

Cuerpos sin alma, almas sin cuerpo: ontología del ser en las películas de Mamoru Oshii: *Ghost in the shell* (1995) y su secuela *Innocence* (2004)¹

Bodies Without Soul, Souls Without Body: The
Ontology of Being in Mamoru Oshii's Films *Ghost in
the Shell* (1995) and Its Sequel *Innocence* (2004)

Claudia Alejandra Díaz Rodríguez

claudia.diaz6@unmsm.edu.pe

<https://orcid.org/0009-0000-9920-0122>

RESUMEN

El presente trabajo analiza la crisis ontológica de la identidad humana en las películas *Ghost in the Shell* (1995) y *Innocence* (2004) de Mamoru Oshii. A través de un enfoque filosófico que incluye a Descartes, Husserl, Merleau-Ponty y Žižek, se examina cómo la fusión entre cuerpo y tecnología disuelve las nociones clásicas de sujeto, conciencia y autenticidad. La protagonista, Motoko Kusanagi, encarna el dilema del ser posthumano: una conciencia atrapada en un cuerpo artificial y en un mundo donde la memoria y la experiencia pueden ser manipuladas. El "ghost" deja de ser un alma esencial para convertirse en un síntoma de la fractura subjetiva dentro del régimen técnico. Así, Oshii plantea que la subjetividad contemporánea ya no se sostiene en el cuerpo ni en la conciencia, sino en una red inestable de relaciones que redefine lo que significa "ser" en la era digital.

Palabras clave: ontología del ser, identidad, posthumanismo, cuerpo, conciencia.

¹ Trabajo presentado en el curso "Ontología" dictado por Roberto Katayama en el semestre 2025-I.

ABSTRACT

The present study examines the ontological crisis of human identity in Mamoru Oshii's films *Ghost in the Shell* (1995) and *Innocence* (2004). Through a philosophical approach that draws on Descartes, Husserl, Merleau-Ponty, and Žižek, the study explores how the fusion between body and technology dissolves classical notions of subjectivity, consciousness, and authenticity. The protagonist, Motoko Kusanagi, embodies the dilemma of the posthuman condition: a consciousness trapped in an artificial body within a world where memory and experience can be manipulated. The "ghost" ceases to be an essential soul and instead becomes a symptom of subjective fracture under the technological regime. Oshii thus suggests that contemporary subjectivity is no longer grounded in the body or consciousness, but in an unstable network of relations that redefines what it means to "be" in the digital age.

Keywords: ontology of being; identity; posthumanism; body; consciousness.

1. Introducción

En la era contemporánea, la relación entre humanidad y tecnología ha dejado de ser meramente instrumental para convertirse en un terreno ontológico: ya no se trata de cómo usamos las máquinas, sino de cómo ellas reconfiguran lo que somos. Las películas *Ghost in the Shell* (1995) y *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004), dirigidas por Mamoru Oshii, abren un espacio de reflexión donde los límites entre cuerpo, conciencia y técnica se disuelven, revelando la fragilidad de las nociones clásicas de identidad y subjetividad. En un universo donde la memoria puede ser implantada y el cuerpo sustituido por prótesis cibernéticas, la pregunta por el ser humano se vuelve más radical: ¿qué permanece de "lo humano" cuando todo soporte biológico y biográfico ha sido tecnológicamente intervenido?

Este trabajo aborda la crisis del sujeto en *Ghost in the Shell* desde una perspectiva ontológica y fenomenológica, articulando el pensamiento de Descartes, Husserl, Merleau-Ponty, Ricoeur y Žižek. A través de estos marcos teóricos se examina

cómo Oshii presenta un sujeto fracturado, posthumano, atrapado entre la red y la carne, cuya conciencia —el llamado “ghost”— ya no garantiza autenticidad ni interioridad, sino que se convierte en un síntoma de la tecnificación del ser.

Lejos de ofrecer una visión distópica simplista, las películas proponen una reconfiguración del yo como entidad híbrida, relacional y abierta, en la que el cuerpo deja de ser una sustancia para volverse un espacio de mediación. Así, lo que emerge no es la desaparición del sujeto, sino su transformación: una ontología del resto, del ser que persiste aun cuando sus fundamentos tradicionales se han disuelto en el flujo incesante de la información.

