

Significación de la tecnología en los *manga*

*Vanina Papalini**

LA PRESENCIA DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS de la información y la comunicación en la sociedad no implica, solamente, el surgimiento de unos medios más veloces y eficaces para poner en contacto lo que estaba distante. Tampoco se trata de un nuevo modo de acumular o difundir información, *puramente*, ni son una serie de procedimientos que por sí mismos devengan prácticas sociales, ni son artificios ideológicos impuesto a las sociedades desde fuera. Desde el punto de vista de las prácticas, involucran habilidades y sensibilidades nuevas; subrayan disposiciones ya existentes, mientras otras son desplazadas. A nivel del discurso, la significación de la tecnología constituye un punto nodal, capaz de otorgar valor por sí mismo, que detiene y fija el significado de la trama que percibimos como el horizonte de sentido de nuestra época.

Para acercarnos a entender el lugar que ocupa la tecnología en la sociedad actual hemos ensayado cinco tentativas de respuesta, las cinco igualmente afirmativas:

Primera: todo el entorno en el que nos movemos depende para su funcionamiento de las tecnologías de la información y la informática; los bancos de datos, las transacciones bancarias, los sistemas de control y defensa, el almacenamiento de la comunicación, los intercambios de cualquier tipo, la logística y la administración, el teletrabajo; todo se vincula con la “informatización de la sociedad”, como lo vieron tempranamente Pierre Nora y Alain Minc. Esto es, la tecnología es la condición que posibilita el funcionamiento de la sociedad actual y su paisaje cotidiano.

* Universidad Nacional de Camahue, Argentina.

Segunda: la tecnología, asociada a la ciencia —y guiando sus búsquedas bajo demandas pragmáticas— es la dinamizadora de todas las innovaciones y “progresos” en áreas diversas. Pero una es particularmente significativa: la biotecnología, la genética y la farmacéutica, han modificado y modificarán aún más las posibilidades de los seres humanos en la Tierra, en términos de control de enfermedades, reemplazos orgánicos y manipulación de la vida, sea animal, vegetal o humana. Más que la conquista del espacio exterior, la ciencia se volvió al mundo interior, para transformarlo definitivamente. Los actores de este escenario son, entonces, seres “tecnológicos”.¹

Tercera: en cumplimiento de las promesas de los primeros modernos, la tecnología “creó” un mundo, avanzó hasta lo inimaginable, le dio vuelta a la rueda del progreso y no parece haber cosa que, tarde o temprano, no pueda alcanzar. La ciencia se volvió la actividad permanente de producción de certezas, mientras que la tecnología proveyó de bienestar, seguridad y entretenimiento. No le es posible ofrecer una vida después de la muerte, pero aleja la muerte tanto como es posible y la vida que brinda, si no llega a la felicidad, al menos proporciona satisfacción. La única condición para que la promesa se vea cumplida es tener confianza en los sistemas expertos, que guían la acción de la tecnología.

Cuarta: por las mismas razones indicadas como primera y segunda respuesta, y en una actitud opuesta a la tercera, la tecnología se ha convertido en un asunto inquietante. Junto con sus logros y proezas, también hay que llevar la cuenta de sus destrozos —la cuestión medioambiental, por ejemplo— y de la zona oscura de lo que queda fuera de toda publicidad, pero que alimenta rumores: ¿no será el SIDA un virus escapado de un laboratorio?, ¿hasta dónde estamos expuestos a atentados bacteriológicos?, ¿no estallará un día el mundo por una explosión nuclear?, ¿nos reemplazarán clones en un futuro cercano? Hay un núcleo de temores que se apoya en las nuevas tecnologías, especialmente las relacionadas con la manipulación genética.

¹ Según Naief Yehya (2001), los seres tecnológicos o “cyborgs” son todos los que han sido moldeados y conformados por la “cultura tecnológica”; es decir, los que potencian o modifican el funcionamiento orgánico con base en cualquier subproducto tecnológico o farmacéutico. Esta concepción se inspira en los orígenes históricos del término *cyborg*, acuñado en 1960 por Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline, quienes trataban de definir un hombre “mejorado”, capaz de sobrevivir fuera de la atmósfera terrestre, en el libro *Cyborgs in Space*.

Quinta: La tecnología es importante al margen de cualquier comprobación empírica: la existencia de un mundo tecnológico es posible sólo en tanto satisface las exigencias de esta institución de la sociedad. Como significación imaginaria social, se patentiza en discursos y objetos, se hace parte del mundo volviéndose forma-valor, legitimación. Este valor que inviste a la tecnología responde a la necesidad de la sociedad de otorgar sentidos a su hacer; nada hay en él de necesario y no se satisface con explicaciones racionales o funcionales.

Nos interesa mostrar cómo la “tecnología”, tomada como significación imaginaria, puede articular a nivel discursivo una constelación de nociones. Para esto, analizaremos someramente una serie de textos de circulación masiva utilizando el concepto de *point de capiton* lacaniano según la lectura de Slavoj Žižek. Según lo indicado en nuestra quinta tentativa de respuesta, consideraremos a las nuevas tecnologías como un significante capaz de otorgar *valor*, sin remitir a las características o atributos propios de los objetos que constituyen su referente empírico. En este sentido, su importancia como signo ideológico a nivel del discurso está dada por su capacidad de articular otros elementos discursivos de significado ambiguo o en disputa, anclarlos y organizarlos.

Las significaciones imaginarias que “hablan” desde el discurso se encarnan, se hacen patentes, en una multitud de objetos que responden a necesidades de las colectividades humanas. Esta definición de necesidades no es previa, ni natural; atañe fundamentalmente a la institución imaginaria de una sociedad, según Cornelius Castoriadis (1993a:259). Esta misma institución señala ciertas actividades como el modo de satisfacerlas. La actividad tecnocientífica puede pensarse en este sentido, pero también los productos de la cultura de masas. Las nuevas tecnologías en tanto objetos hacen presente la configuración imaginaria de la sociedad en todas sus dimensiones.

