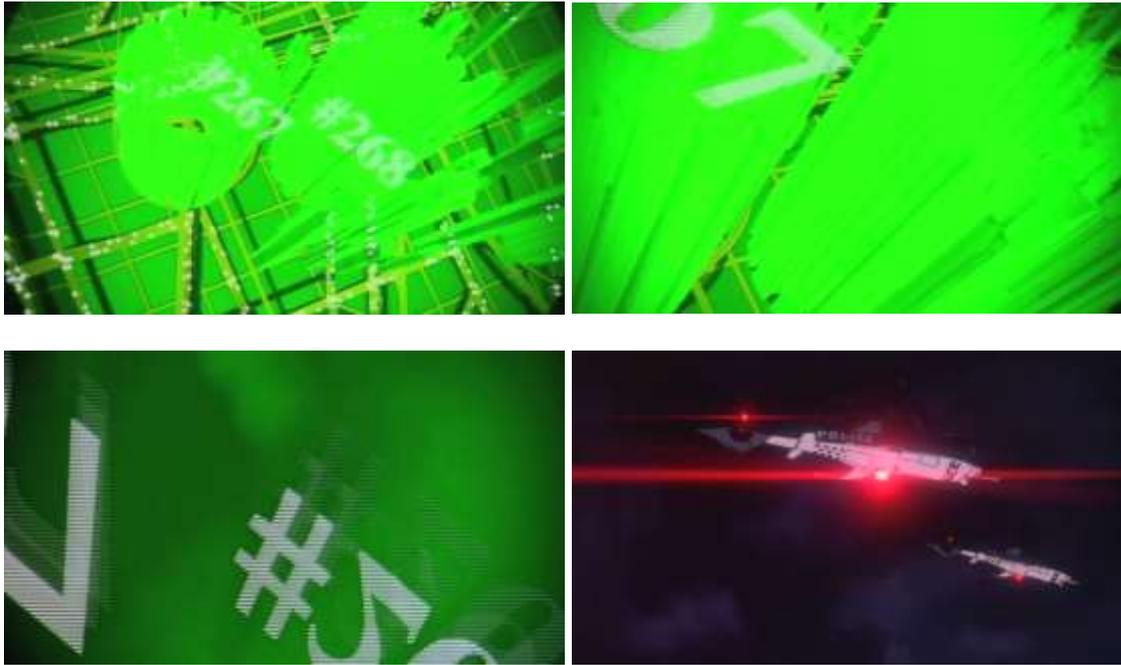


Figura 2. Los números en el holograma se transforman en helicópteros.

En el plano de la **semiótica social de las relaciones del espectador y la imagen**, se puede observar aquí cómo el cambio de ángulo de la cámara (que cumple la función de ser los ojos del espectador) nos posiciona primero como observadores omniscientes de la situación al ver desde arriba y desde lejos el gran mapa de la ciudad; para luego pasar una perspectiva más subjetiva, parcial y en posición de inferioridad: al cambiar el ángulo a un nadir, la imagen busca fusionar el espacio virtual (el del holograma) con el real (el del mundo ficcional de G.T.S), al mismo tiempo que genera la inmersión del espectador en la narración.

Luego de esto, la cámara se ubica de manera frontal y descende en un travelling hasta encontrarse con Motoko²⁷, quien se encuentra sentada de perfil a la cámara en la terraza del edificio. Posteriormente, se llevará a cabo la primera misión de la sección 9 en la película. Motoko irrumpirá en una reunión secreta entre un político y un programador y asesinará al primero para evitar que consiga asilo político en el país. Acto seguido huirá arrojándose del edificio y desvaneciéndose, con su camuflaje, frente a la vista de la policía. En seguida,

²⁷ A partir de aquí nos referiremos a ella de manera indistinta como: Motoko, Mayor o Kusanagi.

comenzará la secuencia de créditos iniciales. En ella se nos muestra el proceso de ensamblaje del cuerpo de la Mayor.

Esta secuencia es una de las más impresionantes a nivel visual y también de las más comentadas en los estudios sobre G.T.S. Lejos de ser una mera secuencia de una cadena de montaje, la escena se ve cargada por un aura de misticismo y espiritualidad. Esto se debe a las significaciones que aporta la banda sonora que acompaña este momento. El compositor Kenji Kawai menciona que para componer el tema de la escena decidió mezclar una base de música folclórica clásica japonesa, con voces al estilo del canto búlgaro tradicional. Debido a la dificultad de contratar un coro de mujeres búlgaras optó por utilizar voces japonesas, pero con un estilo propio del canto búlgaro (Hartlieb, 2016). Con esta banda sonora Kawai logra imprimirle un aura mística, religiosa y divina:

The lyrics for the main theme song of the film were composed in the ancient Yamato language and speak of a god descending from the heavens. The song displays a strong Shintō influence and can be seen as alluding to the descent of the Japanese sun goddess Amaterasu, who is the mythological source of Japanese civilization²⁸. (Ruh, 2014, p.141)

De este modo la escena del ensamblaje del cuerpo transmite la idea de que Motoko está naciendo. Del mismo modo, varios planos refuerzan esta idea, como puede observarse en la figura 3.

²⁸ La letra del tema principal de la película se compuso en el antiguo idioma Yamato y habla de un dios que desciende de los cielos. La canción muestra una fuerte influencia Shintō y puede verse como una alusión al origen de la diosa japonesa del sol Amaterasu, quien es la fuente mitológica de la civilización japonesa.



Figura 3. Motoko en el agua durante la secuencia de créditos iniciales.

Luego de pasar por todo el proceso, la Mayor abre sus ojos, en la habitación ella despierta, ve su mano, se levanta y sale de su cuarto.

La vigilante del futuro (2017) – Introducción y Créditos.

La película de 2017 inicia igual que la del '95, con una leyenda. Ésta es la primera de muchas “referencias” (citas directas o reformulaciones de escenas presentes en otras entregas de la franquicia G.T.S.) y que tienen una gran importancia en el nivel **situacional**. *La leyenda dice: En un futuro, la línea entre hombre y máquina está desapareciendo. Los avances tecnológicos le permiten al ser humano mejorarse con partes cibernéticas. Hanka Robotics, financiada por el gobierno, está desarrollando un operativo militar que borrará aún más la línea. El trasplante de un cerebro en un cuerpo sintético combinará los mejores aspectos de lo humano y lo robótico.*

A simple vista se puede apreciar que la leyenda en esta nueva versión es mucho más explícita y explicativa que en la original. Esta es una característica propia de las superproducciones hollywoodenses (Bordwell, 2006; Thompson, 1999) y como veremos más adelante se fundamenta en la visión de esta industria sobre sus espectadores. La frase inicia, al igual que la original, con un deíctico temporal (En un *futuro*...) pero en este caso no se hace uso de la deixis espacial. También se aprecian subjetivemas que denotan una apreciación positiva de lo mencionado (la combinación de cuerpo humano con la máquina):

[...] le permiten al ser humano *mejorarse* con partes cibernéticas. [...] combinará los *mejores* aspectos de lo humano y lo robótico.

Luego, la escena prosigue con un plano en nadir en el que se ven las luces pasar sobre nosotros. De repente, unos rostros tapados con barbijos y gorras rojas aparecen en el plano y nos miran desde arriba, estamos en un plano subjetivo (vemos lo que ve el personaje). Los médicos trasladan a Motoko hasta una sala de cirugías. El plano funde a negro y luego comienza la escena del ensamblaje (referencia a la escena ya mencionada en la cinta de 1995).

Al contrario que en la original, aquí la música parece estar solo para rellenar el vacío de una escena muda; aunque, sí puede observarse que cuando el cuerpo de Motoko ya está prácticamente completado se oyen unos bajos que aumentan de intensidad y un coro de voces entra en acción, mientras que la imagen muestra destellos de luces que cambian de color; la escena presenta similitudes con la cadena de ensamblaje de un producto.

Ya en una camilla, la Mayor despierta. Una voz (la de la Doctora Ouelet) aclara lo que la imagen y la música de la escena anterior no pudo “Ahora has renacido, estás a salvo”. Ambas charlan y la Doctora le cuenta (a Motoko) que fue víctima de un ataque terrorista y que el barco en el que viajaba se hundió (referencia al origen del personaje mencionado en G.T.S.: Stand Alone Complex, serie de 2002). Cuando Motoko le pregunta por qué no siente su cuerpo la Doctora le responde:

D.O. —Tu cuerpo se dañó. No pudimos salvarlo. Sólo sobrevivió tu cerebro. Te hicimos un nuevo cuerpo. Un exterior sintético (a synthetic Shell)... Pero tu mente, tu alma... tu Ghost... eso sigue ahí.

El diálogo que enuncia la Doctora Ouelet revela de manera directa dos conceptos fundamentales en la trama de Ghost in the Shell, el de “ghost” y el de “shell”. En la cinta original estos conceptos nunca son explicados de manera literal, sino más bien son sugeridos

a lo largo de la narración. La idea central de G.T.S. (1995) puede resumirse en la pregunta sobre qué nos hace humanos; si en este futuro el cuerpo de carne y hueso puede ser reemplazado por un cuerpo de metal, ¿dónde reside el alma? Ante esta pregunta Shirow Masamune (autor del manga) y Oshii coinciden en que lo que nos hace humanos es la propia conciencia de nosotros mismos y las memorias que poseemos. En este sentido, el Ghost es concebido como la idea del espíritu, en una visión Shintoista y animista del término, en el que reside la conciencia del sí; mientras que el Shell, representa el soporte en el que reside el Ghost (Hartlieb, 2016). Esta necesidad por explicitar los conceptos de la saga se debe a que, habitualmente, la industria cinematográfica de Hollywood propone un tipo de lector/espectador pasivo, que no debe esforzarse por comprender la obra sino más bien solo disfrutarla. En el plano visual la imagen nos posiciona como sujeto al que se dirige la explicación (**semiótica de la relación espectador-imagen**). Durante esta secuencia la cámara subjetiva nos posiciona en la visión de Motoko, quien se encuentra recostada en la camilla mientras que la Doctora parada a su lado nos explica, desde su posición de superioridad, a ella y a nosotros lo que no sabemos (ver figura 4).



Figura 4. La Doctora le explica a Motoko lo que ha sucedido.

Luego de esto Motoko se altera, la Doctora pide que la seden y sale de la habitación. Al otro lado un hombre (Cutter el ceo de Hanka) observa por la ventana, la Doctora se reúne con él y conversan.

C. — ¿Funcionará?

D.O. —*Por supuesto. Ella es un milagro. Una máquina no puede imaginar ni compadecerse ni intuir. Pero con una mente humana en un cuerpo cibernético, Mira²⁹ puede hacer todas esas cosas y más.*

C. —*La primera de su tipo. Se unirá a la Sección 9 en cuanto esté operacional.*

D.O. —*Por favor, no la uses así. Reducirá a un ser humano complejo a una máquina.*

C. —*No la considero una máquina. Es un arma. Y el futuro de mi compañía.*

Otro rasgo típico de la fórmula Hollywood es la división dicotómica del bien y del mal (Bordwell, 2006; Thompson, 1999). Más allá de algún que otro pequeño juego, como por ejemplo que un personaje que se creía malo resulte ser bueno y viceversa, en la mayoría de las cintas los personajes se ubican en posiciones antagónicas con respecto de una valoración axiológica (bueno/malo) dentro de la trama. De este modo, la aparentemente inocente industria del entretenimiento produce y reproduce una serie de discursos que tiende a moralizar en términos de oposición antagónica todos los estratos de la vida cotidiana. En el diálogo anterior podemos ver cómo, a través de la utilización de subjetivemas, los personajes se ubican del lado del bien o del mal (del lado de la protagonista o del villano) según corresponda. La Doctora Ouelet comienza por sustantivar axiológicamente a Motoko (quien es el tema central de la charla) “*Ella es un milagro*”. Luego construye una connotación axiológica al contrastar la máquina con lo humano, mediante la repetición de la frase “Una máquina no puede...”. Mientras que Cutter menciona en un tono más objetivo “*La primera de su tipo*” pero luego, al ser interpelado por la Doctora, afirma “*Es un arma*”. De esta manera, la cinta ubica a los personajes en sus respectivos polos y nos permite inferir sus acciones/comportamientos a futuro. Al mismo tiempo, introduce el conflicto central de la cinta: el del humano contra la tecnología.

²⁹ Este es el nombre real de Motoko antes de su trasplante al cuerpo cibernético. Durante la mayor parte de la película se referirán a ella como Mira Killian, a fin de no complicar la lectura del trabajo mencionaremos al personaje como Motoko; ya que en la franquicia el personaje es mayormente conocido por este nombre.

Luego de la discusión Cutter se retira, la Doctora observa a Motoko por la venta y el plano funde a negro.

Segunda Secuencia.

Ghost in the Shell (1995) – La República Gavel y el Puppet Master.

Esta escena no reviste demasiado interés en su análisis, por lo que nos limitaremos solo a resumir los acontecimientos que en ella se desarrollan. La inclusión de esta secuencia en la descripción se fundamenta en la intención de preservar la estructura narrativa de ambas cintas.

Aramaki (jefe de la Sección 9) se encuentra con el Ministro del Exterior y conversan sobre una reunión secreta que se llevará a cabo con representantes de la República Gavel (que ha tenido una revolución y cambio de gobierno recientemente). Un coronel, Maless, que fue el antiguo líder de la junta antes de la revolución está buscando asilo político en el país. Aramaki y el Ministro se despiden. En la pantalla aparece el holograma de un cerebro, unos médicos conversan cuando Aramaki llega y se acerca a Motoko que observa la camilla donde los doctores trabajan. En la camilla yace una mujer rubia, la intérprete del Ministro del Exterior, con el cerebro mecánico afuera y varios cables conectados a él. Hace minutos su cerebro fue hackeado, la agencia sospecha del Puppet Master. Aramaki le ordena a Motoko que se dirija a la zona donde se realizó el ciberataque.

La vigilante del futuro (2017) – Primera Misión.

La escena comienza con un título que nos ubica temporalmente un año después. La cámara vuela por la ciudad y, entre los edificios grises y las carreteras repletas de autos, los hologramas se despliegan con anuncios publicitarios. Las voces resuenan a medida que nos acercamos a los hologramas.

—Presentamos la primera mejora artificial para la memoria.

—El protocolo de Sirenum es el modo más rápido y eficiente de desarrollar las habilidades que siempre has querido.

—Más fuerte que nunca. Experimenta tu poder con Pneum Agarre.

—El cibercrimen es un delito tipo uno. Sentencia mínima de 15 años de cárcel.

—Hanka Robotics garantiza la seguridad personal contra amenazas externas.

Esta primera vista de la ciudad dista mucho de la que se ve en la versión original. En el plano de **los estados de cosas en el mundo** la ciudad tiene interesantes significaciones. En la versión de 1995, la ciudad aparece en principio como una metrópolis, llena de edificios y una paleta de colores azulados, representando una ciudad moderna y limpia que se eleva hacia el cielo. Mientras que, en la adaptación de 2017, la ciudad aparece con una paleta de colores grises, invadida por los hologramas y las luces de neón (ver figura 5).



Figura 5. Primera vista de la ciudad en G.T.S y La vigilante del futuro.

A pesar de esta primera impresión en la cinta original (la de 1995), en un segundo momento se verá como la ciudad no es lo que parece. Durante la persecución de los

recolectores de basura y luego del hacker, se observan los barrios bajos de la ciudad, sucios, llenos de basura, atestados de gente, con la pintura roída. Este contraste revela la desigualdad que persiste aún en el futuro y se presenta mediante su entorno (la ciudad). En la versión live-action la ciudad es, en todo momento, lo que se ve en un principio. Esta obsesión por los efectos especiales que simulan luces neón y hologramas coloridos por todas partes, se puede explicar en parte por la tradición de la ciencia ficción en el cine. Durante mucho tiempo, la ciencia ficción significó en el cine, y sobre todo el de Hollywood, un despliegue de ingenio y de efectos visuales. Con la llegada de los efectos especiales por computadora esta tendencia se radicalizó. La mayoría de las cintas de ciencia ficción actuales se hacen con la meta de demostrar el potencial técnico de una producción. Esta convención acerca de cómo debe ser y verse la ciencia ficción se corresponde con la idea de paisaje semiótico (semiotic landscape) propuesta por Kress y van Leeuwen (2006): la conformación de una serie de convenciones en el uso de una comunidad que pondera ciertos modos y formas de comunicación en ciertos contextos y géneros por sobre otros y que, a su vez, condicionan las futuras producciones e interpretaciones que realizan los sujetos en esa comunidad. En resumen, la aparición de efectos especiales en esta película corresponde más al paisaje semiótico del género de la ciencia ficción que a un sentido narrativo propiamente dicho.

Luego de pasar por algunos edificios, la cámara llega hasta la Mayor que está parada en la terraza de un edificio. Ella informa que está en posición. Un hombre en una habitación (Aramaki) le ordena que analice el edificio. Por un pasillo camina una geisha robot, se escuchan unos cascabeles (referencia a la banda sonora de Kenji Kawai), en la sala principal varios hombres se encuentran sentados frente a una mesa mientras comen y conversan. El Doctor Osmond (representante de Hanka) habla con el presidente de África, sus palabras los posicionan frente al conflicto. “Soy humano, tengo defectos. Pero acepto el cambio y las mejoras. No hay nada que no pueda hacer, nada que no pueda saber, nada que

no pueda ser”, dice Osmond y se posiciona del lado de la tecnología, del lado de los malos. Más adelante el Presidente contesta “Mi pueblo acepta la ciber evolución, al igual que yo. Pero en realidad, nadie entiende el riesgo para la individualidad y la identidad al manipular el alma humana.” Desconfía, está del lado de la humanidad, es de los buenos. Unos hombres de traje y lentes negros entran por la puerta del ascensor, les disparan a los guardias y avanzan hacia la sala de reuniones, de sus maletines sacan metralletas (referencia a la cinta original). Motoko en el techo avisa de la situación y se prepara para intervenir, se saca el abrigo y salta del edificio (referencia a la versión de Oshii) (ver figura 6). En la habitación las geishas atacan a los invitados al mismo tiempo que los hombres de lentes entran y les disparan a los guardias. Una de las geishas saca un cable de su boca y lo conecta a los puertos en la parte de atrás del cuello del Doctor Osmond. De repente una bala atraviesa a unos de los hombres, luego otra le vuela la cabeza a una geisha y luego a otra. La que retiene al doctor se refugia en una esquina (referencia a la serie de G.T.S.: Stand Alone Complex).



Figura 6. Motoko se quita la gabardina antes de saltar.

Los hombres restantes abren fuego contra la ventana. De entre los trozos de vidrio que vuelan aparece la figura de Motoko, que elimina a los que quedaban. Se dirige a la geisha que sostiene al doctor, le dispara y ella cae. La geisha pide ayuda, Motoko la interroga; de repente, la voz de la geisha cambia y su rostro se abre (referencia a Ghost in the Shell 2: Innocence) la Mayor le dispara otra vez. Batou y un grupo de policías entran en la sala.

Motoko mira el cuerpo de la geisha. Batou se acerca y le dice “No es igual a ti” ella se va, Batou insiste “Es sólo un robot”.

Algo llamativo de esta escena es la cantidad de referencias a otras secuencias o planos de la franquicia. Esto se puede explicar mediante el **nivel situacional**. Por su misma concepción de adaptación, la cinta necesita establecer la identidad de los espectadores al mismo tiempo que justifica la suya. En este planteo, la respuesta de ¿quién habla a quién? se responde a través del dominio del campo de saber (Charaudeau, 2005), en el que la referencia juega un papel central. Por medio de ella, se logra demostrar que el productor del mensaje (la casa productora y sus colaboradores) conoce el material de origen, lo ha visto y lo “entiende”; por lo tanto, es digno de realizar esta nueva adaptación, es capaz de presentarse como interlocutor en el discurso. Al mismo tiempo, construye a su enunciatario ideal el que, como buen fanático del manga anime y de la franquicia Ghost in the Shell, es capaz de reconocer estos guiños a las otras obras de la saga y por lo tanto de validar su papel (el de la productora) en el acto de lenguaje. En definitiva, lo planteado en el **nivel situacional** encuentra su forma en el **nivel comunicacional** mediante la referencia, intertextualidad en la que de manera visual y sonora la nueva cinta recurre a las anteriores para validar su palabra, al mismo tiempo que interpela al espectador.

Tercera Secuencia.

Ghost in the Shell (1995) – Los Recolectores y el Hacker.

Motoko y Togusa van en un camión blindado, en la carretera conversan sobre el Puppet Master. Motoko comenta que no se sabe nada del hacker, ni su nombre real, ni su nacionalidad, ni su rostro, ni su sexo; lo único que se conocen son sus múltiples ataques. Mientras Togusa conduce Motoko ensambla una metralleta en la parte trasera. Togusa pregunta.

T. —Mayor, me he estado preguntado ¿por qué pidió el traslado de un tipo como yo de la policía?

M. —Precisamente porque eres un tipo como tú.

T. — ¿Eh?

M. —Un policía honesto con antecedentes limpios. Además tienes una familia normal. A excepción de unos pocos ciberimplantes, tu cerebro es real. No importa que 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 todas las formas de organización. La super especialización conduce a la muerte. Eso es todo.

En este diálogo Oshii comienza a introducir las críticas a las sociedades modernas que se presentan a lo largo del filme. Esta idea de que la modernidad y la tecnología tienden a estandarizar quitándoles el elemento central para su supervivencia, la diversidad y diferencia, se repetirá a lo largo de la película. En el plano visual, la escena presenta (al igual que en la versión estadounidense) un ángulo de cámara en el que Motoko, desde arriba, nos explica, situados por debajo de ella. A pesar de esto, las significaciones que se pueden extraer de la comparación de estas escenas no son las mismas. En esta toma, el director sitúa un elemento entre nosotros y Motoko, el arma que sostiene frente a ella cambia la relación. A diferencia de la Doctora Ouelet, Kusanagi no mira directamente a la cámara (no nos mira) sino que observa todo el tiempo el arma (ver figura 7). En este caso, no se plantea una **relación del espectador y la imagen** sino de una **representación narrativa** (Kress y van Leeuwen, 2006). La mirada de Motoko direcciona nuestra atención hacia el arma, al mismo tiempo que enuncia lo ya mencionado; lo dicho se dirige a nosotros, propone una reflexión sobre nosotros mismos pero lo visual nos direcciona a la tecnología. Esta relación con el arma además es un tema central para los personajes (como se verá más adelante), los miembros de

la Sección 9 se ven relegados a su tarea como equipo de misiones secretas, como armas al servicio del gobierno:

[...] in Ghost in the Shell, the worker has moved from inside the machine (contained, yet still separate) to becoming the machine itself. At the same time, one's very existence (at least for those like Kusanagi's and Batou) entails being forced to perform work about which one has no choice. The meaning of life has become the meaning of work³⁰. (Ruh, 2014, p.144)



Figura 7. Motoko observa su arma mientras habla, la Doctora mira a la cámara.