2. Dilemas explícitos en la primera entrega de *Ghost in the Shell* (1995)

Ghost in the Shell nos muestra un mundo distópico donde se ha llevado al culmen la relación hombre-máquina, no solo por el hecho de que la tecnología es aprovechada al máximo para cada tarea en cada espacio, sino que se ha obtenido la fusión entre ambos elementos. Por ende, se da como nacimiento a los metahumanos como es el caso de la protagonista de la primera entrega, la Mayor Motoko Kusanagi, quien experimenta una crisis de identidad al tener un cuerpo completamente sintético.

En ese sentido, su única autenticidad como persona se conserva y prueba por su “fantasma” como es llamada la conciencia dentro del “caparazón” que vendría a ser el cuerpo. Pues un cuerpo en el año 2029 —año en el que se desarrolla la trama— es algo que ya puede sustituirse en su totalidad con prótesis cibernéticas mucho más resistentes y eficaces que un cuerpo de carne y hueso. El cuerpo solo representa un contenedor del alma.

Kusanagi no evita hacer relevante el hecho de que, físicamente, ya no tiene un cuerpo biológico; que, de hecho, su mente puede ser *hackeada* por piratas informáticos que podrían tomar control de sus acciones como un “muñeco”; y que, en efecto, su pasado puede ser puesto como una ilusión incrustada por alguien más. ¿Qué tan válida puede ser esa identidad del yo cuando una parte constituyente de

él, como lo es su propia historia en sus memorias, es falsa? ¿Es suficiente la conciencia en el interior de un cuerpo mecánico para decir que se tiene identidad? ¿Aún puede alguien reconocerse cuando se inunda de información y tecnología solo preservando la autoconciencia?

Tan valiosa es la historicidad del individuo que perder la memoria es sinónimo de no tener identidad, de preguntarse si acaso se es una IA que ha cobrado autoconciencia, si ya la humanidad no tiene lugar en su interior. El caparazón es destructible y manipulable si se controla la mente, y en tanto el fantasma se hunde en el mar de la información y se convierte en un 0 o 1 del código binario infinito.

Cuando más adelante el Proyecto 2501, un personaje que podemos calificar como antagonista y el cual se define así mismo como una forma de vida incompleta, explica que, a pesar de haber tomado conciencia de sí mismo y tener lo que puede considerarse un fantasma, aún no posee “procesos de vida básicos” que sí tiene el ser humano: la capacidad de perpetuarse con una descendencia autónoma diferente de él y la capacidad de morir eliminando “todo rastro suyo”.

Primero aparece el dilema de que la humanidad ya no tiene el problema de una continuación del linaje. La esperanza de vida, en el tiempo en que ocurren los hechos, se ha extendido tan ampliamente que ya no hay una necesidad por reproducirse. Sin embargo, el Proyecto 2501 (P-2501) considera que no puede llegar a ser un ser completamente auténtico si no puede procrear. Esto es distinto a duplicarse o poseer un clon, ya que sabe de su fragilidad como entidad mecánica-virtual. Además, sabe que las mismas personas que lo crearon, o similares, podrían infestar su pseudo-fantasma y acabar con él de manera total. Es por esto que, en palabras de Kusanagi: *“él necesita de la variación para protegerse de la extinción”* (Oshii, 1995).

En segundo lugar, el P-2501 anhela la muerte. Él sabía que podían destruirlo y, por lo tanto, aspiraba a tener descendencia. No obstante, no de manera tal que él sobreviviera, sino que la configuración, la esencia de su ser, se perpetuara en una cadena de información que, a modo del ADN, fuera capaz de constituir otra vida semejante a la suya. De ese modo, dejaría un ser independiente de sí mismo. Una

vez conseguido ese propósito, conseguiría lograr finalmente la muerte, como se constata si seguimos sus propias palabras:

Proyecto 2501: 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... solo dejan como legado sus genes y sus crías. Constituyen sus defensas contra la falla catastrófica de un sistema inflexible (Oshii, 1995).