Los productos que hemos seleccionado para esta investigación son, en sí mismos, expresión de un mundo modelizado por las videoculturas —una de las formas privilegiadas con la que las nuevas tecnologías se instalan en la esfera de la cultura—, y además tienen a la tecnología como su motivo central. En tanto resultado de una actividad creadora, aún cuando condicionada por el mercado, es posible hallar en ellos algún tipo de emergencia de la imaginación radical que no responda a las

significaciones ya instituidas. Las transformaciones que toda institución social experimenta y que hace la historia como devenir de lo diferente, se explican por la fuerza creadora de los seres humanos (la *imaginación radical*, en términos de Castoriadis) y de los colectivos humanos (el *imaginario social*). Para poder captar esa transfiguración, nuestra búsqueda se orientó hacia materiales propios del mundo de los jóvenes, con capacidad para dar cuenta de aquellos procesos que están en la superficie, que apenas han comenzado a germinar.

Nuestra investigación, al indagar en la significación de tecnología que recorre el discurso social, permite describir el mundo que *es*. Pero la apuesta mayor es captar las nevaduras que recorren los cambios de época, como indicios de mundos que podrían o habrían podido ser. Lo imaginario conlleva la posibilidad de verdadera mutación, de surgimiento de lo radicalmente diferente: en esta región la historia de los seres humanos deja de ser pensada como eterno retorno y aun como progreso: entre el *peras*, lo que está determinado, y el *apeiron*, la indeterminidad, se juega la libertad de los seres sociales como libertad de darse algo distinto. Y es esta relativa indeterminación la que nos interesa explorar. Este trabajo se apoya en la teoría del imaginario social desarrollada por Castoriadis, en la medida en que ofrece también la posibilidad de pensar la forma de lo histórico social.²

Si puede existir una cierta distancia con los discursos circulantes —de los cuales los discursos publicitarios, celebratorios del mundo en que vivimos, son magníficos ejemplos— debe buscarse en materiales que respondan a una doble petición:

- Permitir la emergencia de *nuevas* significaciones sociales en términos sociohistóricos; esto es, de las significaciones sociales *en proceso*, que han comenzado a surgir en las últimas décadas.
- No satisfacer —y no ser compelidos a satisfacer— el requerimiento de “mostrar la realidad” y, en cambio, alentar la imaginación en la creación de mundos ficcionales.

² Para Castoriadis, dos fuerzas antagónicas hacen posible la existencia de lo histórico-social: por un lado, la creación como fuerza instituyente; por el otro, la institución, que socializa la psiquis singular y coarta la potencia de la imaginación. La institución provee a la psiquis de *sentido* e instituye al mundo como *su mundo*, es decir, proporciona una forma al caos, a través de *significaciones imaginarias sociales* (s.i.s.). Una vez creadas, las s.i.s. se cristalizan y solidifican, constituyendo lo que Castoriadis llama el *imaginario social instituido*.

Hemos creído encontrar los objetos adecuados analizando una serie de *animés* (dibujos animados japoneses) y *mangas* (historietas) que están destinados a los jóvenes. En tanto estos productos cumplen con el imperativo tecnológico en su soporte material insertándose de pleno en la significación instituida; no se les exige con la misma fuerza retomar la afección optimista de los discursos hegemónicos. No obstante, las significaciones imaginarias propias de esta época están implícitas como horizonte, pues su producción, circulación y recepción no pueden abstraerse de esta misma institución de lo social.

La selección de producción japonesa responde a su preferencia entre los más jóvenes y su expansión en el mundo occidental, frente al franco retroceso de la producción norteamericana. Esta última parece haber agotado su capacidad inventiva, o bien ha perdido la sincronía con su público. Los adolescentes y los niños se han volcado hacia las series japonesas, mientras que los tradicionales comics norteamericanos fueron relegados o se vuelven atractivos sólo para quienes superaron los 20 años. Hay algo que los mangas y los animés captan, pero que no lo hacen los comics y los cartoons. Probablemente, tiene que ver con las transformaciones culturales que desplazan la figura del héroe y se vuelcan a otro tipo de modelos.

Para alejarnos del reclamo del mundo real, optamos por series y películas de ciencia ficción. Es decir que la tecnología aparece como motivo central, pero liberada de tener que dar cuenta de la vida “tal como es”. La tendencia mediática reciente es en general la opuesta; se aparta de la ficción, para volverse sobre los sucesos “reales” y eleva a hazaña épica las trivialidades de la vida doméstica: representa hechos acaecidos, se nutre de las biografías de lo cotidiano y los problemas privados proponiendo a su audiencia un horizonte de lo posible que coincide con lo que experimenta a diario. Aunque el conjunto de la producción japonesa no se sustrae a esa inclinación, esta tendencia no está representada como tema principal en el conjunto de piezas que hemos elegido para analizar.³

³ Se presentan aquí algunas líneas del análisis de la tesis de Maestría “Significación social de la tecnología en la ficción japonesa: nuevas configuraciones de lo imaginario social”, bajo la dirección del profesor Sergio Caletti, Centro de Estudios Avanzados de la Universidad Nacional de Córdoba, 2002. Su realización fue posible gracias a una beca de la Universidad Nacional del Comahue.

Videoculturas, tecnologías: la improbable separación

No es nuevo el saber sobre cómo las técnicas educan el cuerpo. Las contribuciones son múltiples; señalaremos aquí como referencia la idea de “preparación cultural” que Lewis Mumford (1982) desarrolla a partir de la cronometración del tiempo. Técnica y experiencia, técnica y sensibilidad, aparecen indisolublemente unidas en lo que Castoriadis llama el “tipo antropológico” (el tipo de individuo) correspondiente a una sociedad específica.

En la época contemporánea, de la mano de las nuevas tecnologías, se opera una “reeducación” de las habilidades físicas que privilegia las funciones del “ver” y del “manipular” por encima de otros tipos de experiencia física. En virtud de esto, parece evidenciarse cada vez más una transformación de la representación del cuerpo y, a través de él, de las relaciones posibles con el mundo y con los otros. Este fenómeno no tiene que ver exclusivamente con lo que ocurre en relación con la televisión, la computación, los videojuegos. La tecnología se expande sobre todas las zonas de la vida social.