Por primera vez la película nos muestra la ciudad desde abajo, a la distancia se ven las grandes torres que resaltan con la suciedad de la calle. Uno de los recolectores carga las bolsas de basura en el camión mientras el otro habla por un teléfono público. Al retirarse despegua una tarjeta que está en la parte de abajo del teléfono. Ya en el camión los recolectores conversan, el más joven le comenta al otro que está intentando hackear a su ex esposa para saber por qué ella desea separarse, además le menciona que tiene una hija pequeña y que su ex no quiere que la vea. El otro le pregunta cómo consiguió los programas para el hackeo y él responde que un hombre que conoció en el bar se los dio luego de que le contara su historia. De repente un auto dobla a toda velocidad, el camión de basura se hace

³⁰ En Ghost in the Shell, el trabajador se ha movido desde el interior de la máquina (contenido, pero aún separado) para convertirse en la máquina misma. Al mismo tiempo, la propia existencia de uno (al menos para aquellos como Kusanagi y Batou) implica verse obligado a realizar un trabajo sobre el que uno no tiene opción. El sentido de la vida se ha convertido en el sentido del trabajo.

a un lado para esquivarlo. El auto llega al teléfono donde estaban los recolectores y Batou e Ishikawa bajan de él y revisan el lugar. Un hombre baja por una escalera con una bolsa de basura; Batou lo interroga y el hombre les dice que se demoró en bajar con la basura porque vio que uno estaba hablando por teléfono. Batou e Ishikawa se marchan rápidamente y les informan a los demás. Motoko pide acceso al recorrido de los recolectores y logra determinar cuál es el que buscan. Ella y Togusa se dirigen a la siguiente parada del basurero. El recolector se disculpa por demorarse en el teléfono, ya en el camión conversan. El mayor de los recolectores le pregunta por qué lo hace, el más joven le pregunta si tiene hijos, el primero le dice que no. Entonces él intenta mostrarle una foto de su hija, pero su compañero ni siquiera la mira. El teléfono dentro del camión suena, y el recolector más grande contesta. Es su jefe, que quiere saber por qué la policía pidió sus rutas de recolección. Al escuchar esto, el otro recolector acelera y se dirige a avisarle al hacker que los han descubierto. Motoko ve que el camión ha cambiado su recorrido por lo tanto deciden atraparlos. En un teléfono el hacker deja la tarjeta, desde la esquina aparecen los basureros, detrás de ellos se ve al camión de Motoko y Togusa. Rápidamente el hacker saca una metralleta pequeña y dispara, el basurero vuelca y también el camión de la policía, Motoko y Togusa logran salir antes de que éste explote. Batou llega al lugar en su coche, el hacker se coloca la capucha de su piloto y se vuelve invisible. Motoko y Batou persiguen al hacker hasta un mercado al aire libre. Batou lo persigue hasta el otro lado del mercado, el hacker cruza un canal, Motoko logra dispararle al agua y arruinar su camuflaje. El hacker escapa por un callejón.

Aquí se da una secuencia interesante; mientras el hacker corre por el callejón, Oshii aprovecha para explorar el espacio. *La cámara comienza a mostrar los edificios de alrededor, el cielo entre los apartamentos herrumbrosos, un avión que surca como un ave el cielo; cuando el hacker llega al final del corredor se encuentra con un gran lago y se*

detiene. Detrás de él, las paredes sucias están repletas de carteles en chino; enfrente la vista es antagónica, los edificios grandes relucen en el horizonte.

Esta secuencia junto con la de la cuarta escena no parecieran tener demasiada cohesión con las anteriores y las siguientes a ellas. Sin embargo, sirven para configurar uno de los temas centrales de la serie: la identidad. Como vimos anteriormente y veremos en la siguiente escena; la ciudad configura, en cierto sentido, una metáfora de los temas de la cinta.

Motoko usando su camuflaje ataca al hacker y luego de algunos minutos de pelea, lo vence. Batou llega al lugar para arrestarlo, el hacker vocifera.

H. —No me importa si me arrestan ¡No voy a hablar!

B. — ¿Hablar? ¿Y qué le voy a preguntar a un tipo que ni siquiera recuerda su nombre?

El hacker mira perplejo al vacío.

M. — ¿Recuerdas el rostro de tu madre, el lugar dónde creciste? ¿Tienes alguna memoria de tu infancia? ¿Puedes recordar algo de todo eso?

B. —No hay nada más triste que una pobre marioneta sin su espíritu. Sobre todo las que tienen sangre roja corriendo por sus venas.

Un detalle interesante en esta escena es la forma en que se configura la subjetividad de los personajes. En varios de los diálogos que mantienen los diferentes equipos (Motoko con Togusa en el camión, Batou e Ishikawa en el auto y Aramaki en la central) los personajes no mueven la boca, e incluso ni siquiera aparecen en pantalla mientras se escucha su voz³¹. Sobre esta característica de la voz de los personajes Shin (2011) menciona que: “The ventriloquist junction and disjunction of voice and image here graphically represents the virtual existence and flickering presence of the ghost within or without its shell³²” (p.10). En este sentido, Shin afirma que la voz de los personajes son en realidad el único indicio de sus

³¹ A diferencia de la adaptación de 2017, en donde cada diálogo por minúsculo que sea implica un plano del personaje.

³² La unión como ventrílocuos y la disyunción de la voz y la imagen aquí representa gráficamente la existencia virtual y la presencia parpadeante del ghost dentro o fuera de su caparazón.

identidades, ya que sus cuerpos pueden cambiar en cualquier momento gracias a la tecnología con la que cuenta el mundo ficcional de *Ghost in the Shell*. En el plano visual Oshii les da un tratamiento particular a los planos subjetivos. Durante casi toda la cinta los planos subjetivos son evitados; si bien hay planos detalles que podrían confundirse con planos subjetivos, cuando aparecen se ven distorsionados. La visión subjetiva de, por ejemplo, el hacker y Batou en esta escena (ver figura 8) se presenta con un granulado en la imagen que recuerda a una cinta VHS, mientras que los sonidos se disipan, como si nos encontráramos en un túnel que permite solo la entrada de los sonidos más graves y los producidos por nosotros mismos. Este efecto profundiza la idea de los sentidos (la vista, la audición y la voz) intervenidos por la tecnología. Al mismo tiempo, el uso de planos subjetivos, traslada la sensación de descorporeización de los personajes al espectador.



Figura 8. El hacker observa la llegada del camión, Batou ve el rastro del hacker al huir.

La vigilante del futuro (2017) – Dentro de la Geisha.

Motoko se encuentra recostada de lado en su cama, se mira la mano y luego se sienta. A su lado una gran ventana permite ver la ciudad (referencia a la versión de 1995). Ahora está de pie en un medio tubo con unos cables conectados detrás de su cuello. El tubo emite luces de diferentes colores. Kusanagi ahora está sentada en la cama, mira hacia el tubo en el que

estaba y ve un gato en el suelo, de repente el gato se glitchea³³ y desaparece. De una bolsa saca un tubo de color naranja y se lo coloca en las entradas del cuello. Motoko camina por la ciudad hasta el edificio de la Sección 9. Detrás de ella los hologramas danzan en la calle. Ella, Togusa, Batou y los demás miembros entran en la sala; mientras hablan del caso un holograma gigante ocupa el centro de la habitación e ilustra los datos que mencionan (Figura 9). De repente, Aramaki entra en la sala y le pide el informe a Togusa.

T. —Después del ataque de anoche mataron a tres científicos más de Hanka en el laboratorio central de la compañía. Les dispararon a los primeros dos y el tercero murió de la paliza que le dio su robot de servicio.

Togusa se acerca al holograma de un hombre que se encuentra sentado pero desplomado sobre la mesa enfrente de ella, lo toma y le mueve el cuello de la camisa, de los puertos de su cuello salen dos haces de luz.

T. —Todos tenían señales de hackeo cerebral. Lo que la geisha le hizo a Osmond. Todos eran ejecutivos de alto rango en Hanka igual que Osmond. Había un mensaje en cada lugar de alguien que se identificó como Kuze.

Aramaki ordena que un grupo vaya a hablar con Cutter (ceo de Hanka) y que Batou y la Mayor vayan a ver a la Doctora Dahlin. Antes de que se retiren llama a Motoko a su oficina.

A. —Te dije que no saltaras.

M. —Tuve que saltar o habrían muerto más.

A. —Pertenece a mi equipo y eres mi responsabilidad.

M. —Lo encontraré... Y lo mataré. Para eso me crearon ¿no?

A. —Eres más que solo un arma. Tienes un alma, un Ghost. Cuando vemos nuestra singularidad como una virtud sólo entonces hallamos la paz.

³³ El glitch es un error que aparece habitualmente en diferentes máquinas, sobre todo las de predominancia visual, y que si bien no afecta al rendimiento del programa/aparato en cuestión si se puede percibir mediante la alteración momentánea y repentina de la imagen y/o el sonido.

En esta versión la información posee una representación visual. Ya sea como los hologramas que muestran la información de la investigación, las luces en el tubo que enciende luces de colores en la habitación de Motoko o las luces que viajan por el cable que comunica al Doctor Osmond con el presidente de África en la segunda escena (ver Figura 9); la información hace acto de presencia mediante diversos recursos visuales. Si bien la cinta original también utiliza los hologramas, éstos ni siquiera se acercan al nivel de detalle que poseen los hologramas en la nueva versión. En la primera, los hologramas verdes aparecen contadas veces, para marcar el mapa de la ciudad o para mostrar algún cerebro que está siendo escaneado; aquí abundan por todos lados, en los edificios, en las calles, muestran rostros, personas y todo tipo de productos y servicios. Mientras que en la cinta del '95 la tecnología aparece interviniendo en los sujetos (como en la visión de los personajes en la escena anterior) o modificando sus recuerdos (como veremos en la próxima escena), en la de 2017 representa la realidad misma (como los hologramas que replican al detalle sujetos y secuencias), para invadir el espacio de la ciudad (como los hologramas publicitarios) o para incluso interactuar en con los sujetos en reemplazo del objeto real, como vimos hace instantes.

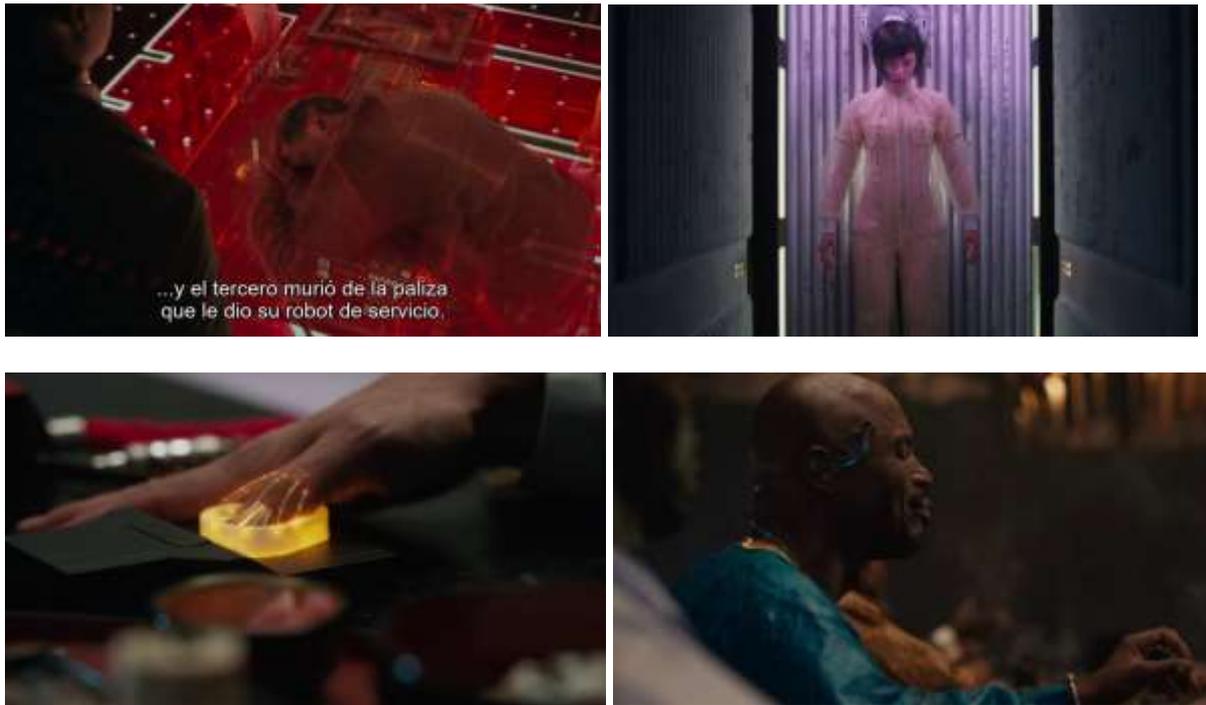


Figura 9. La representación de la tecnología en *La vigilante del futuro*.

Al mismo tiempo, esta representación de la tecnología y la información se corresponde con un intento de hacer creíble este futuro ficcional. Como ya mencionamos, parte de la estética construida en la versión de Hollywood se corresponde con una convención del género en el cine; pero, también presenta una modalización del contenido expresado:

The term ‘modality’ comes from linguistics and refers to the truth value or credibility of (linguistically realized) statements about the world. [...] The concept of modality is equally essential in accounts of visual communication. Visuals can represent people, places and things as though they are real, as though they actually exist in this way, or as though they do not – as though they are imaginings, fantasies, caricatures, etc³⁴. (Kress y van Leeuwen, 2006, p. 155 y 156)

³⁴ El término “modalidad” proviene de la lingüística y se refiere al valor de verdad o credibilidad de las declaraciones (realizadas lingüísticamente) sobre el mundo. [...] El concepto de modalidad es igualmente esencial en las explicaciones de la comunicación visual. Las imágenes pueden representar personas, lugares y cosas como si fueran reales, como si realmente existieran de esta manera, o como si no existieran, como si fueran imaginaciones, fantasías, criaturas, etc.

Sin embargo, esta modalidad no es fácil de definir ya que varía, por un lado, en función de la comunidad comunicativa en la que se produce y para la que se produce, el tipo de modalidad que se considera más aceptada en un determinado género (incluso dentro de un mismo género, como puede ser el científico, una imagen con ciertas características puede ser considerada —independientemente del contenido— como correcta en una publicación sobre zoología y no serlo para una de biología) y los recursos tecnológicos de representación y reproducción, por otro (Kress y van Leeuwen, 2006).

En *La vigilante del futuro* se pueden encontrar fuertes rasgos de modalización³⁵. El color abunda por todos lados. Incluso en las secciones más oscuras (como en la pelea en el bar), los hologramas y las luces neón aparecen en diferentes tonos y muy saturados la mayoría de las veces. Los fondos se encuentran en dos polos opuestos, a veces se encuentran saturados de anuncios, hologramas, colores y detalles; otras, aparecen planos, cubiertos por sombras que los vuelven un fondo negro sin más. Los detalles aparecen en secuencias específicas, principalmente las ligadas a tomas en las que se muestran detalles de las tecnologías futuristas empleadas en la cinta. La perspectiva se mantiene relativamente estable durante toda la cinta, con una perspectiva horizontal (excepto en los momentos en los que se muestra la ciudad). La iluminación se mantiene estable, solo adquiere mayor variación en momentos climáticos (para remarcar un personaje sobre otro). Finalmente, el brillo es el estándar en este tipo de cintas.

Como puede apreciarse ciertos marcadores de modalidad sobrepasan el estándar naturalista (que intenta imitar la mirada del ojo humano), se encuentran exagerados y, por ende, presentan una sensación de hiperreal³⁶ (en principio, de baja modalidad); mientras que otros se encuentran en el punto justo de realismo (de alta modalidad) para los estándares de la

³⁵ Kress y van Leeuwen (2006) mencionan ocho posibles marcadores de modalidad: la saturación del color, la diferenciación de color, la modulación de color, la contextualización (que depende del grado de detalles del fondo), la representación (el nivel de los detalles), la profundidad (ligada al uso de la perspectiva), la iluminación y el brillo.

³⁶ Con rasgos que, en términos de modalidad, se encuentran más allá de la percepción del ojo humano.

industria cinematográfica hollywoodense. Esta disparidad entre los marcadores se explica porque la imagen se construye como un texto polifónico, que juega con diferentes contrastes con el fin de generar una idea de realidad en el lector (Kress y van Leeuwen, 2006).

En definitiva, en la versión de 2017, cuando la tecnología hace aparición se ve hiperrealista con detalles, colores, luces y muchos efectos especiales; mientras que cuando aparecen los actores (sobre todo el cast principal) la imagen se presenta de manera realista con escenas bien iluminadas, y un cierto realismo fotográfico.

A pesar de que la estética hiperrealista pareciera ir en contra del efecto de realidad buscado, de hecho, produce lo contrario. Como ya mencionamos la ciencia ficción en el cine está fuertemente marcada por un despliegue de efectos especiales diseñados con computadora. Esta decisión se basa en la idea de que la tecnología permite mejorar las capacidades humanas y, por lo tanto, como el microscopio o las lentes especiales de ciertas cámaras, permite observar el detalle, hacer más vívido el color, al mismo tiempo que resalta la emoción del mundo hiperreal. Bajo esta lógica, el mundo ficcional de *Ghost in the Shell* es real, porque la tecnología del futuro se ve como la imaginamos, un constante progreso bajo el lema del “siempre más” más color, más detalle, más abundancia, etc.

Batou y la Mayor caminan por la calle, a su alrededor, los transeúntes demuestran la variedad étnica (ver figura 10): árabe, asiáticos, europeos, afros, etc.



Figura 10. Multiculturalidad en las calles de *La vigilante del futuro*.

Llegan hasta un mercado con varios puestos que venden cortes de carne, uno de los hombres saluda a Batou y le da una bolsa con huesos. Luego se dirigen a un callejón donde Batou alimenta a varios perros callejeros con los huesos, entre ellos un Basset Hound (referencia a la cinta original). Ya en el coche conversan.

M. —Nosotros teníamos un perro.

B. — ¿En serio? Yo te creía fan de los gatos. Nunca hablas de eso.

M. — ¿De qué?

B. —De tu pasado

M. —No recuerdo mucho. Sólo fragmentos, cositas.

B. — ¿y tu familia?

M. —Mis padres murieron trayéndonos aquí. El barco se hundió en el puerto. Por poco me ahogo. Siento que siempre hay una niebla en mi memoria que no puedo penetrar.

B. —Tienes suerte. Mis recuerdos me atormentan todos los días. Es mejor estar puro. Como tú.

Mientras motoko mira por la ventana, una pagoda aparece en el medio de la calle, luego se glitchea y desaparece.

Este diálogo introduce, en cierta medida, el conflicto de Motoko. Mientras que en la cinta original Motoko duda de si es humana (como veremos en las próximas escenas), aquí su conflicto se modifica y pasa a ser uno de tipo personal más que existencial. La Motoko de Hollywood busca conocer su pasado, por lo tanto, el conflicto que en la versión original era de carácter más bien universal se deja de lado para dar pie a un conflicto de tipo individual.

Ya en el edificio de Hanka Motoko y Batou se dirigen a la recepción. En el consultorio de la Doctora Ouelet está Motoko sentada mientras una máquina le repara el brazo.

D.O. —Abre y cierra por favor

Motoko mueve la mano.

D.O. —Tus sistemas internos están dañados.

M. —La próxima vez, quizás pueda diseñarme mejor.

D.O. — ¿Cómo estás?

M. —Bien. No siento nada.

D.O. —No, tú. Ahí dentro.

M. —He tenido fallos... pero pasarán.

D.O. — ¿Estás tomando tu medicina?

M. —Sí. Pero éstos siguen ocurriendo. Tuve dos esta mañana.

D.O. — ¿sonidos o imágenes?

M. —Ambos

D.O. —Lo veo ¿Has descargado algo no encriptado?

M. —No. Sólo quítamelo.

D.O. — ¿Consentimiento?

M. —Mi nombre es Mayor Mira Killian. Doy mi permiso para eliminar los datos.

D.O. —Listo. Pan comido.

M. — ¿Qué son?

D.O. —Ecos sensoriales de tu mente, sombras.

M. —No estoy segura ¿cómo distingue un fallo de lo que es mío?

D.O. —Los fallos tienen una textura diferente al resto de tu código. Puedo ver todo. Todos tus pensamientos, tus decisiones.

M. —La privacidad es sólo para humanos.

D.O. —Tú eres humana. Las personas te ven como humana.

M. —Todos los que me rodean parecen encajar. Tiene una conexión con algo. Algo que yo... no tengo. Como si no tuviera pasado.

D.O. —Claro que tienes un pasado. Con el tiempo te sentirás más conectada a él y a ellos.

La máquina termina de reparar el brazo de Motoko.

D.O. —Abre y cierra por favor.

Nos aferramos a los recuerdos como si nos definieran pero no es así. Nuestras acciones son lo que nos definen.

Este diálogo y el que tienen Motoko y Aramaki antes, comienzan una serie de argumentaciones en torno del conflicto humanidad/tecnología. Cuando Aramaki le responde a Motoko argumenta “Eres más que sólo un arma. Tienes un alma, un Ghost. Cuando vemos nuestra singularidad como una virtud sólo entonces hallamos la paz”. Este enunciado se sustenta en el concepto de “ghost” que, como ya mencionamos, se refiere en parte a la idea de la conciencia de sí, ligada a la memoria del sujeto. Sin embargo; en este punto, la versión occidental de G.T.S., reinterpreta el concepto y pone de manifiesto la idea subyacente de la individualidad. Más adelante, en el diálogo entre la Doctora y Motoko, sucede algo similar. Cuando Ouelet argumenta que Motoko es humana, reafirma la mirada social “Las personas te ven como humana”. Cuando esta afirma que no tiene pasado, la Doctora enuncia “Nos aferramos a los recuerdos como si nos definieran, pero no es así. Nuestras acciones son las que nos definen”. Esto pone de manifiesto un tropo habitual en la ficción cinematográfica de Hollywood, ligada a la idea de que los sujetos (personajes) pueden purgar su pasado, sin importar que tan monstruoso sea, siempre y cuando estén dispuestos a realizar algún tipo de acción que compense los pecados cometidos. Esto puede observarse en las cintas posteriores al ataque de las torres gemelas, donde los héroes militares, ex militares, o de alguna fuerza de seguridad cobran gran relevancia.