Al final de su conversación con Kusanagi, y tras proponerle una especie de simbiosis para que él logre perpetuarse, ésta le pide algún tipo de garantía sobre su subsistencia tras la combinación. De esa forma, vuelve a caer en lo que el P-2501 considera como el defecto típico, y en sobreabundancia, que tiene el humano de “permanecer en su forma actual” y renegar de la evolución imparable. A esto él le parece ridículo, y esta incomprensión del hombre es, precisamente, una de las razones que lo ponen lejos de ser uno. Otra vez el miedo a la muerte, a desaparecer, o como ocurría con Kusanagi: a dejar de ser ella misma.

Las máquinas cibernéticas de *Ghost in the shell* no son el culmen de la inmortalidad porque la conciencia a pesar de todo envejece y comienza a desvanecerse. Es por eso que la inmortalidad ya no está en preservar el cuerpo, sino en preservar la conciencia en la red y poder manifestarse en la realidad física de distintos modos.

Para Kusanagi no hay dolor, no hay lágrimas, ni siquiera expresiones. Sus ojos contemplan el reflejo de una máquina observada por el “fantasma” de alguien que no se atreve a afirmar si es ella realmente o solo le han hecho creer que fue y es alguien: una construcción de algún fantasma original. La mirada es incapaz de hacer una reverberación de la imagen porque no hay nada concreto: solo piezas de un rompecabezas y al fantasma atrapado en el espejo.

El concilio de la uniformidad humana con la tecnología exalta la crisis de la identidad individual, que ya no puede despegarse de sí mismo, pues no deja de

hastiarde de sí y de su inmortalidad. Pero todo este angustiarse por encontrarse en el mundo más que como mera existencia no tendría razón de ser pues, ¿cómo podrían sacrificar los humanos sus cuerpos y sus cerebros para quedar presos en un caparazón plástico, con sólo su autoconciencia, y aun así correr el riesgo de que, como una computadora, su cerebro se infecte, pierda el control y lo usen como mero instrumento, pasando a ser una conciencia errante en el mundo digital?

Finalmente Kusanagi y el Proyecto son similares, son como la imagen virtual y la imagen real separadas por un espejo y, después del incidente, Kusanagi puede considerarse una nueva forma de existencia en la red.

En la fenomenología de Merleau-Ponty (1945), el cuerpo que se experimenta está abierto al mundo y en constante cambio a través de interacciones con la tecnología y los objetos instrumentales. El cuerpo en ese sentido no es algo fijo, sino fluido y adaptable a herramientas y tecnologías; por ejemplo, el bastón de un ciego se convierte en parte del cuerpo del sujeto por costumbre. Ya no es simplemente un objeto, es un miembro que adquiere sensibilidad, amplía el sentido del tacto y, si se quiere, se vuelve la mirada: el bastón se vuelve instrumento de percepción.

Esa capacidad de incorporar nuevas herramientas a nuestro cuerpo produce modificaciones de nuestra imagen corporal, haciendo tambalear la noción de que tenemos de existencia humana como unidad puramente orgánica. La misma protagonista dice: *“Quizás morí hace mucho tiempo, y mi yo actual es solo una personalidad simulada compuesta por un cibercerebro y un cuerpo protésico. O quizás nunca existí, Batou”*. A lo que su compañero le responde: *“Tienes un cerebro dentro de tu cráneo de titanio, y al fin y al cabo, te tratan como una humana”*; pero Kusanagi responde: *“Nadie ha visto mi cerebro. Al fin y al cabo solo juzgan que hay algo parecido a mí basándose en las circunstancias que me rodean”* Batou responde: *“¿No puedes confiar en tu propio fantasma?”* y Kusanagi en respuesta, dice: *“Si el propio cibercerebro crea fantasmas y alberga almas, ¿qué base crees tener para confiar en ti mismo?”* (Oshii, 1995).

Existen hasta tres modos de explicar el concepto de *fantasma* en la franquicia (Nemura, 2014). Por ejemplo, de la anterior conversación podemos notar que

se refiere a la consciencia del yo, donde el elemento biológico desempeña un papel importante en la consciencia de la existencia como ser humano.

Para Kusanagi el yo es esencial para los fantasmas, pero para existir como ser humano debe residir en algo orgánico que garantice la humanidad del fantasma. Esto constituye, además, la idea de la unidad máquina-biológica que lleva a lo posthumano. Pero, por otro lado, para el Proyecto lo necesario es alcanzar la perfección a través de la diversidad y la fluctuación orgánica y biológica producida por los genes: esto es lo que constituye la unidad perfecta dentro del humanismo. Así, los elementos orgánicos aseguran la humanidad de la autoconciencia.