Lo que se denomina “videoculturas” sería el correlato en la esfera de la cultura del término “nuevas tecnologías”, según nuestra provisoria definición. Este último apunta a señalar sustantivas modificaciones (por eso el calificativo de “nuevo”) operadas en el ámbito productivo. Refiere a la *automatización*, no solamente por el uso de robots, sino también en cuanto al trabajo humano mediado cada vez más por máquinas preprogramadas y la velocidad de las tareas.⁴ Cuando se trata, específicamente, de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, la diferencia con aquello que designa el término videoculturas es difícil de reconocer. Ambos términos parecen designar el mismo conjunto de aparatos. La distinción que los separa radicaría en que, mientras las primeras tratan los datos digitalizados, las segundas suponen la primacía de la imagen como característica de época.

⁴ Habría que preguntarse hasta dónde el término no refiere al repertorio de aparatos —naves espaciales, máquinas que hacen todo el trabajo manual y la tarea doméstica, telecomunicaciones bidireccionales que incluyen la imagen, robots— que se presentan en la ciencia ficción. Estamos pensando, especialmente, en “Los Supersónicos”, un dibujo animado de Hanna-Barbera de frecuente exhibición en la televisión de los años setenta.

La sinergia que se produce entre ambos rostros empíricos de la incorporación tecnológica (telemática, videocultura) en la concreta vida social es ampliamente reconocida desde la bibliografía especializada... en rigor aparece como un único gran proceso de la vida social [Caletti, 2000:54].

Lo que las nuevas tecnologías designan —el cambio brutal operado en el ámbito de la producción—, tendrían entonces un equivalente restringido en la cultura que, al utilizar el prefijo “video”, alude centralmente a pantallas; es decir, computadoras, televisores, videojuegos, que conlleva a lo que Marc Augé designa como “exceso de imágenes” (1995:138). En nuestra opinión, las videoculturas siguen la pauta de la tecnología moderna en torno a dos grandes significaciones: la fragmentariedad (la especialización es parte de esta noción) y la velocidad. El videoclip es el paradigma de las videoculturas, así como la informática lo es de las nuevas tecnologías. El repertorio de objetos y disposiciones a los que ambos términos parecen referir es más o menos semejante. ¿En qué sentido aluden a fenómenos distintos y cómo se manifiestan?

La pregunta más interesante tal vez sea por las transformaciones ocurridas a nivel epistemológico, por el tipo y grado de conocimiento que se obtiene a partir de la “realidad virtual”, por los modos fragmentarios de la búsqueda de información, por el diseño y la estetización de lo que se elabora intelectualmente, por la dificultad de una argumentación que siga un hilo conceptual y no se estructure bajo la lógica del “montaje”. La disputa fundamental en este campo es con la escuela, que resguardaba la herencia escritural del proyecto de la Ilustración.

De este problema, nos interesa señalar un aspecto: mientras que las videoculturas (en la forma de videojuegos y televisión) son consideradas una parte del dominio de los jóvenes censurable desde los ámbitos de enseñanza y desde el mundo adulto, cuando se refieren a la informática adquieren una impensada legitimidad, reforzada desde las políticas gubernamentales pero presente mucho más allá de ellas, como parte del “sentido común” de esta época. En este punto, dejan de ser consideradas “videoculturas” para ser pensadas y nominadas como “nuevas tecnologías” y al hacerlo, se desprenden de la carga que las asociaba con el entretenimiento y el ocio, para instalarse en el seno de lo que la tradición moderna valora positivamente. El desplazamiento en cuanto a la desig-

nación no es ocioso: lo tecnológico remite a lo científico —y en ese punto se enlaza con significaciones bien consolidadas que se asocian a la razón cartesiana, a la que se le agrega un plus de valor otorgado por el vínculo con la actividad productiva.

El hecho tecnológico nos intercepta frecuentemente en la vida cotidiana, a través de una amplia bibliografía de divulgación que aparece en publicaciones de todo orden, desde suplementos especiales de periódicos hasta libros editados por universidades, científicos —o de pretensión científica.⁵ La idea de “tecnología” aparenta haber dado un salto cualitativo al exceder largamente su aspecto instrumental para constituirse como escenario, como matriz de relaciones humanas y como línea permeable que divide y pone en contacto lo real y lo virtual, lo cercano y lo lejano. La tecnología parece transmutar la definición misma de la existencia humana. La superficie discursiva no hace más que expresar, de manera contundente, un aspecto de la vida social cuyos ribetes inquietantes son frecuentemente acallados.

El fenómeno *manga*: nuevas sensibilidades

Los “manga” (nombre japonés de la “historieta” o “comic”) ejemplifican y condensan el proceso hasta aquí presentado; conjugan el “tema” tecnológico con una “forma” tecnológica. Por sus conexiones múltiples, se constituye como un único fenómeno con manifestaciones diversas que intervienen en la configuración de una nueva sensibilidad y en la construcción de un nuevo imaginario. Al igual que lo que ocurre con otros productos de las industrias culturales, una misma historia, unos mismos personajes, se aprovechan para distintos soportes: “animés” (dibujos animados) para televisión, cine y video; videogames y discos compactos, acompañan a las publicaciones gráficas. Los distintos productos están necesariamente articulados; la interactividad del videojuego presupone un conocimiento anterior de la diégesis narrativa. A esto se suma el “mer-

⁵ Podrían proponerse como ejemplos las obras de A. Toffler, pero con mayor soporte académico, las investigaciones y pronósticos de N. Negroponte (M.I.T.) Un caso diferente es el de Bill Gates, ya que sus pronósticos corren en paralelo a la planificación del desarrollo de productos de su empresa.

chandising”, especialmente juguetes, y las páginas internet con información, con lo que buena parte del mundo infantil y juvenil queda cautivo de estas producciones que participan en la modelación del dispositivo sensorio-perceptivo básico: educan el modo de mirar, la lectura icónica, la interactividad informática y la manipulación de materiales concretos.