Ya reparada, Motoko y Batou se dirigen por el pasillo hasta el lugar de la Doctora Dahlin. La Doctora les comenta que debido a los daños que tiene la geisha, el análisis va a demorar. Motoko decide ingresar en la geisha para conseguir algo de información, a pesar de las advertencias de la Doctora. Motoko se recuesta en la mesa de la derecha, Batou le

conecta un cable en la nuca. La Doctora Dahlin apaga su cigarrillo en un vaso con whisky, sus ojos se levantan, como si ese segmento de su cara fuese un antifaz, conecta una especie de visor en ese espacio (referencia a Ghost in the Shell 2: Innocence, ver figura 11). La Doctora pide permiso para iniciar la “ciber conexión” y Motoko acepta.



Figura 11. La Doctora Dahlin y la Doctora Hallaway.

La siguiente, entendemos, es la mejor secuencia de toda la cinta. En ella se despliegan gran cantidad de recursos visuales: efectos especiales, movimientos de cámara y planos secuencia. Que implican una composición altamente sofisticada. *La cámara se acerca al rostro de la geisha, luego al rostro de Motoko. Su cuerpo se sacude y el plano cambia abruptamente. Su cuerpo cae en el agua y se hunde rápidamente, mientras se dirige al fondo. Partículas de código suben a la superficie (como si fueran burbujas). Desde un plano cenital vemos que en el fondo se encuentra el rostro de la geisha (figura 12). A medida que Motoko se acerca, el rostro de la geisha se abre. Al atravesarlo se convierte en cuadrados azules. El travelling se detiene y Motoko abre los ojos. Ella camina por una habitación que parece ser un bar, figuras de hombres y mujeres yacen inertes mientras se escuchan voces que se entremezclan. La Mayor se gira hacia la izquierda y ve que unos hombres se están llevando una geisha. Al entrar en la habitación ve que la geisha está sobre una mesa. Un hombre con una capucha está inclinado sobre ella. De repente, el hombre levanta el rostro y extiende la mano hacia Motoko. Ella es empujada hacia atrás y una multitud de siluetas negras comienzan a sujetarla. Su cuerpo se sacude en la camilla. Batou y la Doctora gritan mientras intentan*

desconectar a Motoko. El cuerpo de Motoko se hunde entre las siluetas. La Doctora Dahlin da la orden y Batou tira del cable. La Mayor se sienta y aún agitada dice: “Sé dónde está”.



Figura 12. Motoko se sumerge en la geisha infectada.

Cuarta Secuencia.

Ghost in the Shell (1995) – Dudas.

Un helicóptero desciende cerca de una casa que se encuentra en un espacio verde. A unos metros, escondidos en la vegetación, se encuentran el jefe de policía y Aramaki junto con algunos hombres. Aramaki da la orden para que comiencen a grabar, la imagen se pixela, similar a lo que ocurre con la vista del hacker y Batou en la escena anterior. Del helicóptero desciende un hombre con el cabello blanco y largo. Aramaki es interrumpido por un mensaje de Batou.

B. —Hemos identificado al tipo que la Mayor capturó.

A. —Continúa.

B. —Se llama Tsuan Gen Fang. Edad 28 años. Un inmigrante ilegal. Tiene tres antecedentes por posesión de armas. Ha estado ocultándose con un grupo de militantes refugiados hasta hace un mes. Hace una semana, a causa de sus antecedentes fue contactado por alguien dentro de la Embajada de Gavel para atentar contra las reuniones secretas que íbamos a tener con ellos.

A. — ¿Y cuál es la verdadera historia?

En la puerta de la casa unos hombres esperan al hombre de pelo blanco, él camina hacia la casa y lleva un maletín en una mano.

B. —Alias: Corgi. Ocupación: es un traficante bastante violenta. Supongo que podemos decir que es un tipo rudo. Hemos verificado los registros que la policía local tiene sobre él, pero no hemos podido encontrar ninguna conexión con Gavel. Otra de las marionetas de nuestro amigo el Puppet Master.

Aramaki pregunta por Ishikawa, Batou le contesta que está con Togusa interrogando al recolector y luego pregunta.

B. —Dime ¿qué piensas sobre el Puppet Master? ¿Cómo crees que se vea?

El hombre de cabello blanco voltea hacia la derecha y mira a la cámara por primera vez.

A. —Tal vez él también sea una marioneta.

El jefe de policía se acerca y le dice a Aramaki que las patrullas están listas, Aramaki da la orden de que comiencen con el arresto.



Figura 13. El recolector en la sala de interrogatorios.

En una habitación oscura se encuentra el recolector, Togusa e Ishikawa. El recolector está sentado frente a una mesa. La luz de la lámpara lo ilumina dándole una apariencia espectral mientras mira al vacío. Togusa está inclinado a su lado, la lámpara oculta su rostro.

R. — *¿Qué está tratando de decirme, una “experiencia virtual”?*

T. — *Significa que su vida, su hija, el divorcio, su aventura... Son todos falsos recuerdos. Como un sueño. Alguien lo ha estado utilizando para entrar al espíritu de un Oficial del Gobierno.*

R. — *No... Eso es imposible.*

El plano cambia, en una habitación pequeña se ve parte de la ciudad a través de la ventana.

I. — *He estado en su apartamento. Nadie vive allí. Es un apartamento de una sola pieza.*

R. — *Sí, tuve que mudarme allí cuando nos separamos.*

I. — *¿Ha estado viviendo allí durante 10 años!*

No tiene esposa, no hay ninguna niña. Su familia existe solamente en su propia mente.

T. — *Mire. Esta es la foto que le mostró a su compañero.*

Togusa le acerca la fotografía, el recolector la toma y la mira.

T. — *¿A quién ve?*

R. — *Pero ella estaba allí. Mi hija... sonriendo como si fuera un ángel.*

T. — *¿Cuál es el nombre de su hija? ¿Dónde y cuándo conoció a su esposa? ¿Cuántos años hace que está casado? ¿A quién ve en la foto?*

Las lágrimas caen por el rostro del recolector que ni siquiera parpadea. En plano subjetivo vemos la foto. Él está parado en la calle junto a un perro. La foto está tomada desde un ángulo picado, el recolector mira hacia arriba como si viera a la cámara, la imagen aparece deformada como si se hubiera usado un lente de ojo de pez (ver figura 14). Al otro lado del cristal de la sala de interrogatorios, Motoko y Batou observan la escena.

R. — *¿Cómo puedo librarme de estos falsos recuerdos?*

T. — *Lo lamento. Con nuestra tecnología actual... Solamente hubo dos desprogramaciones exitosas, pero no puedo recomendarle el procedimiento a usted. Lo lamento mucho.*



Figura 14. El recolector observa la foto de su hija.

En estas dos secuencias se pueden apreciar las configuraciones de la **relación entre el espectador y lo observado**. En la primera de ellas, cuando el hombre de cabello blanco desciende del helicóptero, lo vemos desde atrás mientras se aproxima a la casa. Esta perspectiva lo presenta como alejado de nosotros, indiferente, sin relación. Al mismo tiempo lo posiciona como un objetivo, que observamos sin que él lo sepa. Cuando se voltea y mira hacia la cámara produce un efecto ambivalente, ya que su cuerpo sigue dándonos la espalda, pero sus ojos nos miran (ver figura 15). Al respecto Kress y van Leeuwen (2006) mencionan:

The result is a double message: `although I am not part of your world, I nevertheless make contact with you, from my own, different world'; or `although this person is part of our world, some like you and me, we nevertheless offer his or her image to you as an object for dispassionate reflection'³⁷. (p.138)

Siguiendo lo propuesto por los autores entendemos que, como ya mencionamos, mientras el hombre camina de espaldas la relación es de lejanía, aparece como un objetivo (el misterio que debe ser revelado en la trama y al mismo tiempo el sujeto que los personajes deben atrapar), este plano nos permite observarlo, el hombre se convierte en objeto de nuestra mirada que lo analiza con detalle (tal y como lo hace la cámara que la policía utiliza para

³⁷ El resultado es un doble mensaje: “aunque no soy parte de tu mundo, hago contacto contigo, desde mi propio mundo diferente”; o “aunque esta persona es parte de nuestro mundo, alguien como tú y yo, te ofrecemos su imagen como un objeto para la reflexión desapasionada”.

grabarlo). Cuando finalmente se voltea hacia nosotros, nos interpela desde su otredad. Su torso permanece casi de espalda a nosotros marcando la diferencia y la distancia entre quien observa y quien es observado; pero, al mismo tiempo, su mirada nos convierte en interlocutores, demanda nuestra atención. Al verse acompañada por los diálogos de Batou y Aramaki la mirada adquiere además un sentido en la trama de la cinta. Por una parte, Oshii juega con la representación física del Puppet Master (esto se profundizará en la próxima escena). Ante la pregunta de Batou el hombre revela su rostro y nosotros, los espectadores, creemos que es él; por otra, redirige la cuestión al espectador, la mirada del hombre nos devuelve lo que dirá Aramaki, tema central de la cinta (la pregunta por lo que significa ser humano) y que es el tema central de la próxima secuencia. La ficción interpela al espectador en su realidad: tal vez nosotros también seamos una marioneta de alguien o de algo.



Figura 15. El coronel Males se reúne con algunos políticos.

La escena del interrogatorio al recolector presenta algunos usos de la relación entre espectador e imagen que la cargan de una cierta modalidad. En el primer caso, el recolector es el único sujeto que observa directamente a la cámara, establece una relación de demanda con el espectador, los rostros de los demás personajes no se ven: el de Togusa porque lo oculta la lámpara y el de Ishikawa porque se encuentra en primer plano de pie (el encuadre corta su cabeza). Sin embargo, el recolector no implica al espectador en la secuencia, sino más bien parece transmitirle una sensación (la que vive el recolector). Esto se logra debido a que el rostro del recolector carece de emociones, proyectando una suerte de indiferencia hacia

el espectador. El recolector mira al vacío, no a nosotros, pero al mismo tiempo, se encuentra ubicado de frente a nosotros; es decir, implicado de manera frontal con nuestra mirada. A medida que la escena avanza (y también lo hacen los diálogos) la escena se torna más surreal, pero, en el plano multimodal, la imagen produce un efecto de extrañamiento. En esta secuencia la imagen juega en términos de modalidad con los extremos de una representación naturalista y una hiperreal. Mientras que elementos como el color permanecen relativamente estables (para los valores de la cinta), otros como la iluminación exceden lo real. Por ejemplo en la sala de interrogatorios la iluminación mantiene el fondo en penumbras mientras que el recolector se encuentra totalmente iluminado por la luz blanca que emana de la lámpara en la mesa. Esta iluminación dota al recolector de un aura fantasmal casi etérea que resuena con su situación: la de no saber qué es cierto y qué no. Cuando el recolector ve la foto que anteriormente intentó mostrarle a su compañero de trabajo, él aparece en un plano picado, pero con mucha apertura de campo³⁸, su rostro se encuentra distorsionado como si la foto hubiera sido tomada con un lente de tipo “ojo de pez” pero las demás personas y el perro no parecen tener la deformación propia de este tipo de lente. Con estos detalles la secuencia logra un efecto inquietante en el espectador: la imagen parece, en términos de modalidad, real; pero al mismo tiempo otros elementos indican que es más que real.

Motoko al otro lado de la sala apoya una mano en el vidrio. Batou a su lado le comenta.

B. —Experiencias simuladas, sueños. Todos los datos que existen son en parte reales, en parte imaginarios. De cualquier forma, la información que una persona adquiere durante su vida es sólo una pequeña parte si se la compara con el todo.

La imagen de Motoko, ahora de frente, se espeja y adquiere un color verde marino. Como si la viéramos al otro lado del cristal. De repente unas burbujas invaden la pantalla y la

³⁸ En estos casos, cuando se toma por ej. un selfie con un plano picado, la apertura de campo, es decir el espacio que puede verse detrás y alrededor del sujeto, suele ser mínima. Para lograr un fondo tan detallado en torno al sujeto fotografiado suele ser necesario alejar la cámara con algún tipo de grúa u otro instrumento.

imagen de Motoko se difumina, la cámara desciende mientras las burbujas flotan hacia la superficie. La Mayor, con un traje de buceo, desciende a la oscuridad de las profundidades, la mochila que lleva libera una ráfaga de burbujas y ella flota hacia la superficie. Cuando está a punto de salir a la superficie su imagen se espeja (como lo su imagen frente al cristal). Al tocar su reflejo, éste desaparece y Kusanagi permanece flotando en la superficie durante unos segundos mientras mira al cielo.

En esta secuencia y en la de la sala de interrogatorio podemos ver un claro ejemplo de lo que Ruh (2014) menciona como “sueños”. Estas ilusiones poseen un alto nivel metafórico. Como puede verse en la escena del interrogatorio el conflicto del recolector —que ya no consigue distinguir qué es real y qué no— repercutirá en el propio conflicto de Motoko. A partir de ese instante, Oshii hace aparecer uno de sus recursos más habituales en su filmografía: las imágenes espejadas. Estos planos juegan con el sentido que puede brindar la imagen a través de la composición de los elementos en ella representados; especialmente con el encuadre (framing) “The presence or absence of framing devices (realized by elements which create dividing lines, or by actual frame lines) disconnects or connects elements of the image, signifying that they belong or do not belong together in some sense³⁹” (Kress y van Leeuwen, 2006, p.177). Cuando Motoko se encuentra con su reflejo en el agua o cuando se enfrenta a él en el cristal de la sala de interrogatorios (ver figura 16), se visualiza el conflicto de la protagonista dividida, partida, en sus dudas sobre sí misma.

³⁹ La presencia o ausencia de dispositivos de encuadre (realizados por elementos que crean líneas divisorias, o por líneas del mismo encuadre) desconecta o conecta elementos de la imagen, lo que significa que pertenecen o no pertenecen en algún sentido.



Figura 16. Motoko se refleja en el cristal y en la superficie del mar.

En este sentido, Motoko aparece dividida, pero, al mismo tiempo, relacionada con sus reflejos. En el caso del mar, ella se reunirá con su imagen al tocar la superficie mientras que en la sala del interrogatorio es la mirada la que funciona como vínculo entre ambas. Mientras que la Motoko real tiene la mirada baja, en diagonal hacia el suelo, su reflejo en el espejo la observa con una mirada casi en ángulo recto hacia ella. A pesar de la aparente contradicción, esta relación tiene perfecto sentido en la historia de la cinta; ya que, más adelante, veremos cómo el personaje resuelve esta dualidad entre humanidad y tecnología al aceptar ambas. Por otra parte, la secuencia del mar remite a la secuencia inicial del ensamblaje del cuerpo de la Mayor (en la que también debía atravesar la superficie del líquido para conseguir su apariencia humana) y a la que ella misma hará referencia en los próximos diálogos.

Motoko se dirige al bote y allí se encuentra con Batou. Este último le dice que está loca, que si los propulsores fallaran se hundiría en el mar y moriría. Motoko se quita el traje de buceo, ya en la noche ambos toman una cerveza en la cubierta del bote, entonces Batou le pregunta.

B. —Cuéntame ¿cómo se siente estar buceando?

M. — ¿Cómo? Pensé que habías pasado por el entrenamiento submarino.

B. —No estoy hablando de hacerlo en una condenada piscina.

M. —Siento miedo, ansiedad, soledad, oscuridad y tal vez, incluso esperanza.

B. — ¿Esperanza? ¿En la oscuridad del océano?

M. —*Mientras floto hacia la superficie es como si pudiera sentir que me transformo en otra cosa.*

B. — *¿Cómo si quisieras salirte de la Sección 9?*

M. —*Batou ¿qué partes de tu cuerpo son originales?*

B. — *¿Estás ebria?*

M. —*Muy conveniente ¿no te parece? Con sólo pensarlo los implantes químicos en nuestros cuerpos pueden metabolizar todo el alcohol de nuestra sangre en unos 10 segundos, permitiéndonos estar aquí, bebiendo mientras aguardamos órdenes. Si algo es tecnológicamente posible el hombre tratará de hacerlo. Está en la esencia de nuestro propio ser. Control metabólico, percepción sensorial mejorada, mejores reflejos y capacidad muscular, mayor capacidad y velocidad para almacenar datos. Todo esto gracias a nuestros cerebros electrónicos y cuerpos de metal. No importa que no podamos existir sin un mantenimiento periódico de avanzada. No tenemos nada de qué quejarnos.*

B. —*Eso no significa que hayamos vendido nuestras almas a la Sección 9.*

M. —*Tenemos todo el derecho a renunciar si así lo queremos. Pero debemos devolver nuestros cuerpos mecánicos al Gobierno con todos los recuerdos que ellos contengan. Así como son muchas las partes que definen a un ser humano como tal, se necesita un gran número de cosas para conformar a un individuo. Un rostro para distinguirse de los demás. Una voz, de la que tú mismo no eres consciente. La mano que observas cada vez que despiertas. Las memorias de la infancia, la conciencia del futuro. Pero eso no es todo. Existe una vasta red de datos a la cual mi cyber-cerebro puede acceder. Todo eso es lo que me constituye. Dando origen a una conciencia que puedo llamar “yo”... Y a la vez me confina dentro de mis propios límites.*

B. — *¿Es por eso que te arriesgas a bucear en el mar? ¿Qué es lo que buscas en la oscuridad de las aguas?*

De repente una voz extraña, que suena algo robótica y con interferencia, irrumpe en el diálogo.

— *“Por ahora vemos como si viéramos a través de un cristal empañado...”*

Batou y Motoko se miran sorprendidos, Batou le pregunta si fue ella. La cámara la enfoca de espaldas, como si nosotros (la cámara) la estuviéramos observando en secreto. De repente sopla una leve brisa y Motoko se voltea hacia nosotros. El plano funde a blanco.

En este diálogo Kusanagi muestra sus primeras dudas acerca de su ser. En esta versión el personaje de Motoko presenta un conflicto de personaje anclado en la necesidad de saber qué es. A diferencia de lo que sucede en la versión de 2017, aquí Motoko se pregunta si aún es humana. Ya entrada en la cuestión la protagonista decide enunciar lo que para ella son algunas de las cualidades que podrían definir al ser humano. Al hacerlo, el personaje emplea una serie de juegos con los deícticos que la posicionan como partícipe y no partícipe de las afirmaciones. Cuando Motoko enuncia “Si algo es tecnológicamente posible, *el hombre* tratará de hacerlo.” marca una distancia con respecto a este “*hombre*” al utilizar la tercera persona. Ya que, como menciona Benveniste (1997): “...la 3ª persona es la forma del paradigma verbal (o pronominal) que no remite a una persona, por estar referida a un objeto situado fuera de la alocución” (p.186). Acto seguido, la protagonista dice “Está en la esencia de *nuestro propio ser.*” pero, a diferencia de la oración anterior, ahora se incluye en el enunciado mediante la utilización posesivo “*nuestro*” (que remite al pronombre nosotros = yo+tú/ustedes). Más adelante en la charla menciona “Tenemos todo el derecho a renunciar si así lo queremos. Pero debemos devolver *nuestros* cuerpos mecánicos al gobierno con todos los recuerdos que *ellos* contengan”. Primero se incluye nuevamente con el posesivo *nuestros*, pero luego, al volver a referirse a los cuerpos, utiliza la tercera persona del plural “ellos”. Luego vuelve a utilizar la tercera persona para referirse al ser humano como concepto “...

son muchas las partes que definen a *un ser humano...*” “...para conformar a *un individuo.*” Pero, hacia el final del diálogo Motoko utiliza, por primera vez en este segmento, la primera persona “Todo eso es lo que *me* constituye” “... y a la vez *me* confina dentro de mis propios límites”. De este modo, el personaje de Kusanagi construye, también en sus palabras, el reflejo del conflicto que la aqueja.

La siguiente secuencia es probablemente la más compleja de toda la cinta, un montaje de 3 minutos que es tan difícil describir en palabras como de analizar. Estas escenas que aparentemente no poseen relación con el resto de la película conforman una de las secuencias más estudiadas en los trabajos sobre *Ghost in the Shell*. En ella, Oshii reconstruye el espacio, la ciudad en la que transcurre la historia y, al mismo tiempo, nos invita a explorar la complejidad del futuro. Como menciona Nerdwriter (2015), citando a Scott McCloud (1995), la secuencia parece seguir una lógica de aspecto a aspecto. A diferencia de lo que suele suceder en los cómics orientales, en donde la transición entre viñetas sigue una lógica de acción a acción⁴⁰; la relación de aspecto a aspecto detiene el tiempo de la narración para diseccionar el espacio del relato, como se puede apreciar en la figura 17. Esta forma de representar el espacio deviene de la tradición artística japonesa (especialmente del Ukiyo-e) y tiene sus repercusiones en el manga y el anime. La secuencia de planos plantea, entonces, una forma de ver y sentir el espacio de mirar y percibir esta ciudad, que como ya hemos mencionado, demuestra las diferencias de clase, la hibridación de culturas y la fusión entre lo tecnológico y los sujetos.

⁴⁰ Por ej. si un personaje golpea a otro, lo más probable es que la secuencia de viñetas muestre primero al personaje en posición para realizar el golpe, luego el golpe y luego la reacción (el otro personaje cayendo o devolviendo el golpe).



Figura 17. Transición de aspecto a aspecto en Vagabond de Takehiko Inoue.

A lo largo de la secuencia se muestran los detalles de la ciudad, los grandes edificios en construcción, el ferry que surca el medio de la ciudad, la basura en el agua, el avión que vuela sobre los edificios proyectando su sombra sobre las ventanas de los edificios. En este despliegue de planos Oshii utiliza varias metáforas visuales. La primera de ellas es la del avión que surca el cielo como si fuera un ave. A lo largo de la escena Motoko, que se encuentra en el ferry, se ve a sí misma en diferentes lugares de la ciudad: primero en un restaurante y luego en un maniquí de una tienda de ropa. Estas figuras, que no son en realidad ella, demuestran lo frágil de su individualidad; Kusanagi, su cuerpo, ha sido producido en serie como cualquier otra máquina y por ello la mujer que ve en el restaurante y el maniquí en la tienda tienen su rostro, como se muestra en la Figura 18.



Figura 18. Una mujer en un café y un maniquí en una tienda con el mismo rostro de Motoko.

La ciudad se llena de objetos y sujetos producidos en cadena. Las siluetas de los anuncios de neón se reflejan en el vidrio incorporando a los transeúntes como una silueta más.