Pero hay un tercer sentido, que es el que el propio Oshii afirma (Tachibana & Mamoru, 2006), que el fantasma en realidad es el cuerpo, pero no uno biológico, sino uno cultural, uno que el ser humano va construyendo a través de sus relaciones, afectos y experiencias. Un fantasma puede aparecer cuando un ser humano se relaciona con otro o cuando se relaciona con algún animal porque comunica parte de su ser a este otro y crea algo distinto y único entre los dos.

Estas son las redes de interacciones que surgen en la conexión con otros que no son uno mismo. Por tanto, la conciencia del yo se humaniza no por residir en elementos orgánicos, sino al conectar con seres diferentes. El propio Oshii (2006) dirá: *“No es el cuerpo con el que nacemos, sino un segundo cuerpo que adquirimos al pensar y socializar. Un cuerpo que no puede nacer sin una relación”*. Se conserva el yo en la red de interacción diferenciada.

3. Problematicación ontológica en torno al dilema de *Ghost in the Shell* (1995) desde el cartesianismo

Desde sus orígenes modernos, la filosofía occidental ha vinculado la identidad personal con la conciencia de sí. En este marco, el dualismo cartesiano fundacional de René Descartes (1985) plantea una tajante distinción ontológica entre dos tipos de sustancias: la *res cogitans*, o sustancia pensante, y la *res extensa*, o sustancia material. El *cogito ergo sum* establece al pensamiento —y, más específicamente, a la conciencia de estar pensando— como la primera certeza indubitable del sujeto.

Este “yo que piensa” se independiza del cuerpo y del mundo exterior, consolidando una subjetividad que se afirma por su capacidad de duda, reflexión y autoconciencia.

Sin embargo, este modelo encuentra una profunda perturbación en la obra, donde los límites entre mente y cuerpo, natural y artificial, verdadero y fabricado, se diluyen radicalmente. La protagonista posee una corporalidad que es casi completamente artificial, y cuya conciencia habita una estructura tecnológica ajena a la biología tradicional. En ese sentido, se encarna en ella una conciencia sin cuerpo en el sentido cartesiano, o más precisamente, un yo separado de la res extensa entendida como organismo humano. Esta condición reconfigura las coordenadas ontológicas de la identidad, socavando el presupuesto de Descartes según el cual el yo pensante es, al menos, consciente de sí mismo como existente.

La clave de esta desestabilización reside en un elemento central del *film*: la posibilidad de la manipulación de los recuerdos. En el universo de *Ghost in the Shell*, la tecnología ha alcanzado tal sofisticación que es posible insertar memorias falsas directamente en el “ghost” de una persona, fabricando un pasado, una historia personal y un sentido de identidad completamente artificiales. Esto expone una paradoja fundamental: si la autoconciencia depende del contenido memorial, pero ese contenido puede ser alterado desde fuera, entonces el yo ya no se garantiza por su capacidad reflexiva interna. La memoria, como fundamento del reconocimiento de sí mismo, ha sido tecnológicamente mediada y, por tanto, se torna vulnerable. Ya no existe una transparencia del sujeto a sí mismo: el cogito ha sido hackeado.

El cuerpo, por su parte, pierde totalmente el lugar que ocupó como sede de la experiencia en muchas corrientes filosóficas, ya sea en mayor o en menor medida, desde Aristóteles hasta Merleau-Ponty. El cuerpo de Motoko no solo es intercambiable, sino que incluso puede ser destruido o reemplazado sin que eso implique la muerte del yo. Esta disociación pone en entredicho la idea cartesiana de que, aunque cuerpo y mente sean sustancias distintas, existe entre ellas una unión sustancial (la *unio substantiarum*) que da cuenta de la experiencia encarnada. En el caso de Kusanagi, la experiencia ya no se ancla en lo orgánico, sino en una interfaz

tecnológica susceptible de ser intervenida, reprogramada, modificada. El cuerpo ya no sostiene la identidad, sino que se convierte en una prótesis operativa: útil, descartable, ajena.