En el caso de los manga japoneses, es particularmente interesante considerar que algunos de ellos se leen al modo japonés, es decir, de derecha a izquierda. Es el caso de *BtX*, una de las series sobre las que se realiza esta investigación. De manera más efectiva que los discursos acerca de la alteridad y la diversidad cultural, existe una práctica que pone a los niños y los jóvenes de Occidente en la situación de Oriente. Una práctica tal, una práctica motivada, habla más de la inclusión de la alteridad cultural en el propio espacio que los modos pasivos de presentación. En cuanto a los aspectos lingüísticos, sucede algo semejante aunque menos enfático: la presencia de los ideogramas permite a los niños familiarizarse con otro tipo de escritura, introduce la idea de que hay distintos modos del escribir y del leer. No arriesgaremos una hipótesis sobre este hecho, simplemente nos limitamos a indicarlo y a proponer la *presencia de lo otro* que implica.⁶

La interrelación entre los manga y la animación en TV o cine también merece ser señalada. Los manga japoneses, por características propias de la cultura de origen,⁷ presentan una cualidad cinematográfica que remite de manera evidente a las producciones animadas. Así, los vasos que comunican los diferentes productos son tales que permiten considerarlos como totalidad, como partes articuladas de un mismo fenómeno. Utilizamos el término *manga*, entonces, no como sustituto de “historieta” sino para referir al *conjunto de producciones* asociadas por una diégesis narrativa común.

En cuanto a los temas, los producidos para el mercado japonés abarcan todos los géneros e involucran los diversos aspectos de la vida humana. Sin embargo, los que llegan a Occidente pueden agruparse en unas

⁶ En revistas especializadas, es frecuente encontrar cursos de japonés para jóvenes de habla hispana.

⁷ Su lectura es rápida y los ejemplares se destruyen rápidamente, es por eso que la calidad del papel con el que están elaborados es semejante al de nuestros diarios. Los mangas originales compilan en una entrega mensual lo que en Occidente es dividido en entregas semanales o quincenales. Los mangas son de consumo masivo y alcanzan a todas las capas de la sociedad.

pocas categorías: para chicos, para chicas, de aventuras, eróticos... En Japón, la diversidad es tal que difícilmente puede resumirse. Incluye temas de negocios, políticos, para el ama de casa y aun destinados a grupos más específicos y menos numerosos, como los ancianos. Es interesante ver cómo operan los mecanismos de selección de los distribuidores occidentales, que hacen que llegue a este lado del mundo una porción poco representativa en cuanto a la totalidad de la producción japonesa, pero que cumple estrictamente con las exigencias del mercado norteamericano y sus subsidiarias.

Desde el punto de vista de quienes crean estas historias, importa destacar que los autores no creen estar produciendo “arte”, ni esperan que su trabajo sea valorado con parámetros estéticos.⁸ El acento está puesto en la trama y en los personajes: la idea motivadora es contar una historia —una buena historia— cuya expresividad y sincronía con las experiencias de sus lectores supere, incluso, a la del antiguo folletín. De manera semejante a lo que ocurre con toda la producción mediática, los mangas se proponen la sincronía con las experiencias del presente. De la selección que hemos efectuado, una parte está dirigida a jovencitos y jovencitas (de 13 a 15 años). Las series retoman los problemas íntimos de los protagonistas, sus desgarramientos y conflictos, de manera que los destinatarios puedan verse identificados fácilmente. Esta intención de acercamiento a su público es también la razón por la que rápidamente captan los problemas y transformaciones del presente. Aun cuando para las pautas culturales de América Latina ciertos temas resultan todavía un poco infrecuentes (como el tema de la homosexualidad adolescente, por ejemplo, o las experiencias de realidad virtual, en otro orden de problemas), es posible que se generalicen en corto tiempo en nuestra región. El lugar de procedencia de los manga es uno de los centros inequívocos de irradiación del capitalismo global; Japón juega un papel activo en el señalamiento de las tendencias que luego se mundializan y, en relación a nuestro tema, constituye uno de los principales centros de desarrollo tecnológico.

En síntesis, las características distintivas de la producción animada japonesa que justifican nuestra elección son:

⁸ Coinciden en este sentido varios autores: Berndt, Schodt, y un informante clave local.

En relación a su público

- La masividad de su consumo entre los jóvenes.
- Su sensibilidad para captar los conflictos, intereses y perspectivas de su público.
- La generación de grupos “de culto”, clubes, ligas y otras formas de encuentro social entre los jóvenes que los tienen como eje.

En cuanto a su producción, distribución y circulación

- Su producción desde un centro del capitalismo global.
- La evidencia de una “marca ideológica” en la selección de la producción que llega a América Latina que realizan los distribuidores de Estados Unidos.
- Su conformación como objeto multidimensional, que involucra distintos formatos y soportes para una misma historia, según las exigencias de mercado.
- Su pertenencia a la cultura visual y su papel en la modelación de habilidades y disposiciones atinentes a ella.

Todos estos elementos presentan al fenómeno manga como producto típico de una cultura mundializada, capitalista. Sería esperable, entonces, que las significaciones que transitan en sus historias fueran las instituidas por esta sociedad. Sin embargo, creemos que pueden presentar cierta distancia en relación con ellas: en primer lugar, porque expresan la forma en que el mundo es vivido por los jóvenes: si las hipótesis sobre la postmodernidad son ciertas, esto debería expresarse como una tonalidad distinta en la mirada de la “realidad”. En segundo lugar, porque son productos de la cultura, definida como lugar de la creación: esto es, hay un espacio indeterminado abierto a la imaginación.