Cuando la lluvia comienza a caer (metáfora de las dudas que aquejan a la protagonista) un grupo de niños pasa corriendo, todos ellos llevan un paraguas amarillo exactamente igual al de los otros (ver figura 19); los carteles pegados en una pared no son diferentes, siguen una misma línea de color y están hechos exactamente iguales. Los maniqués, que al principio observaban a la gente desde arriba, ahora se encuentran solos, desnudos en la noche, pero iluminados por las luces de la ciudad. Esta construcción del espacio en la cinta puede ser entendida como una heterotopía, una construcción de un espacio otro, en el que se construye el sentido de lo híbrido en la sociedad:

Las relaciones de estos emplazamientos externos son indeterminables porque están siempre en apertura y cierre, por ello, son espacios otros, inclasificables. Los externos son emplazamientos que se conforman con las relaciones de otros y juegan a conectarlas y fracturarlas, así, las moldean hasta conformar una forma especial, pero diferente. (Toro-Zambrano, 2017, p.33)

Teniendo en cuenta este concepto, la elección de la ubicación de la ciudad cobra una mayor relevancia. La ciudad ficticia donde transcurre la historia es una versión futurista de Hong Kong, ciudad que para el año de estreno de la cinta (1995) era aún una colonia británica⁴¹. En este momento, los hongkoneses se hallaban en una encrucijada con respecto a su identidad: originalmente chinos, pero con poca relación con el gobierno chino y en una mezcla cultural occidental y oriental: ¿qué son los hongkoneses? (Nerdwriter, 2015). La ciudad ficticia de *Ghost in the Shell*, explorada a través de este sublime montaje, se erige como una urbe multicultural, edificada por los individuos que la habitan pero que también

⁴¹ En 1898 el Reino Unido firmó un acuerdo para devolver la ciudad de Hong Kong. Debido a la ocupación de Japón en China durante la segunda guerra mundial, los ingleses argumentaron que aún faltaban 2 años para devolver la ciudad a la China comunista.

construye a quienes la habitan. Al igual que como se ve en los planos que enmarcan a los personajes de la cinta contra la ciudad (Motoko en su habitación, el hacker contra los carteles, etc.), el espacio aquí se configura como una representación de lo interior y lo exterior, de lo subjetivo y lo colectivo, del “Ghost” in the “Shell”.



Figura 19. Algunos planos de la secuencia de montaje.

La vigilante del futuro (2017) – Asalto al Bar.

En medio de la ciudad, un holograma de una mujer danza. La cámara se acerca hasta una calle. Allí se encuentran Batou, Motoko y una chica más de la Sección 9. Motoko lleva un traje rojo, que hace referencia al aspecto de la protagonista en la serie G.T.S. Arise (2013). La Mayor entra en un club nocturno. Un tiempo después Batou también entra. En el bar Motoko deambula de un lado a otro, un hombre se le acerca y le pregunta si la puede ayudar. Ella contesta que busca a alguien, que una amiga se hizo un trabajo mecánico en el bar. El hombre responde que allí no hacen eso, Motoko se disculpa y se dispone a marcharse cuando otro hombre aparece y la guía a una sala privada. Kusanagi se comunica con Batou

para decirle que logró entrar; de repente, uno de los hombres la esposa al caño que se encuentra en el centro de la habitación. Batou se dirige al baño, mientras tanto un hombre asiático y con lentes interroga a Motoko en la habitación. Al negarse a contestar, un hombre la electrocuta con una picana. En el baño la otra chica del equipo le pasa por la ventana un arma a Batou. Motoko trata de contactar con Batou, pero no puede, el hombre le dice que la habitación está blindada y no podrá comunicarse con nadie. Afuera Batou se acerca a la barra y pide una cerveza mientras intenta contactarse con Motoko. En la habitación continúan picaneando a la Mayor. Un hombre llega y le apoya un arma en el costado a Batou, este último se levanta y habla con el hombre que lo apunta. Motoko logra girar en el caño y golpea con una patada al hombre de la picana, luego apuñala a otro, uno de los hombres que cae abre la puerta de la sala. Batou ve la puerta y comienza a pelear con los hombres que lo apuntan, luego se tirotea con los que llegan.

Esta secuencia no reviste mayor interés para su análisis, en tanto solo cumple con la función de incorporar algo de acción, necesaria si se tiene en cuenta que ya han transcurrido 30 minutos de película. Lo más destacable es que la secuencia presenta dos referencias. La primera es el vestuario de Motoko, que remite a la serie *Arise* de 2013; la segunda se da cuando Batou se tirotea con los hombres del bar, aunque más sutil, esta puede interpretarse como una referencia a la secuencia del asalto a la Yakuza en *G.T.S 2: Innocence* (2004), como se observa en la figura 20.



Figura 20. Batou dispara en *G.T.S 2: Innocence* y en *La vigilante del futuro*.

Una vez terminada la pelea, Motoko se dirige a la parte trasera del local, baja por unas escaleras y atraviesa una puerta. Entonces ve de nuevo el glitch del templo, pero esta vez se encuentra en llamas. Detrás de él aparece el hombre encapuchado. Kusanagi le dispara y la figura se deshace como si fuera de arena. Batou llega y se oye un pitido en el pasillo. Una bomba explota y ambos caen al suelo.

La Mayor se despierta y pregunta por Batou. La Doctora Ouelet le responde que está bien, que la mayor parte de la explosión la recibió ella. Una máquina está reparando su cuerpo del pecho hacia abajo. Kusanagi pasa a ver a Batou, a quien le han implantado unos nuevos ojos debido a la explosión. Conversan y Batou le pide que vaya a alimentar a los perros.

En la oficina de Aramaki, Cutter (ceo de Hanka) le recrimina a este por haber dejado que Motoko se sumergiera en la geisha hackeada, discuten y luego se marcha.

En su habitación, la Mayor está frente a un holograma de ella misma; como si fuera un espejo, el holograma imita sus movimientos. Ahora en la calle, ella se dirige hacia un local de trabajadoras sexuales (aunque la cinta no lo especifica, es bastante obvio). Se detiene frente a una mujer de rasgos afro, a quien Motoko le pregunta si es humana. La chica le responde que sí lo es. Ya en la habitación de la Mayor, ella le dice.

M. — ¿Puedes quitarte eso? Para que vea tu rostro.

La chica se quita las pestañas postizas y una especie de mascarilla que tiene alrededor de la boca y la nariz. Motoko se acerca y le acaricia el rostro.

M. — ¿Cómo se siente?

—Se siente diferente... ¿Qué eres?

Esta última secuencia hace referencia a la bisexualidad del personaje de Motoko. Si bien, en la cinta de 1995 no hay referencias a esto, sí se muestra en el manga de Masamune Shirow y en las demás adaptaciones en formato de series que ha recibido la franquicia. A pesar de

esto, la adaptación de Hollywood no hace referencia explícita a la sexualidad del personaje. Esto se debe a que en el **nivel situacional** las cintas de Hollywood han entrado, en el último tiempo, en una encrucijada difícil de solucionar entre sus mercados.

En los últimos años, China se ha convertido en uno de los mercados más grandes y rentables en lo que respecta al consumo de productos culturales. Por esto mismo, las grandes industrias del entretenimiento tienden a enfocar sus producciones para este gran mercado oriental.

Al mismo tiempo y, por otra parte, en el occidente la lucha por los derechos de la mujer y otras “minorías” o grupos disidentes ha tomado mayor relevancia a nivel social; por lo que la industria cinematográfica busca adaptar sus contenidos a este nuevo tipo de espectador.

El problema surge cuando, como en el caso de *La vigilante del futuro*, el producto en cuestión tiene que responder a ambos públicos ya que, en China y otros países del sudeste asiático, los temas de género y sobre todo la homosexualidad aún no están socialmente aceptados ni son bien vistos (Wirth, 2021). La solución, como se puede apreciar en la cinta, es apelar a la insinuación. De esta forma, el espectador occidental puede encontrar en lo no dicho una clara muestra de una relación no binaria, mientras que el espectador oriental, puede interpretar la escena sin segundas lecturas e incluso, si así lo decide la empresa distribuidora de la cinta, cortar la secuencia y quitarla de la película.

En el laboratorio la Doctora Dahlin revisa los archivos de la geisha. El holograma muestra una caja con la inscripción “Expediente confidencial – Proyecto 2571”. Detrás de la Doctora una silueta se acerca sigilosamente, Dahlin encuentra un archivo con la leyenda “Hanka – expediente del personal”. Luego se gira, Kuse le quita el cigarrillo que fumaba, ella desconecta algo parecido a un pen drive y el holograma se apaga.

K. —Mírame. Dime lo que me quitaron.

D.D. —Lo siento. Nunca nos lo dijeron.

Kuse la toma de la cara y la doctora grita mientras le quita el segmento de los ojos. Luego la golpea y la escena termina con un corte en seco.

Quinta Secuencia.

Ghost in the Shell (1995) – La Revelación del Puppet Master.

Una silueta está parada en la ruta, bajo la lluvia. Las luces de los autos muestran a una mujer rubia desnuda. De repente un camión la ilumina por la espalda, ella voltea, la cámara pasa a un plano subjetivo. Mientras el camión se acerca toca la bocina. Se oye el sonido del choque y la cámara corta a negro. Se escuchan unas voces que conversan una de ellas dice “Sensores virtuales: activados”. La imagen vuelve de a poco con algunas interferencias, a los lados se ve a los técnicos trabajando en el segundo piso. En el fondo del plano están Batou, Aramaki y Togusa. Motoko llega y se une a ellos. Los ingenieros avisan que está todo listo y Aramaki da la orden, presionan una palanca y el cuerpo de la mujer se retuerce en la camilla.

A. —*Quiero verlos en mi oficina en tres minutos.*

Batou le explica la situación a Motoko.

B. —*Hace dos horas, una sección de la línea de ensamblaje de Megatech, en Newport, se inició sin que nadie lo ordenara y fabricó un cuerpo cibernético. Para cuando los que estaban a cargo se dieron cuenta de lo que sucedía el cuerpo ya había escapado. Para cuando habían establecido un cordón para atrapar a la cosa recibimos un llamado de un camionero diciéndonos que había atropellado a una chica desnuda que deambulaba por la carretera.*

Más adelante Batou agrega.

B. —*Y ese no es el único problema. Por supuesto no hay un cerebro orgánico en su cabeza, pero hemos detectado algo que se asemeja a un espíritu (ghost) dentro del ordenador*

auxiliar del cerebro.

Ya en la oficina de Aramaki el ingeniero comenta.

—Se parece a la línea del espíritu que se genera al tratar de duplicar un espíritu real. Pero no demuestra la degradación de datos que produce la duplicación. Bueno, hasta que no tracemos la barrera del perímetro y nos metamos allí no podremos estar seguros de nada. De todas formas, mejor continuemos con los exámenes.

El ingeniero se retira para continuar con los experimentos.

T. —Vamos ¿no creerán que de veras hay un espíritu en esa cosa?

B. —Es posible. He oído decir que las muñecas de celuloide pueden tener un alma y esta cosa está repleta de dispositivos neuroeléctricos. En verdad no me sorprendería que tuviese un alma. Ya que eres nuevo aquí, probablemente no lo sepas. El cuerpo de la Mayor también fue producido por Megatech... y no sólo el suyo. El mío y el de Ishikawa también junto con el de Saito y otros, todos necesitan un mantenimiento periódico. A excepción tuya y del jefe, todos en la Sección 9 necesitamos hacer uso de los servicios de mantenimiento. Tal vez ahora comprendas por qué estamos tan preocupados, Togusa.

Todos discuten qué hacer con el cuerpo, Motoko insiste en que entrará en él para averiguar si tiene o no un ghost. Aramaki da por terminada la reunión y, mientras los demás se marchan, recibe una llamada por el intercomunicador. El jefe de la Sección 6, Nakamura, quiere ver a Aramaki. Motoko, Batou y Togusa se cruzan en la puerta del ascensor con Nakamura y el Dr. Willis. Ya en el elevador Togusa, Batou y Motoko conversan, Togusa sale y Batou aprovecha para preguntar.

B. — ¿Qué es lo que te preocupa?

M. — ¿No piensas que el cuerpo que encontramos se parece a mí?

B. —No, no lo creo.

M. —No me refiero a la cara o a la figura.

B. — *¿Qué cosa entonces?*

M. — *Puede que todos los cyborgs reemplazables como yo se pregunten esto. Tal vez mi verdadero yo haya muerto hace mucho tiempo y ahora soy tan sólo un clon con cuerpo mecánico y cerebro electrónico. O puede que nunca haya existido un verdadero “yo” para empezar.*

B. — *Tienes tejido cerebral debajo de tu cubierta de titanio ¿y te tratan como a una persona, no?*

M. — *Nadie ha visto nunca su propio cerebro. Solamente creo que existo basándome en lo que el entorno me dice.*

B. — *¿No crees en tu propio espíritu?*

M. — *¿Qué pasaría si un cerebro electrónico pudiera generar su propio espíritu y albergar en él un alma? ¿Sobre qué base puedo creer en mí misma entonces?*

Se escucha el ruido de la puerta, Batou se apresura a salir y queda en primer plano, entonces se vuelve y le dice a Motoko.

B. — *Veré por mí mismo qué hay en ese cuerpo ¡con mi propio espíritu!*



Figura 21. Motoko y Batou conversan en el ascensor.

Durante el diálogo que mantienen Batou y Motoko, se puede apreciar cómo la imagen refuerza las posiciones de los personajes en el intercambio verbal (ver figura 21). Batou, quien inicia el diálogo con una pregunta, se muestra algo molesto, su voz refleja cierto enfado y preocupación. Por esto, él ocupa dos tercios de la pantalla, se halla de frente a la cámara y

por encima de Motoko. Mientras que ella, Kusanagi, se ubica en el espacio restante, su mirada se dirige al piso. La tensión entre los personajes se expresa en la fusión multimodal de todos estos elementos.

Los hombres (Nakamura y el Doctor) ingresan al despacho de Aramaki. Nakamura le informa que la Sección 6 se llevará el cuerpo que han encontrado. Mientras tanto, Togusa está en el estacionamiento, se sube a su auto y ve dos autos negros estacionados. Llama a seguridad para ver a quién le pertenecen. Le informan que son de Nakamura y del Dr. Willis, entonces pide los videos de vigilancia. En la pantalla de su auto se ve a ambos pasando por la puerta principal del edificio. Togusa cuenta cuántos segundos demora la puerta en cerrarse. Luego pide ver los sensores de presión. Entonces llama a Motoko y le informa lo que ha investigado: la Sección 6 está planeando algo, Motoko se comunica con los demás y les dice que se preparen.

Una máquina desciende con el cuerpo de la mujer, luego se posiciona de manera horizontal frente a Aramaki y Nakamura. El Dr. Willis se acerca a una computadora, sus dedos se dividen en varias partes y comienza a teclear rápidamente. La mujer lo mira.

A. —No es necesario que le recuerde que sería una traición si usted nos oculta alguna información, por más insignificante que sea.

N. —Lo mismo debo decir.

A. —Este caso es jurisdicción de la Sección 9, pero si el Ministro necesita algo estamos dispuestos a cooperar, siempre que existan buenas razones para ello.

N. —Dr. Willis.

D.W. —Confirmado. Es él, definitivamente.

A. — ¿Él?

N. —Se refiere al bloque del espíritu original que se encuentra en el cuerpo. Su sexo permanece indeterminado y el uso del término “él” es meramente un alias que el doctor ha

decidido utilizar. Tal vez ya sea tiempo de que los presente. Este es el hacker más reconocido en la historia del crimen cibernético. El Puppet Master.

En la sala de control Motoko observa a través de los monitores. El tema del Puppet Master comienza a sonar por lo bajo.

N. —Tengo entendido que la Sección 9 dio con él durante el caso que involucró el ingreso al espíritu de la intérprete del Ministro del Exterior. Nosotros en la Sección 6 hemos estado persiguiendo al Puppet Master con todos nuestros medios desde que apareció por primera vez. Formamos un equipo liderado por el Dr. Willis para analizar toda la información sobre las tendencias criminales y los patrones de comportamiento del Puppet Master. Finalmente construimos una barrera de protección especial para forzarlo a entrar a un cuerpo mecánico construido en secreto.

A. — ¿Hicieron que entrara en un cyborg equipado con un cerebro electrónico y luego mataron su cuerpo real?

N. —Sí, exactamente. Puede que haya aparecido aquí frente a nuestras narices pero es originario de América. Ya que hemos estado cooperando con los americanos para atraparlo, queremos regresarlo adonde pertenece. Estoy segura de que no tendrá ninguna objeción.

A. —Su cadáver sin identificar será encontrado luego en algún lugar.

De repente las luces se apagan, sólo una se mantiene encendida. La columna de luz cae directamente sobre el Puppet Master. Este comienza a hablar con una voz grave de hombre y cavernosa, pero sus labios no se mueven.

P.M. —No hallarán ningún cadáver. Porque, para empezar, nunca he existido un cuerpo.

N. —Los sensores estaban activados. ¿Por qué no fuimos avisados?

El técnico responde.

—Hemos cortado todos los controles externos. Está utilizando alimentación interna.

P.M. —Tuve que ingresar a este cuerpo porque fui incapaz de penetrar las barreras

reactivas de la Sección 6 pero es por mi propia decisión que he venido aquí. Como forma de vida autónoma, he venido a pedir asilo político.

A. — *¿Una forma de vida?*

N. — *¡Eso es ridículo! ¡Simplemente es un programa que trata de protegerse!*

P.M. — *Con el mismo argumento, puedo decir que el ADN de las células humanas no es más que un programa que trata de auto-preservarse. La vida es como una encrucijada que nace a partir del flujo de la información. Como especie viviente que utiliza el ADN como sistema de memoria el hombre ha alcanzado la individualidad a partir de sus recuerdos. Mientras que la memoria puede ser tan sólo una mera fantasía es por estos recuerdos que la humanidad existe. Cuando hicieron posible que las computadoras externalizaran su sistema de memoria debieron haber considerado todas las implicaciones que ello tenía.*

N. — *¡No tiene sentido! ¡No importa lo que diga no tiene ninguna prueba de ser una forma de vida!*

P.M. — *Es imposible probar tal cosa. Ni siquiera la ciencia moderna puede definir lo que es la vida.*

A. — *¿Quién demonios eres tú?*

N. — *Aunque tenga un espíritu, los criminales no son liberados ¡Está equivocado si piensa que va a recibir asilo político!*

P.M. — *El tiempo está de mi lado. A pesar de que ahora existe la posibilidad de que muera este país no ha aprobado la pena de muerte.*

A. — *¿Qué es esto? ¿Inteligencia Artificial?*

P.M. — *Negativo, no soy una I.A. Mi nombre clave es Proyecto 2501. Soy una forma de vida gestada en el mar de la información.*

La presentación del Puppet Master es un claro ejemplo de **los estados de las cosas en el mundo representado** (Kress, Leite-García y van Leeuwen, 2001). Cuando este toma la

palabra, un halo de luz cae sobre él, como si fuera una entidad sobrehumana. Al mismo tiempo, gracias a esta iluminación, el semicírculo de metal ubicado sobre su cabeza marca una especie de aureola que claramente remite a la iconografía cristiana, en la que el halo comunica una idea de gracia o de divinidad.



Figura 22. El Puppet Master se declara una forma de vida.

La construcción del personaje también se realiza desde el plano sonoro. A pesar de que se utiliza la tercera persona del singular para referirse a “él” como lo menciona Nakamura, el Puppet Master no posee un género definido. Por esto mismo, a pesar de tener cuerpo de mujer, cuando oímos su voz notamos que es una voz masculina. La música que suena durante la secuencia posee una serie de sonidos que parecen golpes de tubos, pero modificados por computadora, estos sonidos al estar alterados remiten al eco de unas campanas. En el plano lingüístico las intervenciones del Puppet Master son destacables. Cuando los demás argumentan que él no puede estar vivo, decide refutar atacando la misma idea de lo qué es la vida desarticulando, así, toda posible objeción hacia él, hacia lo que es, o al menos lo que dice ser.

En relación con esto nos preguntamos ¿En una película de Hollywood que hubiera sucedido en una situación similar? ¿El robot en cuestión quizás hubiera llorado, o quizás hubiera argumentado que posee sentimientos, que entiende lo que es la muerte?

Por otra parte, los rasgos del Puppet Master (su cabello rubio, su rostro andrógino, su

mirada piadosa) remiten a las representaciones que suelen tener los ángeles en la pintura occidental, como se observa en la figura 22. Su ubicación en la escena, al estar suspendido en el aire, lo posiciona sobre Aramaki y Nakamura. Él está sobre los hombres a los que se dirige. En resumen, todos estos recursos confluyen en el entramado multimodal para presentar al personaje como una entidad celestial, que se encuentra por encima de los humanos y de la simple inteligencia artificial.



Figura 22. El Puppet Master a la izquierda y Ángel tocando el octavín de Edward Collet Burne-Jones.

La vigilante del futuro (2017) - Persiguiendo al Recolector.

Motoko y Batou van en el auto, mientras conversan entra una llamada de Togusa. Éste les informa que asesinaron a la Doctora Dahlin. Ya en la escena del crimen, la Mayor se acerca al cadáver de la doctora, revisa sus manos y encuentra el pen drive. Lo conecta a la computadora y aparecen los archivos.

T. — ¿Qué es eso?

M. — Encontró lo que Kuze le robó a Osmond. Una lista de todos los que trabajaron en el proyecto 2571. Son los que tiene en la mira.

T. — ¿Hay alguien más en la lista?

El holograma muestra el rostro de la Doctora Ouelet, Motoko da la orden de que la

encuentren. En la calle, un camión de basura está estacionado, dentro dos recolectores conversan mientras comen. Uno de ellos menciona que su hija ha empezado clases de violín y que no soporta el ruido del instrumento. La cámara muestra a Kuze sentado con su capucha en otra locación mientras se oye el diálogo del recolector. En un instante ambos trabajadores se quedan quietos y, luego, uno de ellos arranca el camión.

En el auto, la Doctora Ouelet escucha música clásica, una chica que va a su lado teclea con sus manos cibernéticas (referencia a G.T.S. de 1995, ver figura 24). Al pasar una esquina, el camión aparece y los embiste de costado.