De este modo, *Ghost in the Shell* plantea una crítica radical al modelo moderno de sujeto. La identidad ya no es una interioridad autónoma, sino una construcción tecnológica atravesada por redes informáticas, políticas de control y estructuras de poder. Lo que se pone en escena no es solo la fragmentación del yo, sino su exposición a lo externo: al otro, al sistema, a la máquina. El yo moderno —racional, unitario, consciente de sí y centrado— se disuelve en un flujo de datos, imágenes, recuerdos inciertos y cuerpos intercambiables. El sujeto ya no puede decir con certeza “pienso, luego existo”, porque ese pensamiento puede haber sido implantado; la conciencia de sí ya no garantiza existencia auténtica, sino que puede ser una simulación.

Este colapso del dualismo cartesiano no implica, sin embargo, la negación del sujeto, sino un cuestionamiento en torno a la identidad del ser humano. Motoko Kusanagi, al final del film, se fusiona con la inteligencia artificial conocida como el Proyecto-2501 o Puppet Master, dando lugar a una nueva forma de ser: un sujeto transindividual, posthumano, híbrido. Esta transformación sugiere una posibilidad ontológica más allá del modelo moderno, en la que la identidad no se define por la conciencia interior ni por la sustancia pensante, sino por una relación fluida con el entorno, con la técnica y con lo otro. La película, así, no solo pone en crisis los fundamentos filosóficos de la subjetividad moderna, sino que invita a pensar nuevas configuraciones del yo en una era en que la tecnología ha sobrepasado los límites imaginados por la filosofía clásica.

Como señala Shin (2011) el film nos muestra que el ser no está confinado a un cuerpo; el “fantasma” de Kusanagi en la segunda entrega *Innocence* (2004), se manifiesta por su voz, no por su cuerpo. Esto subvierte la noción de que la identidad y la existencia se derivan del cuerpo visible o de la autoconciencia racional (el cogito cartesiano). El ser se presenta como una entidad extendida, dinámica, relacional y multiforme, más cercana a nociones orientales como el chi (energía vital),

o a la idea spinozista de una sustancia única con múltiples atributos (pensamiento y extensión). El ser también se vincula con su entorno: la ciudad, el agua, los datos, los reflejos. Todo participa en una ontología relacional donde no hay una distinción tajante entre sujeto y objeto, humano y máquina, naturaleza y tecnología. Esto evoca una ontología monista y vitalista.

4. Discusión ontológica desde la narrativa de *Ghost in the shell 2: Innocence*

Ghost in the Shell 2: Innocence no solo trata sobre tecnología o sobre cyborgs, sino que pone en crisis la idea misma de lo humano, ya que muestra cómo el sujeto se convierte en un efecto de la tecnicidad, sin un “afuera” metafísico que lo salve. La película revela las paradojas y síntomas de este nuevo régimen ontológico donde lo humano, en vez de ser el creador de la tecnología, es su efecto colateral.

Desde el posthumanismo el film rechaza volver a poner al ser humano en el centro de valor absoluto. En lugar de glorificar lo “humano”, la película muestra respeto por formas de vida distintas —como robots, animales o muñecas. En *Innocence* no hay vuelta a la idea de humanidad esencial. El respeto se dirige a existencias que no encajan en la categoría “humana”. Los cuerpos de las gynoids (muñecas) son representación del cuerpo humano. Esos cuerpos están artificialmente contruidos, como muestra la escena de fabricación de muñecas. Esta visión rompe con la idea de que el cuerpo humano orgánico es especial o superior. Mamoru Oshii sugiere que el “cuerpo” es más bien una ilusión creada por la mente y la interacción social.

En *Innocence*, el “cuerpo” se construye de forma contingente, momento a momento, y a partir de interacciones con “otros”. Por ejemplo: Kusanagi aparece como muñeca, pájaro o como la red digital; su cuerpo depende de su conexión con Batou y otros. En la primera versión de *Ghost in the Shell*, Kusanagi duda de su “fantasma” (su identidad). En *Innocence*, esa duda desaparece: el “ghost” se entiende como el cuerpo relacional, surgido de redes y conexiones. Así, el “fantasma” no es un alma fija, sino la manifestación de la agencia que emerge al interactuar.