Las promesas

Para comenzar a descubrir la originalidad del planteo de los manga sobre el tema tecnológico, es necesario establecer una comparación con los

discursos circulantes sobre ese mismo tema que los medios masivos recogen. Es posible analizar la significación (en general) de la tecnología en una variedad de lugares de lo históricosocial. En tanto la hemos postulado como significación imaginaria, es consustancial a la institución de la sociedad, de modo que puede indagarse sobre ella en un cúmulo de objetos, instituciones y discursos, de manera derivada. Por esta razón, resulta indistinta la elección del analista: debería hacerse presente allí en donde se la busque. A partir de esta premisa, hemos realizado una pequeña investigación que, muy someramente, nos permita poner de manifiesto la significación de la tecnología y los atributos con los que se la inviste, en un conjunto de diarios correspondientes al primer semestre del año 2001. No buscaremos en suplementos especiales dedicados al tema, en general, obras de divulgación propiciadas por los mismos científicos y técnicos en donde se juega también su propia representación social. Simplemente, se trata de poner de relieve el valor que se le asigna no de manera manifiesta, sino implícita, como una “verdad autoevidente”, es decir, de sentido común.⁹

Un breve recorrido por los periódicos permite observar algunos de los valores asociados a las nuevas tecnologías, que indicamos sumariamente a continuación.¹⁰ La significación que cobra la tecnología en esos textos, presentada esquemáticamente, es la siguiente:

Novedad: agregar a “tecnologías” el calificativo de “nuevo” es redundante. Lo tecnológico se define como “lo nuevo” siempre y cada vez más nuevo cuanto más “tecnológico”. Es una vieja significación en la que “novedad”, “progreso” y “tecnología” aparecen vinculadas por el espíritu de la modernidad ilustrada, que les otorga un valor positivo *per se*. La forma de

⁹ Clifford Geertz señala como propiedades del sentido común la naturalidad, la practicidad, la transparencia, la asistematicidad y la accesibilidad (1994:107).

¹⁰ Esta investigación no pretende explorar el tema en profundidad ni ser exhaustiva, sino que se plantea simplemente ser “indicativa”, de modo tal que pueda operar como trasfondo contra el cual contrastar nuestra investigación central cuando analicemos la significación de la tecnología en la ficción animada. Hemos considerado unos cuarenta artículos de diferentes secciones de los diarios (noticias nacionales, internacionales, reportajes, publicidades no referidas a tecnología de modo directo, etcétera) de cuatro diarios producidos en distintas ciudades de la Argentina. Dos de ellos corresponden a la Capital Federal y son de tirada nacional. Los otros dos son regionales, uno se distribuye en la provincia de Córdoba y el otro en el Alto Valle de Río Negro y Neuquén, Argentina.

mostrar la novedad es a partir de una presentación del “advenimiento” o nacimiento de cualquier producto tecnológico. Y, por extensión, evidenciar la presencia de nuevas tecnologías inviste de valor positivo, “predica” la excelencia del sujeto del que se habla. Así, por ejemplo, es común que en educación se subraye la presencia de equipamiento multimedia o aulas virtuales, que por sí mismos garantizarían la calidad del “servicio”.

Felicidad: La tecnología ocupa el lugar de Dios, puesto que “adviene” y realiza nuestro deseo. Los discursos de la publicidad enfatizan estos aspectos, pero no solamente. En los discursos de la política, la felicidad de los pueblos es considerada como fruto de la productividad y la eficacia —dos cualidades de las nuevas tecnologías aplicadas a la producción.

Realidad/Verdad: si la tecnología lo señala, *es* La disputa puede estar, en todo caso, por cuál aparato, instrumento o técnica es más preciso. Esto vale también para el cálculo tecnocrático que planifica el futuro —por lo tanto, el futuro tiene la entidad de una realidad, puesto que ha sido prefigurado técnicamente.

Infalibilidad: La tecnología, naturalizada, es decir, considerada como autónoma de las relaciones sociales que la producen, no tiene falla. Las fallas, por definición, son humanas. Si un avión se cae a causa de una mala maniobra del piloto, es falla humana; pero si había sido mal ensamblado, también. La actividad de los hombres se revela sólo en caso de error. Aún así, la tecnología sigue al resguardo, separada de aquellos que la producen y en quienes se deposita el error.

Al enunciar algunos de sus atributos, los textos no toman en cuenta las características materiales de los distintos objetos tecnológicos que nombran. Su representación es difusa (connota mucho pero no “dice” demasiado). En cambio, es muy clara su tonalidad: hay un “optimismo” o valoración positiva que se hace visible en los textos y que se transfiere a los demás elementos textuales.

En los artículos analizados, las nuevas tecnologías pueden ser pensadas en relación a las demás significaciones como un *designante rígido*, un significante sin significado, que *atribuye valor* y organiza significados

ambiguos o en disputa del resto de los significantes en juego, según el desarrollo teórico de Žižek (1992). En el capítulo “Che vuoi?”, Žižek plantea la relación entre lenguaje e ideología y retoma para ello algunas consideraciones de Ernesto Laclau. Puesto que los significantes flotantes, como postula Laclau, deben ser considerados elementos protoideológicos, es necesaria la intervención de un “punto nodal”, el *point de capiton* lacaniano, que detenga su deslizamiento y fije su significado. La identidad de los significantes viene “sobredeterminada” por su articulación en una cadena con otros significantes. “Lo que está en juego en la lucha ideológica —dice Žižek— es cuál de los ‘puntos nodales’, *points de capiton*, totalizará, incluirá en su serie de equivalencias a esos elementos flotantes” (1992:126).

A través de la crítica de las posiciones del descriptivismo y el antidescriptivismo, apunta a indicar cómo este *point de capiton* es un “significante puro”, un “designante rígido” que borra los rastros de su nacimiento, que no responde a una serie de características descriptivas de un objeto real sino que es autorreferente, que existe en la medida en que es reconocido intersubjetivamente, pero *por efecto retroactivo de la nominación*. Así, Žižek hace converger las dos posiciones para destacar la contingencia radical de la nominación, que implica una brecha irreductible entre lo Real y su modo de simbolización y la lógica del “designante rígido”, mediante la cual un objeto determinado logra su identidad. “Una cierta constelación histórica —afirma Žižek— se puede simbolizar de manera diferente; lo Real no contiene un modo necesario de ser simbolizado” (1992:137). La tecnología, en el análisis de los discursos circulantes, aparecen como un nombre que, aunque pareciera aludir a características descriptivas reales, no es otra cosa que un designante rígido que interviene en los textos totalizando la serie de significantes flotantes, proporcionándoles un anclaje y asignándoles valor positivo. Este valor positivo que hemos desglosado en cuatro atributos, podrían resumirse en dos valores fuertes y centrales de esta sociedad: lo bueno y lo verdadero/real. Se hace manifiesta la fuerza de la tecnología como signo ideológico en el discurso legitimador de sí desde la institución social. La búsqueda de lo bueno registra antecedentes en toda la Antigüedad clásica; sin embargo, ¿qué es lo bueno en cada época y para cada grupo social? La misma pregunta puede formularse a propósito de la “verdad”; la única salvedad que debe hacerse en este caso es que la definición de realidad ha sido remozada por