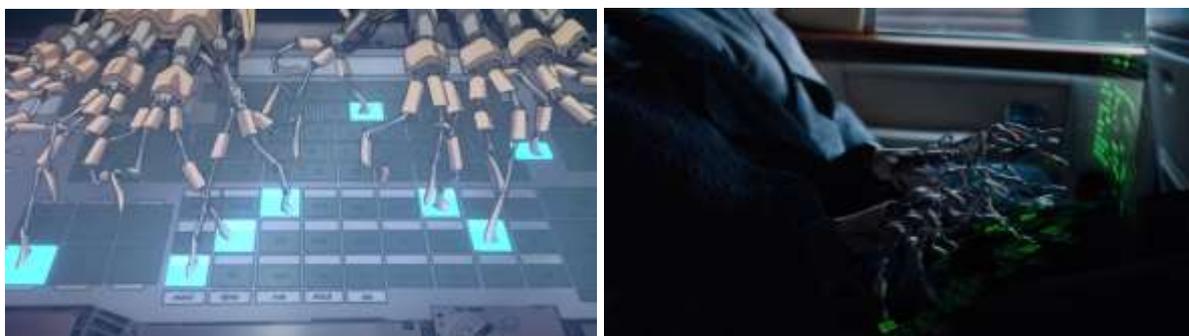


Figura 24. Las manos robóticas en G.T.S y La vigilante del futuro.

La doctora sale arrastrándose por la ventana, los recolectores se acercan al auto y le apuntan. Un camión de la policía se acerca a toda velocidad por la calle, uno de los recolectores le dispara y el camión frena. Por el otro extremo de la calle aparece el auto de Batou, Motoko sale de él y le dispara al recolector que le apunta a la doctora. Este último huye con un camuflaje, Motoko lo persigue mientras los demás se encargan del otro. El recolector corre por un callejón, la cámara mira al cielo, entre los edificios se ve pasar a un avión (referencia a G.T.S. de 1995). El recolector llega a la bahía, frente a él vemos la ciudad gris con sus hologramas gigantes. Motoko llega con su camuflaje y lo golpea, luego de luchar por un rato logra noquear al recolector y apresararlo.

El recolector está en un cubo de cristal, lleva una camisa de fuerza amarilla y una cuerda lo sujeta al centro del techo, detrás de él se encuentra Motoko que lo interroga. Luego de

algunas preguntas llegan a la conclusión de que Kuze lo ha hackeado y él no recuerda nada. El recolector, que antes gritaba para que lo soltaran, se detiene y mira a través del cristal a Motoko. Ella dice que es Kuze y entra en el cubo. Mientras ellos dos hablan, los demás miembros del equipo intentan localizarlo. Cuando finalmente lo logran, el recolector vuelve en sí, Motoko sale del cubo, Batou le informa que lo encontraron; detrás de ellos, el recolector salta y la soga que lo ataba al techo le rompe el cuello. Sin demostrar mucha importancia Batou y Motoko se retiran para ir en busca de Kuze.

Lo que podemos remarcar en estas secuencias son los efectos que se producen en la estructura del relato. En la cinta de Oshii el recolector y el hacker que atrapan son dos personajes distintos, aquí el recolector es a su vez “el hacker”. Por otra parte, a diferencia de la cinta de 1995, en esta versión el hackeo al recolector se nos muestra de manera explícita y al comienzo de la secuencia. Así, cuando llegamos a la escena del interrogatorio no hay ningún efecto, ninguna revelación; ya que hemos visto al principio lo que debiera ser la revelación, la conclusión de la secuencia. El miedo a que el espectador del cine de Hollywood no entienda lo que está sucediendo si no se lo explica de manera directa genera una secuencia de persecución desabrida. Al mismo tiempo, la necesidad de replicar la estructura del relato original provoca que se adapte una secuencia innecesaria: si la revelación ya se ha hecho al comienzo, la escena del interrogatorio no tiene sentido.

Sexta secuencia.

Ghost in the Shell (1995) – Siguiendo a la Sección 6.

Luego de que el Puppet Master se revele como una forma de vida, una lluvia de balas destruye las computadoras, una nube de humo cubre la sala. Unos hombres con camuflaje salen corriendo por el pasillo. Aramaki mira la mesa y el Puppet Master ya no está. Los hombres vuelan un muro del edificio y bajan hasta un auto. Togusa, que los esperaba en el

callejón, le dispara al auto, pero las balas rebotan. Antes de que logren escapar les dispara con un rastreador en la patente. Batou revisa el mapa de la ciudad y una flecha marca la posición del auto. Ambos comienzan a perseguirlos. Mientras tanto, Nakamura y el Dr. se retiran y dejan a Aramaki. Motoko lo llama y le comenta que Togusa y Batou están siguiendo a los que robaron al Puppet Master y que la Sección 6 está implicada. Aramaki llega a la sala de control donde las androides manejan las computadoras, da varias órdenes y pide que llamen a Ishikawa.

En el auto Nakamura y el Dr. Willis conversan.

N. — ¿Alguna novedad del equipo de asalto?

D.W. —Cambiaron de vehículo hace aproximadamente un minuto. Se encontrarán con el anzuelo en cinco minutos.

N. —Avísenles que alguien los está siguiendo.

D.W. —Sí, señor.

N. — ¿Pero por qué querría el Puppet Master entrar a la Sección 9?

D.W. —Fue su propia decisión. Probablemente por razones que nunca podemos imaginarnos. Tal vez estaba buscando a alguien de allí.

N. — ¡Eso es ridículo!

El Dr. mira a través de la ventana, las luces del túnel pasan a medida que el auto avanza. El tema “nightstalker” comienza a sonar, mientras las cuerdas del shamisen⁴² suenan, los personajes aparecen uno a uno. Motoko en el helicóptero, Batou en su coche, Togusa en el suyo, Aramaki en la central. Como si fueran las notas del shamisen que suenan, cada una por su cuenta, pero sobre la misma base. La policía despliega una barricada y algunos de los efectivos se ubican en un edificio.

Aramaki recibe una llama de Ishikawa, este último le explica que en realidad el Dr. Willis

⁴² Instrumento tradicional japonés, similar a una guitarra de tres cuerdas que posee un sonido muy particular.

es una eminencia en el desarrollo de I.A. y que hace unos años comenzó a trabajar para el Ministerio de Relaciones Internacionales. Además, el programador que atraparon en la primera misión (la que abre la cinta) estaba trabajando en el proyecto 2501. Ishikawa le comenta que cree que el Puppet Master es en realidad un programa creado por el Ministerio para “lubricar los engranajes de la diplomacia” y que por alguna razón perdieron el control de él y ahora la Sección 6 tiene miedo de que pueda hablar. Aramaki le dice que siga investigando y se despide.

Una de las androides informa que el auto que persiguen se ha encontrado con otro vehículo. Batou dice que se intercambiaron algo y que luego salieron en direcciones diferentes. Motoko dice que va a seguir a uno de ellos y que Batou, siga al otro. El auto que persigue Batou llega al lugar de la emboscada, Aramaki da la orden y Batou acelera para alcanzar al coche. El auto llega a la barricada y se detiene, intenta volver marcha atrás, pero Batou los embiste con su coche. El auto recibe los disparos del francotirador, uno de ellos le da en el pecho al conductor y lo despedaza. El cristal se rompe y Batou le apunta al otro hombre del auto. Unos segundos después llega Togusa. Batou se sube al auto de Togusa, le dice que el Puppet Master no estaba en ese auto y que pida refuerzos para la Mayor, luego se marcha.

La vigilante del futuro (2017) – Encuentro con Kuze.

Otra toma aérea de la ciudad, la cámara sigue a un camión blindado. Dentro se encuentran los miembros de la Sección. El vehículo se detiene, todos descienden y se dirigen a un local. Entran y revisan los pasillos, en una habitación se ve a varios hombres sentados en el suelo y conectados a unos visores. Derriban la puerta y entran a la habitación, Batou mira a un hombre que come de un bowl, este intenta sacar un arma, pero Batou le dispara antes. Motoko y los demás avanzan eliminando a algunos hombres del lugar. Uno de ellos

cae y suelta una granada, Motoko pasa antes de que explote, pero el resto del grupo se queda atrás. Sigue avanzando sola, entonces llega a una sala llena de hombres conectados a un montón de cables.

B. —Mayor. Responde.

M. —Sé por qué no lo podíamos encontrar. Está usando mentes humanas para construir su propia red.

B. —Vamos a tu ubicación.

Mientras Motoko sigue explorando los demás pasillos observa, nuevamente, la pagoda en llamas, pero esta vez también ve a unos hombres que se llevan a una niña. En ese instante unos hombres con porras eléctricas aparecen y la atacan, luchan durante algunos minutos hasta que ella cae. Unos segundos luego, un hombre cubierto por un piloto negro camina hasta una galería. En ella se encuentra Motoko conectada a unos cables que la sostienen del techo.

M. —Dime quién eres.

K. —Soy aquello que tú quieres destruir. En esta vida, mi nombre es... Kuze.

M. — ¿Qué estás haciéndome?

K. —Te conecté a una red que yo mismo creé. Cuando llegue a mi fin en este mundo, mi ghost podrá sobrevivir ahí y regenerarse.

M. — ¿Qué quieres de mí?

K. —Tú empezaste... a intrigarme

Kuze se quita la chaqueta y podemos ver su cuerpo, lleno de tatuajes y con partes sin piel que permiten ver que es un cyborg.

K. —Cuando leí tu código... cuando estuviste en esa geisha. Nunca había sentido nada igual, pero también era muy... familiar. Somos iguales.

M. —No somos iguales. Tú mataste a personas inocentes.

K. — ¿Inocentes? ¿Así los llamas?... Yo soy lo que me hicieron.

M. — ¿Quién te hizo?

K. — ¿Qué te han dicho? ¿Qué eres la primera? ¿El primer cerebro rescatado? Eres es producto de lo que aprendieron de mi fracaso.

M. — ¿De qué estás hablando?

K. —Estuve consciente mientras destruyeron mi cuerpo y me desecharon como basura.

Estaba recostado en una mesa oyendo a médicos decir que mi mente no se había fusionado con el exterior que ellos habían construido, de cómo el proyecto 2571 es un fracaso y que tenían que seguir...

Kuze le toca el rostro a Motoko y le quita un fragmento de su cara.

K. —... contigo. Qué hermosa eres, han mejorado mucho, pero nos crearon para evolucionar solos, más allá de ellos.

M. — ¿Evolución? ¿Así lo llamas? ¿Matar a todos los que te crearon?

K. —No me estás escuchando.

M. —Eres un asesino.

K. —Ellos intentaron matarme primero. Es en defensa propia. ¡La defensa de mi ser!

M. —No lo permitiré.

K. — ¿Quieres matarme? Al igual que todos. Hazlo, entonces. Haz lo que te dicta tu programación.

Kuze desconecta a Motoko de los cables, ella lo golpea y le dispara en el pecho. Kuze retrocede.

M. — ¿Qué es eso?

Motoko se acerca a él y ve que en el pecho tiene un tatuaje de la pagoda en llamas.

M. — ¡Qué es eso!

K. —No me acuerdo, pero me atormenta ¿lo ves?... No tomes la medicina que te dan. La

usan para suprimir tus recuerdos. Tu exterior les pertenece, pero tú ghost, no. Tu ghost es tuyo. Recuerda eso... y quizás puedas recordarlo todo.

Una puerta explota y Batou y los demás entran a la sala donde se encuentran Kuze y la Mayor. Kuze saca unas armas y les dispara, el equipo se pone a cubierto, luego él huye.

Ahora que el villano de la cinta ha aparecido, es pertinente detenernos en él. Como se puede ver en la adaptación el antagonista ya no es más el Puppet Master sino que es Kuze. Este personaje proviene de la serie G.T.S: Stand Alone Complex 2nd GIG del 2004. Sin embargo, el Kuze de la Vigilante del Futuro dista mucho del de la serie. Ambos poseen un origen similar: fueron conocidos de Motoko cuando eran pequeños y se vieron involucrados en el incidente que obligó a ambos (Motoko y Kuze) a adoptar un cuerpo cibernético. Fuera de esto, los personajes son totalmente distintos. En la serie Kuze es un miembro del grupo terrorista “Individual Eleven”, luego de que sus compañeros mueran él decide ocultarse el distrito de los refugiados y comenzar a esparcir sus ideas revolucionarias entre los residentes. En la nueva versión, este personaje es un experimento fallido, que busca castigar a sus creadores. Se podría decir entonces, que en la serie original Kuze es un “activista extremista” que busca cambiar la sociedad según sus ideales, mientras que el nuevo Kuze opera bajo una razón más simple: la venganza.

En el plano multimodal, el aspecto de Kuze en la adaptación revela una interesante configuración del **estado de las cosas** (Kress, Leite-García y van Leeuwen, 2001). A diferencia del Puppet Master, no posee un cuerpo contrario a su género, ni su voz contradice su corporalidad y tampoco hay señales de iconografía religiosa en él. En esta versión aparece con un aspecto sucio, con un cuerpo hecho pedazos (algunos retazos de piel sintética cubren su cuerpo, mientras que en otros segmentos se puede ver sus partes robóticas), sumado, además, que posee gran parte de su piel tatuada y camina encorvado hacia un lado. Esto puede asociarse con lo que Eco (2017) denomina la construcción del enemigo, una

construcción semiótica que se hace en torno a alguien o algo con el fin de consolidar una identidad por oposición a la del enemigo. En este sentido, el aspecto de Kuze reviste una carga axiológica que equipara lo feo con lo malo:

El enemigo debe ser feo porque se identifica lo bello con lo bueno (*kalokagathia*), y una de las características fundamentales de la belleza ha sido siempre lo que la Edad Media denominará *integritas* (es decir, tener todo lo que se requiere para ser un representante medio de una especie, por lo cual, entre los humanos, serán feos los que carecen de un miembro, de un ojo, tienen una estatura inferior a la media o un color “deshumano”). (Eco, 2017, p.18)

Al mismo tiempo, y casi paradójicamente, el personaje es interpretado por Michael Pitt, actor que refleja el ideal masculino de la industria: blanco de ojos celestes, cabello castaño claro y bien parecido; un poco desprolijo y rebelde. En un intento por capturar todos los flancos posibles —es sabido que muchas veces los espectadores se encuentran más interesados por los villanos que por los mismos personajes principales o héroes—, Kuze adquiere, al menos en su rostro, un aire de villano “cool” (ver figura 25). Por otra parte, y como muchas críticas en internet remarcan, el Kuze de esta versión parece ser una mezcla entre el mismo personaje de Stand Alone Complex y el Puppet Master de la cinta del 95. Algunos poderes/habilidades del villano, como el hecho de que pueda hackear con la facilidad con la que lo hace y que decida utilizar a los mismos personajes (el recolector de basura), hace pensar que este Kuze posee algunas características del Puppet Master.



Figura 25. Kuze en G.T.S: Stand Alone Complex 2nd GIG y en La vigilante del futuro.

Séptima Secuencia.

Ghost in the Shell (1995) – Fusión.

La cámara muestra el otro coche en la carretera. Más adelante se ve el edificio del museo. El piloto del helicóptero le comenta a Motoko que está parte de la ciudad antigua sufre inundaciones y se pregunta por qué el coche se dirige ahí. Ella le dice que pueden tener algún vehículo esperando para huir o que quizás sea una emboscada, de todos modos, no pueden esperar así; el helicóptero se acerca al techo y Motoko desciende con un maletín. Se dirige a una escotilla oxidada y la abre, en el centro del salón está el auto estacionado, la Mayor baja a la pasarela del primer piso. El tema “Floating Museum” comienza a sonar. Kusanagi apunta al auto y ve una silueta sobre él, una ráfaga de balas impacta la columna donde se esconde Motoko.

M. — ¡Dispárale al techo! ¡Ahora!

El helicóptero dispara al techo de cristal del edificio. Los trozos que caen golpean contra algo invisible, el camuflaje se desactiva y aparece el tanque araña. Motoko le dice al piloto que se marche, Batou le pregunta qué piensa hacer, ella responde que enfrentará el tanque y se desconecta. Batou acelera el auto. Kusanagi ensambla la metralleta, guarda algunos cargadores en su cintura, debajo el tanque observa sin moverse. Motoko arroja una granada

frente a él, el agua que salpica la explosión le tapa la visión, ella avanza hasta otra columna y le dispara al auto. El tanque cubre el auto y luego dispara, la Mayor corre hasta la próxima columna. Una granada explota detrás de la columna y el tanque recibe los disparos desde abajo. Motoko cambia de cargador y, cuando el viejo cartucho cae, el agua se evapora. La lluvia cae sobre los cañones del tanque, que espera pacientemente.

— ¿Mayor?

M. — ¿No te dije que te fueras de aquí?

—Lo lamento lo haré después de decirle esto. Se aproximan 3 helicópteros sin identificación a gran velocidad. Me voy de aquí. Cambio.

Motoko corre entre las columnas, el tanque le dispara, en el camino las balas destruyen un fósil que está en la pared. Ella sube las escaleras. Las balas destruyen el árbol de la vida en la pared, antes de llegar a “hominis” se detienen. Como puede verse en la figura 26.



Figura 26. Las balas destrozan el fósil y el árbol de la vida.

M. — ¿Finalmente te quedaste sin munición?

Motoko recostada en el suelo se quita el traje. La visión del tanque observa el lugar, del auto desciende un hombre con una metralleta. Una granada lo golpea en la espalda, cuando explota él sale despedido contra el auto. En el agua, unos pasos se acercan rápidamente, el tanque dispara las balas que le quedan, una silueta salta sobre el tanque. Motoko toma la escotilla e intenta abrirla por la fuerza, los músculos de su cuerpo desnudo se marcan, a

media que hace más fuerza los músculos de su espalda comienzan a desgarrarse, la articulación de su codo se separa, la piel se rasga y el metal comienza a asomar entre la carne hasta que su cuerpo se rompe y cae al suelo.

En esta secuencia se percibe un interesante uso de la simbología religiosa. Como ya hemos mencionado, Oshii utiliza constantemente recursos y temas propios de la religión judeo cristiana. Aquí, se puede apreciar cómo la tecnología confronta a la evolución natural (en un primer momento) y espiritual (en segunda instancia).

Cuando el tanque araña dispara, destruye primero el fósil de un ser acuático (ver figura 26), posiblemente prehistórico, que se encuentra en una de las paredes del museo: tecnología contra evolución biológica. Más adelante, el tanque dispara contra el árbol de la vida, ubicado en otra pared: tecnología contra evolución espiritual.

El árbol de la vida puede ser entendido como un mitema que se encuentra presente en relatos mitológicos de varias culturas y que se ha visto replicado en el pensamiento filosófico y religioso de algunas de ellas. Este mito y su representación visual busca explicar/demostrar que todas las cosas, los seres, todas las instancias de la vida se encuentran conectadas.

En este sentido, el tanque araña, representante de la evolución tecnológica, mimesis de lo animal y lo cibernético, es capaz de atacar y destruir todas las instancias de la vida menos una: el hombre “hominis” es el único elemento que perdura luego de la balacera.

Más adelante esto cobrará mayor relevancia cuando la fusión entre Motoko y Puppet Master cree una nueva forma de vida, unión de lo humano con la tecnología en un nuevo sentido. Respecto de esta dualidad de la tecnología como destino funesto para la humanidad o de posibilidad de cambio y liberación que se presenta en la obra de Oshii, Brian Ruh (2014) menciona:

This scene is illustrative of Oshii’s problematization of technology – in one way, we are killing ourselves and our past through technology’s sheer drive forward, but in another

way (as we shall see), successful negotiation of relationships with technology can potentially open powerful avenues of freedom⁴³. (p.137)

En el plano multimodal esta secuencia emplea la **semiótica del espacio visual** (Kress, Leite-García y van Leeuwen, 2001) para reforzar los conflictos que hemos mencionado. Cuando el fósil es destruido, la escena ocurre de manera horizontal, de izquierda a derecha. Como mencionamos, la estructuración de los espacio izquierda-derecha se corresponden con las significaciones de lo conocido- lo nuevo respectivamente. Mientras que cuando las balas perforan el árbol de la vida, la orientación cambia de horizontal a vertical y de abajo hacia arriba; relacionadas con lo real (abajo) y lo ideal (arriba).

En cuanto al **estado de cosas en el mundo representado** (Kress, Leite-García y van Leeuwen, 2001), esta escena, al igual que la de los aviones que sobrevuelan la ciudad en escenas anteriores, muestra un claro ejemplo de la visión de Oshii sobre el futuro. Tanto el tanque araña, como los helicópteros con alas de ave (ver figura 27) muestran cómo la tecnología se asemeja cada vez más a la naturaleza, esta imagen de lo tecnológico busca cuestionar la distancia entre lo artificial y lo real, lo mecánico y lo orgánico.

El tanque toma la cabeza de Motoko y comienza a apretarla, el visor se rompe, pero ella no cierra los ojos en ningún momento. Una bala atraviesa la cabeza del tanque, otra le da en el cuerpo. Batou desde la pasarela le dispara con un arma gigante, el tanque suelta a Motoko y él baja a ayudarla. La Mayor le pregunta por el Puppet Master, Batou revisa el auto y lo encuentra, entonces le pide que prepare todo para conectarse. Unos helicópteros se acercan al lugar.

—Hemos perdido la señal de la escolta. Cambien a fase de operación dos y destruyan el

⁴³ Esta escena es ilustrativa de la problematización de la tecnología por parte de Oshii: de alguna manera, nos estamos matando a nosotros mismos y a nuestro pasado a través del puro impulso de la tecnología, pero por otro lado (como veremos), la negociación exitosa de las relaciones con la tecnología puede potencialmente abrir caminos hacia la libertad.

objetivo.

—Brigada de francotiradores, confirmen los objetivos.

—Objetivo uno: Proyecto 2501. Objetivo dos: Motoko Kusanagi.

La imagen de ambos aparece en pantalla.

—Ambos son cyborgs con cuerpos clase A. Utilicen balas flechette. Francotiradores, concéntrense a sus dispositivos de operación. Comenzando supresión cardiovascular.

—Unidad 01 conectada.

El helicóptero se abre y despliega una especie de alas de pájaro.

—Unidad 02 conectada.



Figura 27. La tecnología imita a la naturaleza en G.T.S.

Sobre el tanque Batou ha preparado todo. El cuerpo de Motoko está recostado al lado del Puppet Master. Él le dice que si sucede algo raro la desconectara de inmediato.

M. —Voy a comenzar. Tengo contacto visual. Todo se ve normal ¿Puedes escucharme Batou?

B. —Fuerte y claro.

M. —Está por conectarse...

La voz del Puppet Master comienza a salir por el cuerpo de Motoko.

P.M. —...a su centro de habla. Mi nombre clave es Proyecto 2501. Fui creado para realizar espionaje industrial y manipulación de información. He estado insertando programas en diferentes espíritus en beneficio de determinadas personas y organizaciones. Al navegar por

las diferentes redes he llegado a tomar conciencia de mí mismo. Mis programadores pensaron que era una falla y me obligaron a ingresar a un cuerpo para alejarme de la red.

B. — ¡Oye! ¿Quién está controlando la situación, tú o él?

La imagen se congela.