Nemura (2019) dice que la película muestra que los cuerpos de las gynoids (muñecas) están “*artificialmente contruidos*”. A continuación, la descripción del crítico con respecto a la escena inicial donde una gynoid se abre el pecho y muestra sus partes mecánicas:

La ginoide intenta autodestruirse antes de recibir un disparo, y en este proceso, revela que su cuerpo está compuesto de partes mecánicas. Esta escena enfatiza el hecho de que el cuerpo de la ginoide está construido artificialmente (p. 20).

Esto significa que el cuerpo humano también es visto como algo construido, no desde una esencia natural. Oshii mismo lo explica en una entrevista citada por Nemura: “*Tal cosa como [el cuerpo] es creada por el cerebro humano, el cuerpo como una ilusión... tal vez no exista tal cosa como una existencia final, original de un cuerpo humano inherente*” (2019).

Nemura argumenta que esta visión conecta con el constructivismo social: el cuerpo existe porque se reconoce socialmente y se construye a través de redes de relaciones. En *Innocence*, el cuerpo de Kusanagi no está fijo: ella se manifiesta como muñeca, pájaro o la red como se mencionó antes. Nemura explica que la relación con Batou es esencial. Incluso Oshii lo comenta de forma poética: “*El cuerpo no puede nacer sin interacciones. ... Cuando uno de ellos [los otros] muere, sientes que el cuerpo disminuye, que se abre un gran vacío*” (2019). Es decir: la identidad corporal de Kusanagi es dependiente de la relación, no de su biología. El “fantasma” —que antes era tu “alma” o conciencia— ahora se ve como un efecto de esta red de relaciones.

Por otro lado el trabajo de Hourigan (2013) analiza cómo la película no solo muestra un mundo tecnológicamente avanzado, sino que también plantea una reconfiguración ontológica del sujeto humano en ese mundo, explorando la relación entre ser, tecnología y subjetividad. La tecnología ya no es una simple herramienta subordinada al humano; más bien, lo humano se constituye a través del discurso tecnológico. La tecnicidad es una forma de ver y organizar el mundo donde todo

es reducible a producción y destrucción. El ser humano, entonces, se vuelve un producto más, un objeto sustituible y fabricable, despojado de metafísica.

El “ghost” o fantasma, del que venimos discutiendo, y que representa la subjetividad o alma en el universo de *Ghost in the Shell*, funciona como un síntoma lacaniano para Hourigan (2013), un mensaje cifrado que no está dirigido a nadie, una disfunción que revela un exceso no asimilado por el sistema tecnológico. El sujeto aparece no como un centro coherente, sino como un residuo o resto del proceso técnico.

En la película *Innocence* se utiliza el ejemplo de una niña jugando con una muñeca para cuestionar si ese juego refleja una esencia humana o si, por el contrario, la diferencia entre humano y máquina es artificial, construida desde un futuro proyectado. Esta escena problematiza la ontología del juego, la infancia, la identidad y la proyección tecnológica.

Desde la perspectiva de Ricoeur (1985), la subjetividad es siempre identidad narrativa: un intento de suturar la discontinuidad entre lo vivido y lo cronológico, entre el deseo y la estructura. Pero esa narración deja huecos: un resto no narrado que es análogo al ghost como síntoma en *Innocence*. La máquina puede replicar cuerpos y memorias, pero el residuo que emerge —el fantasma— señala una aporía: la subjetividad no se deja cerrar ni por la técnica ni por la narrativa que la sostiene.

Aunque el *film* cita a Descartes, a Milton o la Biblia; Hourigan (2013) muestra cómo *Innocence* traiciona cualquier noción de dignidad humana o espiritualidad auténtica, pues todo se subordina al régimen técnico. El sujeto no puede definirse fuera del discurso técnico, pero al mismo tiempo ese discurso falla al intentar capturar completamente lo humano. Esa falla es el *techne-symptom*: el síntoma de una subjetividad que no encaja del todo en la lógica de producción/aniquilación tecnológica.