las mismas tecnologías de las que se trata; lo virtual constituye un nuevo tipo de experiencia “real”. Es decir, la definición de estos conceptos se enlaza generalmente con la significación imaginaria central de cada formación histórico-social. La tensión entre verdad/realidad y conocimiento, nucleares en la filosofía antigua, se resuelve en la modernidad: la actividad de la ciencia se ofrece como garantía de un camino cierto hacia la verdad. Lo que no puede dejar de decirse es que, en su faz poiética, ciencia y tecnologías son al mismo tiempo *fundantes* de nuevas realidades. De allí que significaciones se hagan patentes en prácticas, discursos e instituciones. Las significaciones imaginarias señalan ciertos objetos —en este caso, la tecnología— como respuesta a las necesidades humanas. En este caso, se pone en evidencia que los textos hablan de la tecnología como algo “deseable” *per se*, es decir, con referencia a *nada*. O bien, se asocian a la necesidad de “velocidad” (¿por qué es mejor rápido que lento?, ¿cuándo esto se volvió “importante?”), a la posibilidad de conexión con otros espacios sin necesidad de movimiento (¿qué tipo antropológico se está definiendo, cuando se trata de evitar la actividad física?), a la precisión numérica (¿qué tipo de lógica establece el cálculo abstracto? ¿quién mide, por qué mide, qué significa la medida?)... Ninguna de estas “necesidades” tiene sentido si no es a partir de la significación imaginaria del dominio racional. La significación de la tecnología alude a esta matriz imaginaria en la que cobra sentido.

Los peligros

Para esta investigación hemos seleccionado cuatro series de mangas-animés, que permiten observar la progresión en el planteamiento del motivo tecnológico tomando algunos casos de lo producido durante el periodo 1994-1998. Tomamos como antecedente la serie *Macross (Robotech)*, por ser la primera serie difundida ampliamente en América Latina en la que lo tecnológico aparece a la vez como escenario y en referencia a la forma humana. Ha sido televisado y se reitera en la programación de cable con cierta frecuencia. Producido en 1984, fue subtítulo en castellano recién en 1999.

Macross presenta la historia de unos “transformers” (aviones que se transforman en robots gigantes) conducidos por humanos en la lucha contra el mal. En una década, la relación entre humanos y máquinas prácticamente se invirtió. De la tecnología “dura”, armamentista, que garantizaba la vida en la Tierra —en la ficción como en la Guerra Fría—, a las tecnologías “blandas” de la información que son un nuevo modo de asegurar la existencia, hay un recorrido del tema tecnológico y otros que orbitan a su alrededor que esbozaremos someramente.

Las otras series analizadas son:

- *BtX*: Está dirigido a un público infantil. Es un manga de corte tradicional, con un argumento centrado en el combate contra “el mundo de las máquinas” del que participan los personajes y sus “betas”, máquinas-cabalgaduras. Fue producido en 1994.
- *Neon Génesis Evangelion*: es considerado como un animé innovador, no sólo por las técnicas de animación utilizadas (que no se analizan en este trabajo) sino por su trama —los personajes presentan más matices que los estereotipos de rutina, se tematiza la adolescencia como el momento de crisis de la personalidad. Fue producido en 1996.
- *Serial Experiments Lain*: En esta serie, las capacidades de la tecnología informática dependen de la maduración que alcance su operador. La red aparece como un modo de transposición de la vida. Se muestran aspectos relativos a las adicciones juveniles (videojuegos, drogas). Fue producido en 1998.

En la serie más antigua, *Macross*, los robots cumplían un papel semejante a lo que en los cuentos es el “auxiliar mágico”: un arma poderosa, cuya característica central es su parecido con los humanos, en dimensiones superiores y con potencia mayor, pero con las mismas posibilidades de movimiento y acción. Los humanos se relacionan con ellos desde una situación de completa independencia y autonomía: los pilotan, los manipulan, los operan, en el mismo sentido que se hace con las máquinas. En cuanto al momento en que se plantea la historia, y como en muchos de los relatos de ciencia-ficción, no hay una referencia temporal clara.

BtX, aunque sigue una línea semejante, plantea una primera diferencia: aquí las máquinas no son completamente exteriores a los humanos

que las conducen (en este caso, asumen la forma de cabalgaduras y los jinetes los “montan”), por el contrario, funcionan a partir de la donación de sangre humana, que les otorga vida. A esa sangre, a ese donante, responden. El argumento trata sobre la lucha entre los comandantes del mundo de las máquinas y Marlon, un muchachito que los desafía para rescatar a su hermano científico, que fue capturado para que les ayude a controlar un nuevo beta totalmente orgánico. Esta saga es semejante a otras clásicas del manga de aventuras. Su autor, Masami Kurumada, produjo también “Los caballeros del Zodíaco”. La clave en la saga de *BtX* es la interacción humano-maquinica y el valor negativo del “Imperio de las máquinas”, investido de cierta religiosidad demoníaca, donde se reverencia un amo del mal. En la lucha entre este mundo y el mundo de Marlon se manifiesta la lucha contra la automatización de la vida. Marlon, el héroe de la saga, se diferencia de las máquinas porque “brilla con luz propia”, es decir, encarna una fortaleza cuyo fundamento es espiritual.