M. — ¡Batou!

P.M. — Por fin he logrado ponerme en contacto contigo. Te he estado buscando desde hace mucho tiempo.

M. — ¿A mí?

P.M. — Tuve que entrar en este cuerpo porque no pude penetrar las barreras reactivas de la Sección 6. Pero vine a la Sección 9 por decisión propia

B. — ¡Oye! ¿De qué están hablando? ¡Ya no puedo escucharte!

M. — ¿Por qué lo has hecho?

P.M. — Luego de darte mis razones, quiero pedirte un favor. Me he definido como una forma de vida pero todavía estoy lejos de convertirme en un ser completo. Por alguna razón, mi sistema carece de los procesos de vida básicos tales como la muerte o la habilidad de reproducirme.

M. — ¿No puedes duplicarte?

P.M. — Una copia no es más que eso. Existe la posibilidad de que un simple virus pueda destruirme por completo. Una mera copia no ofrece variedad ni individualidad.

La cámara enfoca el árbol de la vida desde abajo hacia arriba.

P.M. — 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 pierde, sólo dejan como legado sus genes y sus crías. Constituyen sus defensas contra la falla catastrófica de un sistema inflexible.

M. —Necesitas de la variedad para protegerte de la extinción ¿pero cómo la conseguirás?

La cámara vuelve a Motoko.

P.M. —Deseo que nos combinemos.

M. — ¿Combinarnos?

P.M. —Una alianza completa. Ambos sufriremos algunos cambios, pero ninguno perderá nada. Después de esto, será imposible distinguir el uno del otro.

Batou intenta desconectarlos pero su brazo no le responde. Se oye una especie de chillido de ave y dos láseres rojos recorren el torso del Puppet Master, Batou mira a Motoko, otros láseres también recorren su rostro. Afuera, los helicópteros sobrevuelan el edificio.

—Unidad 01, objetivo a la vista.

—Unidad 02, lo veo.

—Sincronización cardiovascular normal.

—Abran fuego cuando se complete la sincronización de estabilización.

M. —Pero si nos combinamos ¿qué sucederá cuando yo muera? No puedo darte genes o hijos como legado.

P.M. —Luego de la combinación, tú tendrás a mis crías dentro de la red misma. Al igual que los humanos perpetúan su estructura genética. De esa forma yo alcanzaré la muerte.

M. —Suena como si tú sacarás el mejor provecho de esta situación.

P.M. —Me gustaría que apreciaras un poco más mis alcances y funcionalidad.

En el helicóptero la sincronización ya casi ha terminado, de repente las computadoras comienzan a sufrir interferencias.

M. —Una cosa más ¿Qué garantía tengo de que seguiré siendo “yo”?

P.M. —Ninguna. Pero el ser humano está en constante evolución. El deseo de permanecer en su forma actual es lo que lo limita últimamente.

Motoko (en el cuerpo de Puppet Master) lo mira, la cámara de costado nos muestra el

rostro de ambos como si se fusionaran en un solo rostro (ver figura 28).



Figura 28. Los rostros del Puppet Master y Motoko se fusionan en el plano.

M. —Una última pregunta ¿Por qué me elegiste a mí?

P.M. —Porque en ti veo el reflejo de mí mismo. Como un cuerpo ve su imagen reflejada en un espejo. Mira. Estoy conectado a una vasta red, de la cual yo mismo formo parte. Para alguien como tú, que no puede acceder a ella, puede que sólo aparezca como un resplandor. Nuestros espacios individuales nos confinan, pero a la vez estamos conectados. Estamos limitados a una pequeña parte de nuestras funciones. Debemos cortar nuestras ataduras y evolucionar a una estructura superior.

En un plano subjetivo de Motoko vemos una luz que resplandece desde el techo del edificio, una ventisca se levanta y del cielo comienzan a caer plumas blancas. La señal vuelve al helicóptero, Batou recupera su movilidad e intenta cubrir a Motoko con su brazo. Cuando el brazo pasa sobre la vista de Motoko, ve a un ángel que desciende del techo hacia ella. Las balas de rifle destruyen la cabeza del Puppet Master, la de Motoko y el brazo de Batou.

—Objetivo 1, destruido. Objetivo 2, no confirmado.

—Se acercan tres helicópteros a alta velocidad. Son de la Sección 9. Objetivo primario destruido. A todas las unidades ¡retírense!

Los helicópteros se retiran. La cabeza de Motoko yace en el suelo de frente al espectador

(como se observa en la figura 29). Batou se acerca corriendo y gritando, la imagen se va y el plano funde a negro.



Figura 29. La cabeza de Motoko yace en el agua.

En el extenso diálogo que llevan a cabo el Puppet Master y Motoko se puede apreciar una reminiscencia al discurso evolutivo, impulsado por las teorías de Charles Darwin. Al mismo tiempo, se puede apreciar una estructuración similar a la del texto expositivo-explicativo; con el fin de argumentar⁴⁴, en última instancia, en favor de la unión entre ambos personajes. En este diálogo, el Puppet Master modaliza ampliamente los conceptos de individualidad, al referirse a ella como característica fundamental de la vida y la evolución. Además, se encarga de valorar positivamente los beneficios del cambio/evolución. En este sentido, el Puppet Master se revela aquí como un antagonista más que como un villano tradicional. Su aparición en la trama cumple más la función de ser el motor narrativo que impulsa a los demás personajes, más que como el malo a vencer.

Otro detalle importante de resaltar es la aparición, nuevamente, de los símbolos religiosos. En esta secuencia en particular se puede apreciar la aparición del ángel (primero sus plumas y luego su silueta). Este descenso del ángel hacia Motoko puede interpretarse como un pasaje de la protagonista (ahora fusionada con el Puppet Master) hacia un nuevo nivel en el árbol de la vida. En el cristianismo los ángeles son seres que se encuentran entre los humanos y Dios.

⁴⁴ Al comienzo los diálogos se centran en la formulación y explicación de los conceptos sobre vida, inteligencia artificial, individualidad, etc. pero, hacia el final, esta exposición culmina con la aceptación de la propuesta del Puppet Master. Es por esto que mencionamos que la explicación opera como una argumentación.

Con aspecto humano, es decir, hecho a imagen de Dios, pero sin un cuerpo físico y con la posibilidad de estar en más de un lugar a la vez (aunque no son omnipresentes); estos seres se encuentran en comunión con Dios (con el todo) y al mismo tiempo conservan su individualidad. Así, Oshii significa la fusión del Puppet Master y Motoko como la creación de una nueva forma de vida, superior al ser humano y nacido del encuentro con la tecnología.

La vigilante del futuro (2017) – El Pasado de Motoko.

En la habitación de la Doctora Ouelet, mientras ella duerme en el suelo, Motoko está parada a su lado. La Doctora se despierta, comenta que Mira estuvo desaparecida durante horas. Motoko no responde sólo la observa, Ouelet comienza a asustarse.

D. O. —Cálmate

M. — ¿Cuántos hubo antes de mí?

D. O. —La dificultad de implantar una mente... Nunca se había intentado. Era inevitable que hubiera fracasos.

M. — ¿Cuántos?

D. O. —Docenas

M. — ¿Cuántos?

D. O. —98 intentos fallidos antes de ti.

M. —Mató a 98 personas inocentes.

D. O. —No, yo no maté a nadie. Tú no estarías aquí. No existirías a no ser por esos experimentos.

M. — ¿Experimentos? ¿Eso soy para usted?

D. O. — ¡No!

Motoko se dirige a la salida. La Doctora la sigue.

D. O. — ¡No, Mira! Se hicieron sacrificios.

M. — ¿De dónde salieron los cuerpos? ¿De dónde vine?

D. O. —El señor Cutter nos los traía. Yo no hacía preguntas

M. —El puerto. Mis padres. La manera en que murieron ¿Eso es verdad?

D. O. —No... te dimos recuerdos falsos. Cutter quería motivarte para luchar contra terroristas, yo no lo aprobé. Fue cruel, pero mi trabajo era importante y... naciste tú. Eras tan hermosa.

M. —Nada de lo que tengo es real. Lo encontré.

D. O. —Te dije que tuvieras cuidado.

M. —Usted sabía quién era desde el principio. Usted lo creó.

*D. O. —Tenía una... mente violenta e inestable. ¡Las conexiones cerebrales no aguantaban!
¡Intenté salvarlo!*

M. —No. Lo abandonó para que muriera.

A lo largo del diálogo se puede apreciar una puja por las denominaciones empleadas. Cuando la Doctora confiesa que hubo muchos “intentos fallidos” antes de Motoko, ella (la Mayor) responde adjudicándole el verbo “mató” (usted mató...) y agrega además una valoración al adjetivar a las personas (víctimas de los experimentos) como “inocentes”. Ouelet responde con una negación directa “yo no maté a nadie” y luego menciona a las víctimas como “experimentos”. Motoko entonces apela de manera más directa a la dimensión afectiva al responder “¿Experimentos? ¿Eso soy para usted?”. Más adelante la Doctora menciona a Motoko como “hermosa”, como ya lo mencionamos está valoración corresponde, en un plano retórico, como una forma de axiologizar a los personajes. Así como Kuze aparece como lo feo= malo (representado de manera visual), Motoko aparece como lo bello=bueno, pero con un mayor énfasis en el elemento lingüístico.

Motoko se marcha. Un helicóptero sobrevuela la ciudad mientras escanea los edificios. Batou, en su coche, habla con Aramaki sobre la Mayor. Aramaki le dice que hace horas no

reciben señales de ella, entonces Batou comenta que sabe dónde puede estar. La cámara se sumerge en el agua, es de noche, las algas y las medusas pasan frente a ella. En el fondo Motoko flota boca arriba, abre los ojos, se voltea y sube nadando. Sube en posición vertical hasta la superficie. Cuando llega a ella solo su rostro se refleja en el agua oscura. Kusanagi sube al bote y allí está Batou esperándola. Conversan acerca de la confianza que se tienen y en un momento Batou pregunta.

B. — ¿Cómo es ahí abajo?

M. —Frío y oscuro. A un millón de kilómetros. Sin voces. Sin transmisión de datos. Simplemente... nada. Me da miedo.

B. — ¿Por qué lo haces?

M. —Se siente real.

Esta secuencia es una clara referencia a la escena de la cinta original (ver figura 30). A pesar de esto, la imagen demuestra una serie de diferencias. La primera es que, en la cinta original, cuando Motoko bucea lo hace en el atardecer, luego cuando habla con Batou en el bote ya ha anochecido. En la adaptación, en cambio, los dos momentos, el del buceo y la plática, se realizan de noche. Debido a esto, gran parte de la belleza de la escena y, por ende, de su valor emotivo y retórico⁴⁵ se pierde en la paleta de colores oscuros que predomina en la secuencia. Por otra parte, la posición de Motoko al subir a la superficie (en horizontal en la original y en vertical en la nueva) condiciona los espacios de la pantalla. En la cinta de 1995, la pantalla se divide casi por la mitad (en diagonal) y la imagen de Motoko de cuerpo completo ocupa la mayor parte de la vista; mientras que en la versión de Hollywood el rostro de Kusanagi ocupa solo un tercio de la pantalla. Debido a esto, el plano original remite a un encuentro entre Motoko y su otro yo (nótese, además, la diferencia de colores entre ambas,

⁴⁵ La teoría multimodal se ha encargado en estudiar el color y sus significaciones en el entramado multimodal. Sin adentrarnos demasiado en la temática mencionaremos que el uso del color puede aportar significaciones en torno de los valores afectivos y por ende condiciona, en parte, la adhesión o rechazo de ciertos elementos en el texto multimodal.

ver figura 30), dualidad que Oshii explora a lo largo del film. Mientras que en la nueva versión Motoko sólo sale a la superficie, el plano no representa un significado mayor o macro con respecto a la trama, sólo aprovecha para mostrar más efectos especiales.



Figura 30. Motoko sube a la superficie y se encuentra con su reflejo.

Otro detalle que llama la atención es el diálogo en la cubierta. En la cinta original, cuando Batou le pregunta a Kusanagi cómo se siente bucear en el mar, ella le responde “Siento miedo, ansiedad, soledad, oscuridad y tal vez, incluso esperanza”. A lo que Batou comenta “¿Esperanza? ¿En la oscuridad del océano?”. La mayor responde “Mientras floto hacia la superficie es como si pudiera sentir que me transformo en otra cosa”. Esta frase hace alusión al hecho de que, al comienzo de la película, en el ensamblaje del cuerpo de Motoko, ella emerge varias veces del agua o de algún líquido hasta finalmente despertar en su nuevo cuerpo. Por eso, la protagonista siente que se transforma en otra cosa al llegar a la superficie. En la vigilante del futuro, la respuesta de Kusanagi da a entender que lo hace para poder aislarse del mundo y pensar. Como ya vimos, la secuencia de ensamblaje de esta versión no remita a esa espiritualidad, a esa idea de rito, que tiene la escena original; por lo tanto, Motoko no puede aludir a esa experiencia: ni ella ni nosotros la hemos experimentado, sólo hemos visto el montaje de un cuerpo de metal.

Ahora bien, si la conversación y la secuencia del buceo no remiten al conflicto interno del personaje ¿para qué está aquí esta escena? Quizás podría ser para dar lugar al diálogo que Motoko y Batou tienen luego, en el que hablan sobre sus cuerpos robóticos, sobre la

naturaleza humana de siempre querer progresar y sobre lo que entiende por “ser humano”. Pero, desafortunadamente, en la adaptación esa charla nunca sucede. La explicación más plausible es la que se relaciona con el **nivel situacional**, como ya hemos mencionado: la necesidad de validarse como sujeto que tiene derecho a hablar/ adaptar G.T.S., es inherente por los factores situacionales que condicionan a la obra; por lo tanto, la referencia a franquicia del anime se vuelve fundamental. Aún cuando no haya nada que decir, aún cuando desencaje con el enfoque de la cinta, la cita del material de origen debe estar y hacerse notar.

En su oficina, Cutter habla con la Doctora a través de un aparato que transmite el audio al mismo tiempo que muestra una esfera holográfica.

C. —Dra. Ouelet ¿qué le dijo?

D. O. —Sabe todo.

C. —La voy a traer.

Motoko llega al puerto, varios hombres con armas y máscaras negras de cuero la esperan. Los médicos la llevan atada a una camilla por el pasillo (idéntico a la primera secuencia de la cinta). Kusanagi mira hacia un costado, ve un glitch en el que aparecen dos jóvenes en unas camillas. Ya en la sala, Cutter observa a Motoko desde el otro lado del cristal.

D. O. — ¿Por qué está sedada?

C. —Se alió con un terrorista. Pero usted ya lo sabía. Debí avisarme la primera vez que la buscó. En vez de eso, le dio información.

D. O. —Usted no me dice qué hacer.

C. —El 2571 nos acercó. Es hora de pasar a la siguiente iteración.

D. O. —2571 no es un fracaso. Borrará todo y la reprogramaré. No recordará nada de él.

C. —No. No, no, no. Descargue todos los datos del terrorista y luego le ordeno que la elimine.

D. O. — ¿Qué?

C. —Haremos algo mejor.

D. O. —Borraré todo.

C. —Ya lo ha intentado.

D. O. —Es mía.

C. —No. Es un contrato... conmigo.

*D. O. —Tuvimos éxito. Es más que humana... más que una I.A. Cambiamos toda su identidad
¡Pero su ghost sobrevivió!*

*C. —Su ghost fue el fracaso. No la podemos controlar. Ya no es un recurso viable. Debe
hacerlo usted.*

*Cutter le acerca un tubo con un líquido rojo. Ouelet la toma y entra en la sala donde está
Motoko.*

M. — ¿Qué me está haciendo?

*D. O. —La lectura sináptica normal. Subiré los datos del incidente. Averiguaré lo que te dijo
Kuze.*

M. —Usted sabe lo que me dijo. La verdad. Va a borrar todo ¿cierto?

D. O. —No

M. —Asegúrese de que la olvide... a usted.

La Doctora toca el cráneo de acero de la Mayor con una aguja y éste se abre.

*M. —Mi nombre es Mayor Mira Killian... y no doy mi consentimiento para borrar estos
datos. No doy mi consentimiento.*

Ouelet conecta un tubo amarillo a la jeringa en lugar del rojo.

D. O. —Nunca necesitamos tu consentimiento. Ni el tuyo ni el de nadie.

M. —Me va a matar... ¿verdad?

La aguja entra en el cerebro de Motoko y la Doctora le inyecta el líquido. Sin que Cutter se dé cuenta desactiva los seguros de la camilla. Le entrega un tubo y le dice que allí está su verdadero pasado. Cutter intenta intervenir, pero su puerta no abre, entonces llama a los guardias. Motoko huye y pelea con algunos guardias en el pasillo. A través del cristal Cutter y Ouelet se miran.

C. —Ése es el problema del corazón humano.

Saca un arma y le dispara en el pecho a la Doctora. Motoko huye en una moto. En la oficina de Aramaki, Cutter les informa a Batou, Togusa y Aramaki que la Mayor está siendo buscada. Ellos desconfían, pero Cutter insiste en que mató a la Dra. Ouelet. Mientras tanto, Motoko se dirige a un complejo de apartamentos. De una puerta sale un gato naranja, ella lo levanta. Detrás del gato aparece una mujer asiática, la señora invita a pasar a Kusanagi a su departamento. Ya dentro, la mujer le ofrece una taza de té, Motoko observa una habitación que está tapada con nailon. La mujer le comenta.

—Es la habitación de Motoko. Mi hija murió hace un año.

M. —Lo lamento.

—Huyó. Era de carácter difícil. Nos peleábamos. Pero supongo que todos nos peleábamos con nuestros padres. Por favor, siéntate.

Motoko se sienta con la mujer junto a la mesa.

M. — ¿Qué le pasó a su hija?

—No lo sé. El ministerio me envió sus cenizas y... me dijeron que se había suicidado. Pero Motoko... No, no, no. Nunca les creí. Era feliz, viviendo en la zona sin ley con sus amigos. Escribía sus manifiestos sobre cómo la tecnología estaba destruyendo el mundo. Entonces, un día vino la policía y huyeron. Es extraño.

La pava comienza a hervir y la mujer se levanta a apagar la hornalla.

—La veo en muchas mujeres jóvenes. En la calle, en mis sueños. Como si siguiera aquí. Ella

era... temeraria... y salvaje. Tú me recuerdas a ella. Perdón.

M. — ¿Por qué dice que le recuerdo a ella?

—Por la manera en que me miras ¿Quién eres?

M. —No lo sé.

Motoko se marcha y llama a Aramaki para contarle todo lo que descubrió. Aramaki le pregunta si puede probarlo, ella le contesta que la Doctora puede, él le responde que está muerta. Entonces, Motoko le pide que la conecte a la red para que Kuze la encuentre, él le advierte que Cutter también la encontrará si hace eso. En su oficina Cutter escucha todo. Aramaki toma sus cosas y sale del edificio.

Octava Secuencia.

Ghost in the Shell (1995) – Final.

La imagen vuelve con algo de interferencia. Desde un plano subjetivo vemos una habitación llena de libros, a la derecha, sobre la mesa hay un holograma con forma de esfera. En el fondo del pasillo, al centro del plano, hay una niña sentada en una silla. Lentamente la cámara se acerca a ella. La niña tiene el rostro de Motoko, a su lado hay dos tubos con cables que van hacia ella, como si fuera suero. El plano se detiene en su rostro y persiste unos segundos (figura 31).



Figura 31. Motoko en su nuevo cuerpo.

De repente la imagen cambia, ahora la imagen está espejada, el color es más nítido. La niña mira al frente, se endereza y se mira una mano.

B. —Estás despierta.

Motoko habla, pero su voz suena infantil.

M. —Reporte de estado por favor. Y quisiera una explicación sobre este cuerpo.

B. —Tenía poco tiempo. Fue todo lo que pude conseguir en el mercado negro. A decir verdad, no es de mi agrado. La Sección 9 llegó cuando todo había terminado.

Ella se desconecta los cables del cuello.

B. —Recogieron dos cuerpos mecánicos y a un levemente herido Batou. De eso hace unas 20 horas. Por motivos diplomáticos todo el caso ha sido encubierto. La Sección 9 informó que se trató de un ataque terrorista. A cambio, el Ministro del Exterior ha renunciado. Nakamura está siendo interrogado. Todo termina en una farsa. El paradero del cerebro de la Mayor es un completo misterio ¿Te encuentras bien?

M. —Me gusta la decoración ¿Éste es tu refugio?

B. —Así es. Eres la primera persona que traigo aquí. Si lo deseas... puedes quedarte todo el tiempo que quieras.

La voz de la Mayor vuelve a la normalidad.

M. —Gracias, pero es mejor que me marche.

Ella se levanta y se dirige hacia la puerta.

B. —Oye... ¿de qué estaban hablando? ¿Está él todavía allí, dentro de ti?

M. —Batou ¿recuerdas la voz que escuchamos aquella noche en el barco? Antes de esas palabras que oímos vienen éstas “Cuando era un niño, hablaba como un niño, entendía como un niño, pensaba como un niño. Pero cuando me convertí en hombre, deje de lado todo eso.” Lo que ves ante ti no es ni el programa conocido como Puppet Master ni la mujer que acostumbra llamar Mayor.

B. —Encontrarás las llaves de un auto en el bolsillo izquierdo de ese vestido. Llévate el que más te guste. El código de acceso es...

M. — ¿2501? Esa puede ser nuestra contraseña la próxima vez que nos encontremos.

Motoko sale de la casa.

M. — ¿Adónde irá la recién nacida ahora? La red es vasta e ilimitada.

Desde la colina ella observa la ciudad que se extiende ante sus pies (figura 32).



Figura 32. La nueva Motoko observa la ciudad a sus pies.

En el manga original de Masamune Shirow (1989) la escena final (epílogo del manga) sucede de manera similar, aunque por otros motivos. Motoko despierta en la casa de Batou con su cerebro trasplantado a un nuevo cuerpo, pero, a diferencia de la película, la Mayor se encuentra en el cuerpo de un hombre adulto con aspecto de mujer. Este hecho, que el cuerpo haya sido de un cyborg trans, desencadena en un chiste ya que Batou (quien trasplantó el cerebro) no sabía que el cuerpo era de hombre. En este aspecto, la cinta opta por una escena mucho más significativa. En primer lugar, Oshii decide conservar el género femenino de Kusanagi, como menciona Ruh (2014) esto es significativo ya que en la mitología japonesa la figura de la deidad femenina tiene un importante peso al ser Amaterasu⁴⁶ la principal divinidad del panteón nipón. En segunda, Motoko aparece con cuerpo de niña, remarcando la idea de que la fusión entre el Puppet Master y la Mayor ha dado lugar a una nueva entidad: la

⁴⁶ Diosa del sol y deidad principal del panteón japonés.

protagonista ha vuelto a nacer.