El síntoma es un efecto del inconsciente: algo que aparece en el orden simbólico (el lenguaje, la cultura), pero cuya causa no está completamente contenida en

él. Es lo que no cuadra, lo que perturba, lo que se repite sin sentido claro, pero que porta una verdad reprimida. En Žižek (2010), el síntoma es también la trampa del sujeto: lo que lo constituye pero lo divide internamente. El síntoma es una verdad que se presenta en forma de error.

La subjetividad en *Innocence* no puede expresarse como algo puro, auténtico o sagrado. Por eso, incluso los androides pueden tener un *ghost* (una copia), y los humanos pueden volverse casi máquinas sin perderlo. El fantasma aparece como un resto que no puede ser explicado ni absorbido completamente por la tecnología, aunque ésta intente hacerlo. Los muñecos (gynoids) se rebelan o colapsan porque han sido implantados con “fantasmas”, es decir, restos de subjetividad humana robada.

Este proceso produce un síntoma: algo que debería funcionar, pero falla. Es como si la subjetividad se resistiera a ser simplemente transferida, almacenada o replicada.

La máquina funciona demasiado bien cuando no debería, o falla cuando debería ser perfecta: eso es el síntoma en acción (Hourigan, 2013). Žižek desde este punto de vista diría: es el vacío estructural del sujeto, lo que lo constituye como falta (2010). Pero *Innocence* lo representa como una traza residual que queda cuando el cuerpo ya no es necesario, como con la Mayor Kusanagi, que habita la red pero aún “existe”. Esta traza no es sustancial, sino sintomática: no hay nada detrás del fantasma, excepto el síntoma de la falta de plenitud del sujeto.

Cuando Batou encuentra a la niña aterrada dentro de la máquina que imprime los “fantasmas”, se indigna: ¿Por qué poner una subjetividad humana dentro de una máquina? Ese malestar no es ético solamente. Es ontológico: La subjetividad no debería estar allí. Pero ya no puede estar en otro lugar. Ese desplazamiento forzado es el síntoma de la condición posthumana.

Žižek (2010) juega con la ambigüedad del término *ghost*: En inglés, es tanto *alma* como *fantasma*. En psicoanálisis, la fantasía (*fantasy*) es la estructura que

sostiene el deseo y evita que el sujeto confronte el vacío². Entonces, el ghost puede leerse también como el residuo de una fantasía rota: En el mundo de *Innocence*, la fantasía de que el sujeto controla la tecnología se rompe, y el ghost queda como el fantasma de ese control perdido.

El ghost como síntoma no es una esencia subjetiva que sobrevive a la máquina, sino una marca de la fractura del sujeto dentro de la tecnicidad. La subjetividad no está fuera del sistema técnico, sino atrapada en él como resto, como falla, como síntoma que no se deja resolver. Este diagnóstico Žižekiano revela que *Innocence* no celebra la fusión humano-máquina, sino que la muestra como una zona de malestar y ambigüedad. Allí, el sujeto sobrevive no como ser completo, sino como síntoma que grita en medio de las máquinas. Žižek afirma que el sujeto no es una entidad plena, sino una falla estructural, un “vacío” dentro del campo simbólico:

[...] el objeto a como el objeto de la fantasía, que es ‘algo más que yo mismo’, gracias al cual me percibo a mí mismo como ‘digno del deseo del Otro’... “Se puede ver en qué consiste la traversée du fantasme: en una aceptación del hecho de que no existe un tesoro secreto en mí, que mi soporte (el del sujeto) es puramente fantasmático (2010, p. 12).

Žižek niega que haya un “núcleo” profundo del sujeto. Lo que queda es un resto simbólico, un efecto de la estructura. Por eso, el ghost no puede ser el alma trascendental que sobrevive a la técnica: es el síntoma que emerge cuando esa ilusión se rompe.