Un salto evidente se produce entre esta serie y *Neon Génesis Evangelin*. Hay, también, una intensificación de las alusiones religiosas. Destacaremos algunos aspectos: en principio, los Evas son, al igual que en *Macross*, gigantes electrónicos en lucha contra los “ángeles” (que son malos).¹¹ Estos robots funcionan en sincronía con los impulsos nerviosos de sus pilotos adolescentes. En esta serie aparecen algunas referencias concretas al lugar de la acción (Tokio) y al tiempo: la saga se ubica en el año 2015 —vale decir, apenas un poco más allá del presente de los autores que la crean. Una compañía privada que colabora con las Naciones Unidas, es la encargada del desarrollo de los Evas. Aquí se hacen evidentes las significaciones de época: mientras que en *Macross* las acciones armadas eran controladas por organismos oficiales (fuerzas de Defensa nacionales) y en *BtX* se trata de un héroe solitario, aquí se ha “privatizado” la lucha contra el enemigo, enfatizándose el papel de las corporaciones no estatales en la investigación y fabricación de tecnología. Se tematiza también la cuestión del espionaje y el robo de ideas (hay un capítulo completo donde se demuestra la ineficiencia de las fuerzas oficiales que han “copiado” un prototipo de la corporación) y la deficiencia presupuestaria de los

¹¹ Los nombres de los ángeles son Adán, Lilith, Eva, Sachiél, Shamshel, Ramiel, Israfé, Saldalphon, Matarael, Sahaquiel, Ireul, Leriél, Bardiel, Zeruel, Araél, Armisael y Tabriz, todos pertenecen a la tradición judía.

organismos estatales. Lo más rico de *Evangelion* es la hondura de sus personajes, que no se comportan siempre bajo un mismo patrón de conducta. Shinji, el protagonista, es un adolescente tímido y sensible, que sufre de sentimientos duales con su padre —el jefe de Nerv— y que entra en relación con dos chicas de su misma edad, también pilotos, con quienes se ilustra el despertar de la sexualidad en la pubertad. La serie habla también de la soledad de los jóvenes encerrados en su propio mundo, en un paralelismo entre la vida en y para la compañía Nerv y la adicción al videojuego. En ambos casos, los jóvenes se encuentran prisioneros de un mundo artificial cerrado. Los dos capítulos finales de *Evangelion* son francamente inusuales: hay una sesión entre psicoanalítica —por la temática— y policial —por el escenario y el modo de la interrogación— donde los principales personajes hablan de sí mismos, de sus relaciones con sus padres, de su posibilidad de ser otros personajes, más parecidos a los estereotipos y por ello más queribles. Shinji parece finalmente comprender una lección que se generaliza para los adolescente: no hay un modelo a copiar ni debe pretender parecerse a alguien más; si no se quiere a sí mismo, nadie lo querrá.

De *Evangelion* a *Serial Experiments Lain*, el salto es menor. Ya desde el inicio, Láin, nombre de la protagonista, connota su relación con las redes informáticas (line, en inglés). La saga comienza con el suicidio de una adolescente, que se libera de su cuerpo para pasar a tener una existencia virtual —es decir, seguir viviendo “dentro” de la red. Esta chica se comunica con sus amigas mandándoles correos electrónicos. De esta manera, consigue despertar el interés por la tecnología en una compañerita aniñada y tímida —Láin— que termina convirtiéndose en una verdadera experta en navegación en internet —pero esto sólo acentúa su soledad. En esta serie vuelven a aparecer referencias negativas hacia las videoculturas, que se vuelven una verdadera “droga”... y de hecho aparece la primera droga “tecnológica”, un chip que se toma como una pastilla y que altera la percepción del mundo. A partir del momento en que Láin comienza a instalarse en el mundo tecnológico, la serie se torna onírica. La cámara subjetiva, los fondos difusos, las imágenes espectrales, pueblan toda la serie. Resulta difícil decir quién es Láin, cuál es el mundo real, cómo la red modifica su personalidad y cómo es imposible desprenderse de esa “otra” personalidad para volver al mundo real. ¿Quién es

quién?, ¿cuál es el mundo verdadero?, ¿qué hay después de la muerte? La serie plantea una secuencia de interrogantes que se revelan ficcionalmente: Láin es parte de un proyecto para detener a un personaje —miembro de una corporación que fabrica navegadores— que descubrió que no es necesario ningún material externo para conectarse a la red... y lo prueba al quitarse la vida y dejar que su alma entre en conexión, como un inicio de su existencia digital. Al hacerlo, su mente se trastorna y se cree un dios, cuya tarea consiste en convencer a los jóvenes que se conectan en que deben quitarse la vida. Láin es producida info-genéticamente por la empresa productora de navegadores para detenerlo y, sola para enfrentarlo, debe resistir la llamada del mundo virtual. Su único sostén es el cariño de su amiga Alice, expresado en gestos “reales” como tomarle la mano o acariciarle el pelo, que ofician a la vez de prueba de afecto y de materialidad de la existencia del mundo. Láin se instala abiertamente en el presente: “Present day, present time”, anuncia una voz burlona al comienzo de cada episodio. Como si todo esto pudiera estar pasando ya, a nuestras espaldas.

Metáforas ficcionales para expresar un presente amenazante, estas series apuntan al peligro implícito en las videoculturas y la pérdida que significa el contacto físico, la socialidad. Hay algo terrible en la tecnología —terrible pero inevitable—, que auspicia un mundo no-humano, poblado de seres que no sabemos de dónde vienen, qué tipo de existencia tienen. Seres que pueden, inclusive, tener nuestro propio rostro, lo cual evoca las biotecnologías y la manipulación genética. *Evangelion* propone además, una confusión entre el bien y el mal (los ángeles son los enemigos, los Evas se asemejan a demonios), que concluye en la pregunta existencial que se hace Shinji en los últimos capítulos, ¿y quién soy yo? Las nuevas tecnologías, en su aproximación a la creación humana, ponen en cuestión nuestra identidad como género.