Otro elemento interesante es la frase que menciona Motoko. Esta es una cita textual del apóstol San Pablo a los cristianos de Corintios y recopilada en Corintios 7. 1-40. Este fragmento habla, específicamente, del matrimonio, figura que Oshii retoma en un sentido más metafórico como unión entre dos personas. En un primer momento la frase es dicha por el Puppet Master mientras Motoko y Batou hablan en el bote.

When the Puppet Master tells her, “For now we see through a glass, darkly,” this quotation from Corinthians indicates Kusanagi’s impending freedom from the constraints of Section 9. By using such a quote, the Puppet Master is telling Kusanagi that her way will soon become clear and that they will soon see each other “face to face” as the remainder of the quote says⁴⁷. (Ruh, 2014, p.143)

Este matrimonio (unión) entre ambos personajes aparece, además, representado de manera visual, aunque un tanto difícil de percibir en un primer momento cuando, en el helicóptero de los francotiradores, aparecen los rostros de ambos. Durante un segundo, ambas figuras se superponen y, como resultado, Motoko aparece con el cabello del Puppet Master como si fuera un velo de novia. Como se puede ver en la figura 33.



Figura 33. Un velo de novia se posa sobre Motoko al superponerse las imágenes.

⁴⁷ Cuando el Puppet Master le dice “por ahora vemos a través de un cristal, oscuramente”, esta cita de Corintio indica la inminente liberación de Kusanagi de las limitaciones de la Sección 9. Al usar tal cita, el Puppet Master le está diciendo a Kusanagi que su camino pronto se aclarará y que pronto se verán “cara a cara” como dice el resto de la cita.

En esta escena, Motoko retoma la cita de Pablo para decirle a Batou que ya no ve a través del “cristal”, que ya ha superado los límites entre humano y tecnología. “By merging with the Puppet Master, Kusanagi discards the need for her previous, government-owned body and is free to pursue whatever course of action or existential quest on which she may choose to embark⁴⁸” (Ruh, 2014, p.144).

La cinta finaliza con un plano de la ciudad, por primera vez —en este plano— se puede ver toda la ciudad en su extensión. Anteriormente, la ciudad ha aparecido desde diferentes ángulos y puntos de vista, pero nunca en su totalidad como ahora. Motoko ahora puede ver la totalidad de la ciudad que habita.

La vigilante del futuro (2017) – Enfrentamiento Final.

En el estacionamiento Aramaki se dirige a su auto, entra en él y espera. Detrás para otro auto. Una ráfaga de balas destroza el vidrio del auto, Aramaki se tira hacia el costado. Uno de los hombres se acerca al auto. La puerta se abre, Aramaki sale del auto y les dispara mientras se cubre con el maletín. Se acerca a uno de ellos que aún está vivo en el suelo y le dispara. Luego les avisa a los demás que han sido descubiertos. Batou recibe el mensaje, está tomando una cerveza en la terraza. Unos hombres se acercan por detrás. Togusa está en un restaurante, mira en uno de los espejos del local y ve que se llegan unos hombres. Entonces saca su arma y les dispara. Batou se dirige hacia donde está la Mayor en su auto.

En un callejón, una geisha repara el pecho de Kuze, de repente él voltea. Motoko maneja la motocicleta por la autopista. Cutter se encuentra en una especie de jardín japonés, una voz le informa.

—Ubicamos a la Mayor en la red. Está en la zona sin ley. El apoyo aéreo llegará en cinco minutos.

⁴⁸ Al fusionarse con el Puppet Master, Kusanagi descarta la necesidad de su cuerpo anterior, propiedad del gobierno, y es libre de seguir cualquier camino o búsqueda existencial en la que elija embarcarse.

C. — *¿El tanque araña está cerca?*

—*Sí, señor. Esperando sus órdenes.*

Motoko camina por “la zona sin ley” y se encuentra con la pagoda que veía, la luz del helicóptero ilumina el lugar y ella tiene un flashback de cómo la policía se lleva a varias personas del lugar. Uno de ellos grita “Motoko” cuando se llevan a una chica. La visión desaparece y ella entra en el templo. En una pared encuentra la huella de dos manos.

K. —*Es real. Este lugar.*

M. —*Recuerdo lo que nos hicieron. Cutter y sus hombres. Nos sacaron de aquí. Dormíamos aquí. Éramos como una familia. Todos nos habíamos fugado. No teníamos nada... excepto los unos a los otros. Nos arrebataron eso.*

En una de las paredes se ven los nombres “Hideo” y “Motoko”.

M. —*Tu nombre era Hideo.*

K. —*Motoko. Ese era tu nombre. Motoko. Ven conmigo a mi red. Evolucionaremos más que ellos y juntos vengaremos lo que nos hicieron. Ven conmigo.*

A lo lejos se oye un disparo, la pagoda explota y ambos salen despedidos.

C. —*Tomaré el control de ahora en adelante.*

—*Control manual del sistema de armas. Tanque araña activo.*

El tanque araña aparece por encima de los escombros. Motoko corre y toma a Kuze y lo deja detrás de un edificio, toma la metralleta que está en la moto y se enfrenta a él. El tanque dispara y la Mayor se esconde detrás de unos pilares, hasta que las balas los destrozan y el puente cae. Kusanagi aprovecha para subir. Detrás de la columna recargar el arma; mientras tanto, la araña se acerca a Kuze. Motoko le dispara y el tanque se voltea. Ella corre en círculos por el puente mientras le disparan, luego de unos segundos el tanque lanza un misil hacia donde está ella. Cutter dirige los cañones nuevamente hacia Kuze, de uno de ellos sale un brazo robótico.

C. —*Faltó poco... fenómeno.*

El brazo lo toma por la cabeza y comienza a apretarlo (referencia a G.T.S de 1995).

Motoko salta sobre el tanque y comienza a golpear la escotilla, luego la toma y tira de ella.

La voz del tanque avisa:

—*Falla en el centro de energía.*

Los músculos de Motoko comienzan a desgarrarse, su brazo izquierdo se desprende pero logra arrancar la batería. El tanque explota y ella cae. Kuze se arrastra hasta su lado.

C. — *¿Hay francotiradores en el lugar?*

Un helicóptero se acerca volando y despliega sus alas (referencia a G.T.S de Oshii).

K. —*Ven conmigo. Aquí no tenemos cabida.*

M. —*No. No estoy lista para irme. Pertenezco aquí.*

K. —*Siempre estaré ahí contigo en tu ghost.*

Los ojos de Kuze se tornan blancos. El francotirador del helicóptero los ve a través de la mira.

—*Objetivo en la mira*

C. — *¿Qué esperan? ¡Haganlo!*

El francotirador dispara y la bala le da a Kuze en la cabeza.

M. — *¡No!*

C. —*Sigan disparando.*

Aramaki entra en el jardín de Cutter y le pregunta a Saito (otro personaje de la franquicia que no había aparecido hasta ahora en esta versión) si la Mayor está bien. Desde una terraza Saito le dispara al helicóptero con un rifle y éste se desploma. Batou llega y ayuda a la Mayor a pararse.

B. —*Oye, oye.*

M. —*Di algo amable.*

B. — *¿Cuál es tu verdadero nombre? Aramaki me dijo que tenías otro nombre antes.*

M. —*Motoko.*

B. —*La Mayor sigue ahí ¿verdad?*

M. —*Así es.*

Aramaki se encuentra con Cutter.

A. —*Señor Cutter. Estuve con el Primer Ministro. Se le acusa de asesinato y crímenes contra el estado.*

C. —*Supuse que vendría usted.*

A. —*No es prudente resistirse.*

Cutter le apunta con un arma pero Aramaki dispara primero y Cutter cae al piso.

Aramaki se acerca y pateo el arma. Cutter se pone de pie.

C. —*Por favor.*

A. —*Mayor. Estoy con Cutter ¿Hay algo que quieras decirle?*

M. —*Dígale que esto es justicia. Para eso me crearon.*

A. —*Entonces ¿tengo tu consentimiento?*

M. —*Mi nombre es Mayor y doy mi consentimiento.*

Aramaki le dispara y Cutter cae en el estanque que se encuentra en el medio del jardín.

Un primer elemento que llama la atención es la secuencia en la que Motoko sube al tanque e intenta abrir la escotilla por la fuerza. En la versión de 1995 nuestra protagonista falla, y sin lograr siquiera moverla despedaza su propio cuerpo y cae al suelo. Aquí, en cambio, la Mayor logra quitar la batería del tanque y su cuerpo sufre apenas unos pocos daños. En la secuencia original este momento es acompañado por una música tenue, con un coro de voces femeninas, los cascabeles y el sonido del cuerpo de Motoko desgarrándose. En la nueva adaptación la música es solo ambiental, no produce mayor efecto que el de rellenar el silencio y los sonidos del cuerpo rompiéndose son tapados por los quejidos de Kusanagi. En la cinta

del 95 Motoko falla, remarcando la idea de que su cuerpo cibernético aún tiene límites que no puede sortear, que la mejora física no lo es todo; al mismo tiempo remarca el desapego de la protagonista por su cuerpo, que no siente como propio. En la de 2017 la secuencia parece estar guiada por las convenciones narrativas del héroe (heroína en este caso) mainstream ¿cómo podría el protagonista fallar, si él es la encarnación de los ideales norteamericano?

Más adelante, cuando Aramaki está por ajusticiar a Cutter y llama a Motoko para preguntarle si quiere decirle algo ella responde “Dígale que esto es justicia”. En ese momento la cámara nos posiciona frente a ella: el mensaje se dirige nuevamente al espectador. La toma enfoca a la Mayor con un plano $\frac{3}{4}$ que la ubica a cierta distancia respecto del espectador (ver figura 34). En este sentido la distancia refuerza la enunciación de Motoko; mientras que por un lado nos sitúa como destinatarios del mensaje, por el otro nos permite tomar distancia de la escena, creando así un sentido de objetividad. Al mismo tiempo que el elemento verbal nos interpela directamente, lo visual nos posiciona como meros espectadores, que deben ver y juzgar (adherir a lo propuesto por la cinta) pero que no pueden intervenir.



Figura 34. Motoko expone su ideal de justicia.

Novena secuencia.

La vigilante del futuro (2017) – Final.

La cámara muestra algunas tomas de la ciudad. En un cementerio se encuentra Motoko frente a su propia tumba, camina hasta donde se encuentra su madre.

M. —Ya no tienes que venir aquí.

—Ya lo sé.

Ambas se abrazan. Planos de la ciudad. La madre de Motoko quita las lonas que tenía en la habitación de su hija. Mientras pasan las imágenes, la voz de Motoko comenta.

M. —Mi mente es humana. Mi cuerpo es artificial.

Más tomas de la ciudad.

M. —Soy la primera de mi tipo, pero no seré la última.

Aramaki sale del ascensor y camina por el pasillo. Más planos de la ciudad.

M. —Nos aferramos a los recuerdos como si nos definieran. Pero nuestras acciones nos definen.

Batou y los demás miembros bajan de un helicóptero. Tomas de la ciudad.

M. —Mi ghost sobrevivió para recordar a los próximos...

En la cornisa de un edificio está Motoko en cuclillas.

M. —... que la humanidad es nuestra virtud. Yo sé quién soy y mi propósito aquí.

A. —Mayor. Ataca a los objetivos.

Motoko se quita el piloto negro y salta desde el edificio.

A. —Tienes autorización.

Mientras pasa su mano frente al rostro Kusanagi se vuelve invisible (referencia a la G.T.S. del 95) y el plano corta a negro.

Lo que más llama la atención aquí, son las frases de Motoko que acompañan al montaje. Especialmente revelador es el enunciado “Nos aferramos a los recuerdos como si nos

definieran. Pero nuestras acciones nos definen”. Es sabido que el discurso estadounidense está poblado de contradicciones (como el de otros tantos Estados) que buscan proyectar una imagen idealista para los propios habitantes del país. En este sentido, la industria cultural norteamericana ha producido un discurso fuertemente ligado al concepto de redención. Bajo la premisa que plantea Motoko se reafirma este discurso. Lo importante no es el pasado, con sus conflictos, horrores y contradicciones, sino lo que se hace ahora, en el presente. Este tipo de discurso legitima sistemáticamente la acción de los protagonistas, ya que siempre pueden sentir remordimiento, pedir perdón y redimirse por sus nuevas acciones (Kellner, 2010; Aquino Bastardo, 2014).

Conclusiones Parciales del Nivel Comunicacional

En relación con lo visto en los aspectos multimodales de ambas cintas podemos decir que el sujeto enunciativo de *La vigilante del futuro* (2017) legitima, mediante la utilización de la referencia, su derecho a la palabra. En consecuencia, la productora se presenta como un fan más de la saga, que conoce el material de origen y, por lo tanto, se encuentra validado para adaptar esta franquicia. Del análisis por escena se puede apreciar que la cinta original del 95 presenta una “identidad” de autor: respaldada en parte por la figura de Mamoru Oshii quien inserta sus temas y recursos habituales en la película. Mientras que en la adaptación live action se percibe una “identidad” más difusa, mucho más estandarizada en sus formas y recursos.

La Estructura del Esquema Discursivo

En el corpus analizado se puede apreciar que, a pesar de los cambios en las formas de cada una de las cintas, gran parte de las transgresiones en el contrato de comunicación se dan en la secuencia de eventos que se presentan. Si bien hay importantes cambios estéticos entre la versión del 95 y la de 2017, éstas no se perciben como un problema ya que, en el pasaje de la

animación al live action el cambio estético es de esperarse. Es necesario, entonces, comprender el entramado narrativo de ambos discursos para poder contemplar las transgresiones que se presentan en el proyecto de habla.



Figura 35. Esquemas discursivos en G.T.S y La vigilante del futuro.

Aquí cobra especial relevancia el aporte de Machin y van Leeuwen (2007), quienes proponen el estudio de los esquemas discursivos que se presentan en diferentes tipos de narraciones y textos de todo tipo.

A discourse analysis of this kind can be performed at different levels of abstraction. A relatively high level of abstraction yields what we will call here *discourse schemas*, the socio-cognitive schemas that allow practices to be transformed into discourses about practices. Such schemas constitute interpretative frameworks, historically and

socioculturally specific frameworks for understanding social practices⁴⁹. (Machin y van Leeuwen, 2007, p.62)

Siguiendo esta propuesta, hemos desglosado los esquemas discursivos que presentan ambas cintas (ver figura 34). En ellos se pueden apreciar importantes diferencias en la relación de causa y efecto que se presentan en cada historia. En *Ghost in the Shell* (1995), la primera mitad del relato parece seguir una lógica similar a la de la cinta de 2017; la presentación de una serie de problemáticas (conflictos a resolver) nos introduce en una narración típica de las películas de acción. Mientras que la segunda mitad puede ser leída como una trama de tipo expositiva. En ella se presenta la evolución, mediante la fusión de Motoko y el Puppet Master, del ser humano hacia una nueva forma de vida ligada al avance tecnológico. En este sentido, la segunda parte de la cinta parece tender a la misma idea de evolución que se repite en el tratamiento del filme. Por su parte, *La vigilante del futuro* (2017) presenta un esquema de tipo conflicto-resolución⁵⁰. En él, la trama avanza, luego de presentados los personajes e introducidos al mundo del relato, mediante la aparición de un conflicto (en este caso de una fuerza opuesta) que requiere una acción por parte de los protagonistas para contrarrestarlo. Como resultado final de la trama, el conflicto se resuelve; por lo tanto, mediante la eliminación del villano (fuerza opositora que produce el conflicto).

Nivel Discursivo

En función de lo analizado, podemos decir que prácticamente la totalidad de los actos discursivos realizados en la adaptación de 2017 buscan legitimar su derecho a la palabra. Por esto, la legitimidad, la credibilidad y la captación del discurso de *La vigilante del futuro* se

⁴⁹ Un análisis del discurso de este tipo puede realizarse en diferentes niveles de abstracción. Un nivel relativamente alto de abstracción produce lo que llamaremos aquí esquemas discursivos, los esquemas socio-cognitivos que permiten transformar prácticas en discursos sobre las prácticas. Tales esquemas constituyen marcos interpretativos, marcos históricos y socioculturalmente específicos para comprender las prácticas sociales.

⁵⁰ El esquema de la cinta presenta similitudes con el estudiado por Machin y van Leeuwen (2007) en torno de los discursos globales en las revistas de *Cosmopolitan* y los videojuegos bélicos.

sustenta en la construcción de un texto polifónico en el que, de manera más o menos explícita, se demuestra la intertextualidad de la obra con las obras anteriores de la franquicia. En cuanto a la captación se presenta, además, en el apartado lingüístico un marcado posicionamiento del sujeto enunciador. Como hemos podido apreciar en el análisis por escenas, es abundante el uso de adjetivaciones y subjetivemas para marcar una distinción axiológica entre villanos y héroes. La cinta hace uso de un sentido de lengua hegemónico y homogéneo: todos los personajes hablan un dialecto base (tanto en inglés como en japonés), sin fórmulas gramaticales extravagantes o usos incorrectos. En este sentido, pero en el plano multimodal, se puede observar que la estructura narrativa respeta la norma de la industria (se narra en orden cronológico), con planos ortodoxos y tomas con demasiados movimientos de cámara. Finalmente podemos destacar que la utilización de los efectos especiales, resaltados durante toda la película, responde a respaldar la legitimidad de la adaptación, por una parte, y a captar/atraer al público, por el otro.

Conclusiones

El Contrato de Comunicación

Se puede apreciar a través del análisis de ambas cintas que la adaptación de 2017 se encuentra coaccionada por los precedentes de la franquicia y por la conformación de su público objetivo. El discurso de *La vigilante del futuro* se presenta en su esencia como un discurso híbrido, intentando armonizar elementos semióticos que no se encuentran, en principio, unidos por un acto de lenguaje en común. Debido a esto y a las finalidades propias de la adaptación (que difieren de las de la obra original) se transgrede el contrato de la cinta original. Como mencionamos, las restricciones del **nivel situacional**: la necesidad de captar a un público de nicho en el que Hollywood no ha sido bien recibido y la condición de los espectadores como fanáticos de la saga conlleva la imperiosa necesidad de concretar un producto que responda a sujetos de esferas dispares. Por un lado, están los otakus, consumidores habituados al discurso particular del anime y sobre todo al de la saga G.T.S.; por el otro, están los espectadores del cine de acción/ciencia ficción del modelo de Hollywood, habituados a sus prácticas discursivas. Ante esta diferencia, la cinta decide entremezclar retazos de uno y del otro. La primera, y quizás la más evidente, de estas decisiones que se aprecia en el **nivel comunicativo** es la de traducir el material original a otro tipo de lenguaje, de la animación al live action (acción con actores). Esta conversión se lleva a cabo, probablemente, por dos motivos: el primero es que, la animación occidental desconoce la especificidad del lenguaje del anime y, a pesar de la profunda influencia que ha tenido en los últimos años, la mayoría de los intentos por hacer “anime” fuera de Asia del Este resultan poco convincentes (al menos para el público que habitualmente consume manga y anime); el otro, se debe a que el espectador de occidente asocia la animación con lo infantil.

Al mismo tiempo, la adaptación despliega una serie de estrategias. La adaptación opta por una constante intertextualidad con el resto de las producciones de G.T.S. Estas referencias

abundan en la versión de 2017, incluso cuando no aporten sustancialmente a la trama en la que se inscriben (por ej. en el caso de los recolectores y la escena de buceo). Este recurso se presenta, en un nivel retórico, como la prueba clara del conocimiento de la temática (la misma franquicia) y consolida, al mismo tiempo, la identidad del hablante (la empresa productora) como un fanático más de la obra. De esta manera, se puede apelar/influir al espectador experto (aficionado) de la saga y al de Hollywood al mismo tiempo. Este último se ve puntualmente persuadido por la presencia de ciertos rasgos estéticos (como la apariencia de la ciudad, los efectos de iluminación, el uso de colores y los efectos especiales), narrativos (la sucesión de eventos, el orden y la forma de narrarlos y las lógicas que de ellos se desprenden) y discursivos (el sentido de lengua, la manifestación de cargas valorativas, los posicionamientos, etc); que son, en definitiva, recursos retóricos. Estas elecciones implican en el **nivel discursivo** una serie de actos discursivos⁵¹ (Charaudeau, 2005). Mientras que se reconoce la condición de la cinta como adaptación (necesaria para que el contrato sea entendido como tal), se reafirma, al mismo tiempo, un proyecto de habla en consonancia con su visión del mundo: visión propia de la industria cinematográfica a la que pertenece. Al decidir utilizar acción con actores la propia cinta reivindica la idea de que la animación (en general) es para niños. En la utilización del despliegue técnico y de efectos especiales, refuerza el paisaje semiótico del propio género (Kress y van Leeuwen, 2006). En la insistencia de explicar constantemente y de manera explícita lo que está pasando, posiciona al espectador en una relación asimétrica en el intercambio. En este sentido, en el discurso se encuentran abundantes subjetivemas y deícticos que se encargan de delimitar con claridad la división entre el bien y el mal, e interpelar a los espectadores para que se posicionen del lado de los buenos. Lo que en última instancia implica aceptar la definición de “lo bueno” que postula la película. Además, la nueva versión le imprime la gramática visual occidental

⁵¹ Vinculados con la necesidad de legitimar el intercambio y la pertenencia, de mostrarse como creíble y de captar a los demás sujetos que intervienen en el acto.

(Kress y van Leeuwen, 2006). Todas estas escenas, aparentemente sin conexión pero de gran importancia en la cinta de 1995, como el montaje que muestra la ciudad, las tomas al entorno cuando el hacker huye por el callejón (que en la adaptación suceden mucho más deprisa que en la original), desaparecen o son modificadas para adecuarse mejor al ritmo de esta versión. Como mencionamos durante el análisis, estas escenas que pueblan la cinta de Oshii, son transiciones de aspecto a aspecto (McCloud, 1995) que se encuentran fuertemente ligadas en la cultura japonesa por su tradición en las representaciones pictóricas del país; y que desaparecen en la interpretación que realiza Paramount Pictures.

A pesar de todo esto, la cinta va más allá. Si bien los cambios mencionados repercuten en la experiencia del espectador, la cinta podría conservar (hasta cierto punto) el contrato de comunicación que propone la versión de 1995. Sin embargo, la nueva adaptación le imprime su propia ideología a la cinta. Ésta, fuertemente ligada al discurso cinematográfico estadounidense (que ya hemos mencionado durante el análisis) provoca una ruptura en el contrato de comunicación⁵². Al cambiar los sucesos de la cinta, y por lo tanto las relaciones entre ellos, el contrato de comunicación cambia radicalmente. Ya que las significaciones que se desprenden de las acciones que realizan los personajes en la cinta, los diálogos que tienen y los motivos por los que actúan son interpretados por el sujeto espectador como un discurso que construye un sentido en el marco global de la narración. Al comparar los esquemas discursivos de ambas cintas (ver figura 35) podemos apreciar que la resolución del conflicto (de la protagonista y el central de la trama) se resuelven en *La vigilante del futuro* (2017) por medio de la venganza que privilegia una versión individualista de la problemática. Por medio del ejercicio de la fuerza, se justifica una transgresión de las leyes en pos de una cierta moral que avala, en última instancia, el accionar: como la justicia de los hombres no ha podido

⁵² Recordemos que debido a las implicaciones de ser una adaptación del filme de Oshii y a las restricciones del nivel situacional, la cinta debería conservar el contrato que propone la película original ya que los fans de la saga (público meta de la adaptación) esperan que el contrato se mantenga, excepto algunas transgresiones de forma.

reparar los daños causados, el protagonista se ve “obligado” a tomar la justicia en sus manos, aún cuando ésto implique el desacato de las leyes.

En *Ghost in the Shell* (1995) el conflicto central presenta una vertiente existencialista y metafísica al presentar el conflicto de Motoko quien se pregunta qué es o si aún es humana, en ese mundo donde los límites entre lo humano y la tecnología son difusos. Por el contrario, en la versión estadounidense el conflicto se centra en los peligros de la red (tecnofobia actualizada a los tiempos que corren).

En *Ghost in the Shell: La vigilante del futuro* (2017) el mal se corporiza, y con el los temores de las sociedades informáticas. La malvada mega corporación experimenta con humanos y vulnera los derechos de privacidad de los sujetos (que se encuentran, ahora, vulnerados también en su tecno-cuerpo). Lejos de una reflexión profunda sobre la vigencia de estos sucesos en las sociedades actuales, la cinta individualiza y apacigua: nuestra heroína y sus aliados toman el asunto en sus manos; deciden cómo se debe luchar contra la injusticia cometida y ejecutan así su castigo ejemplar, el estado, la sociedad, los derechos humanos y civiles aquí no tienen nada que ver. Sus actores son, en definitiva, individuos malos contra individuos buenos y su conflicto es particular. (Sosa Toranzo, 2020, p.20)

Este tipo de discurso, vinculado con los abusos de ciertas empresas informáticas, se da en un contexto global en el que la lucha entre Estados Unidos y las empresas asiáticas por el dominio de los datos de los usuarios y el control de la opinión pública en redes se ha acrecentado⁵³. En este sentido, que Cutter (Ceo de la empresa Hanka) sea el verdadero villano de la cinta no parece una casualidad. La forma en que utiliza a las personas para su beneficio y el de su empresa, la constante manipulación que ejerce sobre los demás personajes (Motoko, la Doctora Ouelet y Aramaki) y la posición de la empresa como pilar del gobierno

⁵³ Para un ejemplo de esta disputa consulta Xavier Ibarrecha (2020). Tik Tok: el baile por la dominación digital global. Publicado en Revista Anfibia.

de turno fomentan una desconfianza en este tipo de empresas informáticas que operan a nivel global.

Como hemos podido ver durante el desarrollo de este trabajo, lejos de limitarse a solo adaptar la cinta original de *Ghost in the Shell*, la adaptación de 2017 imprime su propia visión. En este nuevo discurso, se mezclan los retazos de la franquicia para solventar su credibilidad; pero, a su vez, decide romper con el contrato establecido y postular su propio contrato de comunicación que propone una lectura de la película que legitima una visión estadounidense del conflicto y postula ciertos valores que coinciden con los intereses del país. Creemos que esto se debe a que, como diríamos en Argentina, la adaptación juega a dos puntas. Por un lado, trata de aprovechar la franquicia G.T.S. que posee un contrato bien definido⁵⁴, pero al hacerlo olvida que los espectadores (habituados al discurso de este anime) reconocen las condiciones propias del C.C. de este producto y el sentido que este presupone. Mientras que, por el otro, la adaptación opta por resignificar este sentido esperado, y al hacerlo rompe con el contrato previsto dando como resultado, una cinta que luce como G.T.S. y que refiere a ella permanentemente, pero que no trata a los espectadores, a los personajes, al conflicto y a los temas como lo haría *Ghost in the Shell*. Hecho que los fanáticos saben con certeza.

El sujeto, espectador ideal, de la versión de 2017 se construye entonces bajo las pretensiones del discurso hegemónico de la industria cinematográfica hollywoodense imaginado como un espectador pasivo, con un gusto por las formas antes que los contenidos y a través de la reafirmación de los valores y lógicas propias de la cultura occidental. Como menciona Canclini (2001) uno de los problemas de pensar inocentemente los procesos de hibridación es que, en la realidad, estos procesos masivos de mezclas interculturales están controlados por las empresas hegemónicas de occidente. Por esto, muchos de los procesos de

⁵⁴ Recordemos que la saga posee una cantidad respetable de adaptaciones de todo tipo, en diferentes formatos y medios.

estandarización buscan borrar aquellos elementos que resisten la hibridación, que reivindican su lugar como diferentes.

Las versiones estandarizadas de las películas y las músicas del mundo, del “estilo internacional” en las artes visuales y la literatura, suspenden a veces la tensión entre lo que se comunica y lo desgarrado, entre lo que se globaliza y lo que insiste en la diferencia, o es expulsado a los márgenes de la mundialización. (Canclini, 2001, p.30)

Éste parece ser el caso de *La vigilante del futuro* (2017), en el que se borra sistemáticamente aquellos elementos que remiten al C.C. original y solo se dejan aquellos que resultan poco problemáticos para el nuevo sentido que propone la adaptación. Esta versión estandarizada apela a una visión “apolítica” de lo presentado en ella. La dimensión política del conflicto entre EE. UU y Japón⁵⁵ (que en la saga de G.T.S. es de suma importancia y se vuelve cada vez más explícito en las diferentes versiones) desaparece, la diferencia racial y de clases que anuncian los títulos de la cinta original se suavizan, las metáforas visuales y los montajes “extravagantes” desaparecen e incluso los símbolos religiosos (propios de la cultura occidental) son retirados. Sin embargo, y como hemos visto durante el análisis, este discurso no es inocente; la nueva entrega demuestra una visión militarista e individualista de los conflictos, un desacato a las leyes o cualquier otra instancia de consenso y juicio, un temor por las mega-empresas informáticas, una marcada polarización entre buenos y malos y poca crítica frente a los problemas que implican las nuevas tecnologías.

⁵⁵ Luego de finalizada la segunda guerra mundial, Estados Unidos impuso una nueva constitución en Japón, el artículo 9 de esta declara que Japón renuncia al derecho a la guerra y elimina sus fuerzas armadas. A lo largo de la historia este artículo ha sido reinterpretado para permitir que Japón intervenga en las actividades bélicas de conveniencia para EE.UU en la región. Al mismo tiempo, los Estados Unidos mantienen hasta la actualidad varias bases militares en el territorio japonés.

Problemas y Aciertos

A lo largo de esta investigación se han presentado incontables problemas que despertaron nuevas reflexiones sobre nuestro análisis y la forma de abordar las particularidades del corpus. La primera y, quizás, la más significativa de todas es la dificultad que se encuentra al tratar de analizar un discurso con las características que reviste nuestro corpus. En este sentido el análisis presenta una serie de problemáticas:

- 1) El propio análisis del discurso, en tanto campo de estudio, presenta una gran apertura respecto de los diferentes discursos que son posibles de analizar. Desafortunadamente, la mayoría de los estudios dentro del campo han sido y siguen estando enfocados en los elementos lingüísticos del discurso. En este sentido, la teoría multimodal ha realizado un gran avance, sus postulados permiten dar cuenta de la complejidad del discurso como materialidad que recurre, en su ejecución, a un sinfín de elementos semióticos y medios diferentes. Al mismo tiempo la multimodalidad ha devenido, en gran medida, en un estudio anclado en la imagen fija –ya sea que ésta lo sea por las mismas cualidades del medio en el que se presenta, o porque los analistas la congelan para su análisis– que muchas veces deja de lado la propia unión que la imagen tiene con las imágenes que le anteceden o preceden en lenguajes como el cinematográfico -donde el montaje es esencial para entender la construcción del texto audiovisual. Si bien hay algunos intentos de vincular los estudios de cine con el ADM (Análisis del Discurso Multimodal) esto no deja de ser un problema para el estudio del anime.
- 2) El anime en tanto audiovisual presenta ciertas características compartidas con el lenguaje cinematográfico, al mismo tiempo que presenta importantes diferencias. El lenguaje propio de la animación en contraste del que se realiza con actores de carne y hueso no siempre es fácil de comprender. En este sentido, la animación parece ser un terreno un tanto olvidado en los estudios sobre cine. La mayor parte de la teoría sobre animación remite a la técnica (es decir, a cómo animar) y no tanto a la interpretación de su lenguaje. Si a esto le sumamos las

peculiaridades del anime, que no son las mismas de la animación occidental, y la necesidad de pensar estas producciones como discursos, podemos observar que, en su relación conformación de sentido en la sociedad y no en términos herméticos de la obra sobre sí misma, la tarea parece abismal.

3) Por otra parte, el anime presenta, en general, un discurso ficcional, alejado del lenguaje natural que habitualmente estudia el AD. Aquí las dificultades se presentan a la hora de determinar qué elementos nos hablan de la relación que se establece dentro de la ficción (en su propio mundo ficcional o con otras obras) y cuáles remiten al mundo social (real) en el que se encuentra el sujeto interpretante. En este punto la Teoría Literaria puede realizar grandes aportes, pero éstos están, en su mayoría, ligados al estudio del texto como lenguaje verbal; enfocados, al igual que el AD, en lo lingüístico. Si pensamos en la Semiótica, ésta puede ofrecer también muchos recursos para el análisis, sobre todo aquellos ligados a lo no verbal.

A pesar de estos condicionamientos, nuestro modelo de análisis ha dado sus resultados y como hemos demostrado tiene potencialidad para dar cuenta de los discursos en el anime. Quedará buscar y/o pensar una teoría lingüística que nos permita estudiar con mayor profundidad los elementos lingüísticos que se presentan en las obras ficcionales⁵⁶. Pensamos que probablemente los estudios sobre argumentación, retórica y discurso podrían resultar útiles para este propósito. Consideramos también, que el estudio de la narrativa de las obras de anime es fundamental. Como se ha demostrado la utilización de los esquemas discursivos (Machin y van Leeuwen, 2007), presentan una importante instancia de análisis, sin la que no se podría comprender la ruptura del contrato que se establece en la nueva versión de G.T.S. En esta misma línea, los aportes de la Teoría Literaria sobre los mundos ficcionales y la Semiótica resultan pertinentes. Aunque se tendrá que tener cuidado con los métodos que

⁵⁶ Luego de analizar los filmes nos hemos percatado que la teoría de la enunciación resultó pertinente para el análisis de la cinta de 2017, ya que se encuentra cargada de valoraciones; mientras que en la cinta del 95, donde los diálogos se encuentran más objetivados, la enunciación no ha dado tan buenos resultados.

surjan de esta interdisciplinariedad, para no caer en un mero interpretacionismo de los discursos y para que se le dé relevancia a las particularidades del lenguaje del anime.

Consideraciones Finales

El estudio del anime como fenómeno discursivo es de suma importancia para el campo de los estudios sobre manga-anime, ya que gran parte de los estudios de este tipo, si bien ponen relevancia en la relación entre anime y lo social, lo hacen sin métodos concretos y desconociendo la dimensión discursiva de los mismos. Como mencionan Fielbaum Schnitzler y Portales González (2010): “Al señalar que los dibujos animados poseen un discurso nos permite considerar las distintas dimensiones de su configuración discursiva, las que claramente exceden la mera composición de argumentos y personajes aislados” (p.2).

En un mundo altamente globalizado este tipo de discursos que circulan entre naciones, etnias y diferentes comunidades a lo largo del planeta no pueden ser ignoradas. Como hemos podido ver, ellas imponen sus visiones del mundo e interpelan, en última instancia, la subjetividad de los sujetos que se encuentran glocalizados en este mundo de la posmodernidad. Ante este panorama, los consumos culturales cobran especial relevancia ya que, en estos discursos de la vida cotidiana, en estos “textos de todos los días” se construyen sentidos que escapan del debate, pasan desapercibidos y se naturalizan (Mercè y van Leeuwen, 2019). Los discursos que circulan por los medios globales se disputan el sentido de los sujetos, que, si bien actúan de manera local, no por eso ignoran el panorama global. Estos sentidos buscan construir un relato coherente y universal de las narrativas que circulan en el mundo, tanto a nivel real como ficcional y producir una subjetividad globalizada que adhiera al “estilo de vida” propuesto por estos productos transnacionales. Sólo el tiempo dirá si Hollywood logra consolidar su mercado de las adaptaciones del anime y hacerse con una parte del público otaku. Por lo pronto, no pareciera que occidente se vaya a detener: en 2019

salió una adaptación de *Gunnm: Battle Angel Alita* (1993), Warner Bros se encuentra preparando una adaptación de *Akira* (1988), Netflix está produciendo una serie de *Cowboy Bebop* (1998), Warner planea una adaptación de *Shingeki no Kyojin* (2013) y que Paramount volverá a intentarlo con una adaptación de *Kimi no Na Wa* (2016). Sumado a esto se encuentra el fenómeno de las series “anime” hechas en Estados Unidos que, ciertamente, están teniendo mucha mejor recepción que las películas live action y que se encuentran solventadas por grandes empresas de streaming como Netflix, Chunchyroll, Amazon y Sony, entre otras. Mientras tanto, nos encontramos en un momento ideal para estudiar este fenómeno de las adaptaciones, que ha sido poco explorado por el Análisis del Discurso y los estudios de anime.

Bibliografía

- Aquino Bastardo, C.J. (2014). EL cine bélico de Hollywood como producción de propaganda hegemónica y dominación ideológica, tras los atentados del 11-S. Congreso PUCP. Recuperado de <http://congreso.pucp.edu.pe/alaic2014/wp-content/uploads/2013/12/GI2-Carlos-Aquino-Bastardo.pdf>
- Barthes, R. (1974). Elementos de semiología. En R. Barthes y otros (Ed.), *La semiología* (pp. 15-70). Buenos Aires, Argentina: Tiempo Contemporáneo.
- Beck, U. (2008). *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Barcelona, España: Paidós.
- Benveniste, E. (1997). *Problemas de lingüística general I*. México: Siglo XXI editores
- Bordwell, D. (2006). *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Los Angeles, EE.UU.: University of California Press
- Charaudeau, P. (2003). *El discurso de la información: La construcción del espejo social*. España: Gedisa.
- Charaudeau, P. (2005). Un análisis semiolingüístico del discurso. *Polifonía*, 5(6), 9-28. Recuperado de http://www.patrick-charaudeau.com/IMG/pdf/Analisis_semioling_esp_-2.pdf
- Charaudeau, P. (2006). El contrato de comunicación en una perspectiva lingüística: normas psicosociales y normas discursivas. *Opción*, 22(49), 38-54. Recuperado de <http://www.patrick-charaudeau.com/El-contrato-de-comunicacion-en-una.html>
- Charaudeau, P. (2009). Análisis del discurso e interdisciplinariedad en las ciencias humanas y sociales. En L. Puig (Ed.), *El discurso y sus espejos* (pp. ??-??). México: Universidad Autónoma de México. Recuperado de <http://www.patrick-charaudeau.com/Analisis-del-discurso-e.html>

- Costigan, M. (productor) y Sander, R. (director). (2017). *Ghost in the Shell: La vigilante del futuro* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Eco, U. (2017). *Construir al enemigo*. Buenos Aires, Argentina: Sudamericana.
- Fielbaum Schnitzler, A. y Portales González, C. (2010). Para un análisis crítico del discurso de los dibujos animados. Propuestas metodológicas. *Question/Cuestión*, 1(25).
Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/907>
- Foucault, M. (2005). *El orden del discurso*. Buenos Aires, Argentina: Tusquets Editores.
- García Canclini, N. (2001). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Greenfield, M. (productor) y Fukutomi, H. (director). (1993). *Gunnm: Battle angel Alita* [cinta cinematográfica]. Japón: Animate Film.
- Halliday, M.A.K. (2017). *El lenguaje como semiótica social: La interpretación social del lenguaje y el significado*. Ciudad de México, México: Fondo de Cultura Económica.
- Harlieb, S. (2016). *Humanity in anime: Analyzing the films of Mamoru Oshii*. Estados Unidos: Createspace.com.
- Hernández Pérez, M. (2013). *La narrativa cross-media en el ámbito de la industria japonesa del entretenimiento: estudio del manga, el anime y los videojuegos*. [Tesis de doctorado no publicada]. Universidad de Murcia.
- Ibarreche, X. (2020). Tik Tok: el baile por la dominación digital global. *Revista Anfibia*.
Recuperado de <http://revistaanfibia.com/ensayo/tiktok-baile-la-dominacion-digital-global/>
- Ishikawa, M. (productor) y Oshii, M. (director). (1995). *Ghost in the Shell* [cinta cinematográfica]. Japón: Bandai Visual.

- Kawamura, G. (productor) y Shinkai, M. (director). (2016). *Kimi no Na Wa* [cinta cinematográfica]. Japón: Toho.
- Kellner, D. (2010). *Cinema wars: Hollywood film and politics in the Bush-Cheney era*. Singapore: Wiley-Blackwell.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1997). *La enunciación: de la subjetividad en el lenguaje*. Buenos Aires, Argentina: Edicial.
- Kres, G. Leite-García, R. y van Leeuwen, T. (2001). Semiótica discursiva. En T. van Dijk (Comp.), *El discurso como estructura y proceso: Estudios sobre el discurso I una introducción multidisciplinaria* (pp. 373-416). Barcelona, España: Gedisa.
- Kress, G. y van Leeuwen, T. (2006). *Reading images: the grammar of visual design*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Lee, H. K. (2011). Participatory media fandom: a case study of anime fansubbing. *Media Culture & Society*, 33(8), 1131-1147. doi:10.1177/0163443711418271
- Lorenzano, P. y de Abreu Júnior, C. (2010). Las teorías de alcance intermedio de Robert K. Merton y las concepciones clásicas y estructuralista de las teorías. En R. Andrade Martins (Ed.), *Filosofia e História da Ciência no Cone Sul* (pp. 482-492). Estados Unidos: Lulu.
- Machin, D. y van Leeuwen, T. (2007). *Global Media Discourse: a critical introduction*. New York, Estados Unidos: Routledge.
- Mangirón, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la lectura*, 24(1), 28-43. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026577>
- Maseba, Y. (productor) y Otomo, K. (director). (1988). *Akira* [cinta cinematográfica]. Japón: Mainichi Broadcasting System.

- Maseba, Y. (productor). (1988). *Cowboy Bebop* [serie de televisión]. Japón: Bandai Visual.
- McCloud, S. (1995). *Entender el cómic. El arte invisible*. España: Ediciones B.
- Mercè, O. y van Leuwen, T. (2019). The political relevance of “almost trivial-looking things”. An interview with Theo van Leeuwen. *Comparative cinema*, 7(12), 69-90. doi: 10.31009/cc.2019.v7.i12.05
- Montero Plata, L. (2017). *El mundo invisible de Hayao Miyazaki*. España: Dolmen Editorial.
- Nerdwriter. (2015). *Ghost in the Shell: Identidad en el espacio* [video]. YouTube.
<https://youtu.be/gXTnl1FVFBw>
- Ortiz Sobrino, M. y Rodríguez Fernández, I. (2012). Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción “anime”. *Revista comunicación y hombre*, 8(1), 141-155. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=129424655011>
- Oviedo, M. (2015). *El método guionarte: Guion y creatividad I*. Argentina: Universidad Nacional de Río Negro.
- Pérez, S.I. (2013). Tecnologías digitales, análisis del discurso y multimodalidad: de la lingüística crítica a la semiótica social. *Revista de Ciencias Sociales, segunda época*, 4(23), 29-47. Recuperado de <https://ediciones.unq.edu.ar/306-revista-de-ciencias-sociales-segunda-epoca-no-23.html>
- Ruh, B. (2014). *Stray dog of anime: The films of Mamoru Oshii*. Estados Unidos: New York: Palgrave Macmillan.
- Sánchez, R. (2003). *Montaje cinematográfico: Arte en movimiento*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.

- Sean, L. (2005). Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and the Explosive Growth of Japanese Animation. *UCLA Entertainment Law Review*, 12(2), 189-265. Recuperado de <https://escholarship.org/uc/item/0n29d9kq>
- Shin, H. (2011). Voice and visión in Oshii Mamoru's Ghost in the Shell: beyond cartesian optics. *Animation: An interdisciplinary Journal*, 6(1), 7-23. doi: 10.1177/17468477110391506
- Sosa Toranzo, R. (2020). Anime, globalización y adaptaciones. *Question/Cuestión*, 2(67). Recuperado de <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/6414>
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the new Hollywood: understanding classical narrative technique*. EE.UU.: Harvard University Press.
- Toro-Zambrano. (2017). El concepto de heterotopía en Michel Foucault. *Cuestiones de Filosofía*, 3(21), 19-41.
- van Dijk, T. (2003). La multidisciplinariedad del análisis del discurso: un alegato en favor de la diversidad. En R. Wodak y M. Meyer. (Comp.), *Métodos de análisis crítico del discurso* (pp. 143-176). Barcelona, España: Gedisa.
- Wada, J. (productor). (2013). *Shingeki no Kyojin* [serie de televisión]. Japón: Production I.G.
- Williamson, R. (2005). ¿A qué llamamos discurso en una perspectiva multimodal? Los desafíos de una nueva semiótica. *ALED*, 1-12. Recuperado de https://www.academia.edu/18249934/Williamson_llamamos_discurso_multimodal
- Wirth, E. (29 de Junio de 2021). *China: homosexualidad, censura y propaganda*. The conversation. <https://theconversation.com/china-homosexualidad-censura-y-propaganda-163582>
- Wodak, R. (2000). ¿La sociolingüística necesita una teoría social? Nuevas perspectivas en el análisis crítico del discurso. *Discurso y sociedad*, 2(3). 123-147. Barcelona, España:

Gedisa.

Zabludovsky Kuper, G. (2012). El debate conceptual y las “teorías de alcance intermedio”: a propósito de la sociología en México. *Acta sociológica*, (59), 103-133. Recuperado de <http://www.revistas.unam.mx/index.php/ras/article/view/33120>