Si la ficción anticipa, si la ficción muestra qué cosas es capaz de imaginar el ser humano y evidencia tendencias hegemónicas en las sociedades, la significación que adquiere la tecnología es, cuando menos, turbadora. En las series analizadas, las nuevas tecnologías ha dejado de ser auxiliares, para pasar a ser el escenario, el conflicto y el modo de relacionarse, la zona de contacto entre lo que existe y lo que no, el modo de transponer la muerte. Esto, sin duda, entraña peligros. Uno, planteado en las series, es perder la condición humana. En un mundo producido

maquínicamente, la única singularidad que nos resta, como le sucede a Marlon, es “brillar con luz propia”. En esta clave podría interpretarse el éxito de la espiritualidad individualista del tipo “new age” y las ideologías de la diferencia y la diversidad, en un mundo cuya tendencia, evidente en las nuevas tecnologías, es unir, asimilar, y quizá también, como lo planteaban ya algunos pensadores de la comunicación en los setenta y ochenta, homogeneizar.

La pregunta final es por qué, si los objetos tecnológicos que pueblan las sociedades actuales son los mismos, en los dos tipos de discursos que hemos analizado, los discursos mediáticos usualmente prometen y afirman en relación a ellos, mientras que los *mangas* advierten y dudan.

Hay una respuesta posible a partir de la noción de imaginario de Castoriadis. Mientras que los medios recogen y refuerzan la *doxa*, es decir, las significaciones circulantes en la sociedad (dicho de manera esquemática, pues también allí existen luchas por el significado); los *manga*, como producto final de un proceso que nació con una creación, se permiten atisbar otros mundos, se permiten proyectar, *imaginar*, sin seguir necesariamente los procesos sociales tal como se dan en la vida diaria. En el plan de la narración, se despliega una actividad creadora que pone en juego otros mecanismos: transgresión, búsqueda, reconocimiento de la propia subjetividad (miedos y fantasías), alteración de la realidad para dar lugar a la invención.¹² Esto permite cierta distancia imaginaria que construye otras representaciones posibles. Alineación y creación están al mismo tiempo en la base de la institución imaginaria de la sociedad. Sobre las significaciones instituidas, se desplazan sin cesar significaciones instituyentes que las velan momentáneamente. Pero, al menos en relación al tema que nos ocupa, no consiguen estabilizarse ni disputan un lugar, al punto tal que los discursos levemente críticos de los *manga* utilizan como soporte esas mismas tecnologías sobre las que recelan y las incorporan de manera efectiva a la vida cotidiana de los niños y jóvenes.

Zizek plantea que la fetichización no se da a nivel de la conciencia teórica, sino en las prácticas concretas: los sujetos sociales *saben* que las

¹² Esto es, evidentemente, patrimonio de todas las creaciones culturales. En la tesis, un análisis más exhaustivo traza relaciones con el género de ciencia ficción tanto en el cine como en la literatura. El caso de los *mangas* analizados tiene la particularidad de referirse a las transformaciones del presente desde la sensibilidad de los adolescentes.

tecnologías no son “mágicas”, pero *actúan como si* lo fueran. “Lo que ellos no saben es que su realidad social está guiada por una ilusión fetichista. Saben muy bien cómo son en realidad las cosas, pero aún así hacen como si no lo supieran”. Así, en la definición de Zizek, la ideología no es una ilusión que enmascara el estado real de las cosas (falsa conciencia); “en su dimensión básica es una construcción de la fantasía que funge de soporte a nuestra ‘realidad’, una ‘ilusión’ que estructura nuestras relaciones sociales efectivas, reales” (1992:76).

Esta primacía de las prácticas sobre la conciencia teórica hace pensar que las nuevas tecnologías, más allá de todas las críticas y advertencias, han llegado para quedarse. Y que es a nivel de los usos que diseñan, de la educación de las sensibilidades, en donde se despliega el hacer de una sociedad orientada por unos valores que ellas encarnan.

Bibliografía

- Anderson, Perry, *The Origins of Postmodernity*, Verso, Londres, 1998.
- Augé, Marc, *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*, Gedisa, Barcelona, 1995.
- Baczko, Bronislaw, *Los imaginario sociales*, Nueva Visión, Buenos Aires, 1991.
- Berndt, Jaqueline, *El fenómeno manga*, Martínez Roca, Barcelona, 1996.
- Caletti, Sergio, “Videopolítica, esa región tan oscura”, *revista Constelaciones* n. 1, septiembre, 2000.
- Castoriadis, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad*, tomo I, Tusquets, Buenos Aires, 1993.
- , *La institución imaginaria de la sociedad*, tomo II, Tusquets, Buenos Aires, 1993.
- Chartier, Roger, *El mundo como representación*, Gedisa, Barcelona, 1991.
- Fukuyama, Francis, “Second thoughts: The last man in the bottle/Responses”, *The National Interest*, Washington, Summer, 1999.
- Geertz, Clifford, *Conocimiento local*, Paidós, Barcelona, 1994.
- Giddens, Anthony, “La vida en una sociedad post-tradicional”, *revista Ágora*, n. 6, Verano, 1997.
- Lent, John, *Themes and Issues in Asian Cartooning*, Bowling Green State University Popular Press, Bowling Green, 1999.
- Lyotard, Jean-François, *La condición postmoderna*, Cátedra, Madrid, 1987.

- Mumford, Lewis, *Técnica y civilización*, Alianza, Madrid, 1982.
- Nisbet, Robert, *Historia de la idea de progreso*, Gedisa, Barcelona, 1981.
- Nora, Simon y Minc, Alain, *La informatización de la sociedad*, FCE, 1981.
- Ortiz, Renato, *Los artífices de una cultura mundializada*, Fundación Social/Siglo del Hombre editores, Bogotá, 1998.
- , *O próximo e o distante. Japão e Modernidade-Mundo*, Editora Brasiliense, São Paulo, 2000.
- Renaud, Alain, “Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo Visible, nuevo Imaginario”, en VVAA, *Videoculturas de fin de siglo*, Cátedra, Madrid, 1990.
- Schodt, Frederik, *Manga, Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha, Tokyo, 1983.
- , *Dreamland Japan*, Stone Bridge Press, Berkeley, California, 1996.
- Voloshinov, Valentín, *El marxismo y la filosofía del lenguaje*, parte I, Alianza, Barcelona.
- Yehya, Naif, *El cuerpo transformado*, Paidós, Barcelona, 2001.
- Zizek, Slavoj, *El sublime objeto de la ideología*, Siglo XXI, México, 1992.