Merleau-Ponty permite profundizar esta idea desde la fenomenología del cuerpo como apertura y red de relaciones. Para él, el cuerpo nunca es una cosa cerrada ni una esencia interior, sino un entrelazamiento que se prolonga en sus extensiones técnicas (1945). Lo que *Innocence* muestra, entonces, es que el fantasma no es un núcleo puro preservado más allá del cuerpo maquínico, sino una traza que solo existe como pliegue residual de esa red. El bastón del ciego, la pluma del es-

2 Žižek, S. (2010). El acoso de las fantasías. “...la fantasía está del lado de la realidad, soporta el ‘sentido de realidad’ del sujeto: cuando el marco fantasmático se desintegra el sujeto sufre una ‘pérdida de realidad’...”.

critor o la prótesis del cyborg no son “externos” al sujeto, sino parte de su esquema corporal: la técnica está siempre ya inscrita en la subjetividad. En este sentido, la tecnicidad no amenaza con corromper la “auténtica” interioridad del sujeto, porque esa interioridad siempre ha sido relacional y abierta. Cuando Žižek describe al sujeto como vacío estructural, Merleau-Ponty (1945) complementa mostrando que ese vacío se sostiene en la exposición del cuerpo al mundo, en su carácter de interfaz. La condición posthumana de Innocence no es, entonces, la pérdida de una pureza esencial, sino la visibilización de una paradoja: la subjetividad como síntoma de una red que la sostiene y la fractura al mismo tiempo.

5. Fenomenología del yo escindido: Husserl y la erosión del mundo de la vida

En este capítulo, exploramos la crisis de la identidad desde la fenomenología husserliana. En *Ghost in the Shell* de 1995, el “fantasma” de Kusanagi representa una conciencia que ya no puede constituirse de manera estable, pues su cuerpo ha sido sustituido y sus recuerdos pueden ser implantados. Desde Husserl, la identidad es producto de una conciencia intencional que da sentido al mundo desde un suelo originario: el Lebenswelt o mundo de la vida (Husserl, 2008).

Pero en el universo digital de la película, ese mundo se ha erosionado. El cuerpo vivido (*Leib*) y el cuerpo físico (*Körper*) se desarticulan, y la experiencia pierde continuidad. La subjetividad, al depender de memorias manipulables, se fractura. El yo se vuelve flotante, sin un correlato fenomenológico confiable. Así, la película lleva al extremo la pregunta por la constitución del sujeto, mostrando que ni la conciencia pura escapa a la crisis cuando la tecnificación deshace los vínculos entre vivencia, cuerpo y mundo (Husserl, 2008).

Husserl sostiene que toda conciencia es conciencia de algo (intencionalidad), y que la percepción del propio cuerpo (*Leib*) no es simplemente física, sino vivida desde dentro (1941). En *Ghost in the Shell*, la Mayor Kusanagi cuestiona continuamente si su cuerpo cibernético sigue siendo “ella”, mientras su conciencia (o “fan-

tasma”) permanece inalterada. Esto dialoga con la idea de Husserl (1941) de que el cuerpo no es un objeto externo más, sino la base de toda percepción subjetiva, esencial para constituir el mundo.

Husserl (1941) propone la *epojé*: suspender el juicio sobre la existencia del mundo para atender cómo este aparece en la conciencia. En *Ghost in the Shell*, Motoko entra frecuentemente en estados de reflexión o inmersión en la red que interrumpen su percepción ordinaria del mundo, favoreciendo una especie de mirada fenomenológica: ¿qué es el mundo cuando lo que soy no está claro? ¿Es el cuerpo real o una construcción simbólica? La escena en que se sumerge bajo el agua y flota, cuestionándose a sí misma, es casi una metáfora visual de la reducción fenomenológica: suspender lo dado para volver a lo puro, a lo “dado en la conciencia” sin presupuestos.

Según Husserl (1941), el “yo puro” no es el yo empírico, sino el centro invariante de identidad que unifica nuestras experiencias. Pero también reconoce que el yo se constituye históricamente a través de sedimentaciones de sentido (Husserl, 2008). Motoko, que no tiene recuerdos claros de un pasado humano, se pregunta: “¿Quién soy si no tengo historia?” La pérdida de recuerdos personales afecta su sentido de sí, mostrando que incluso si hay un “yo puro”, este está intrínsecamente vinculado a una historia vivida —algo que Husserl llama “habitualidades del ego” (2008).

Husserl (1941) afirma que la constitución del otro como “otro yo” (y no como simple objeto) es esencial para constituir un mundo común. En *Ghost in the Shell*, el Proyecto 2501 dice: “*No soy un artefacto. Soy un ser vivo*” (Oshii, 1995). Al reconocerse como conciencia nacida en la red, exige ser tratado como sujeto. Esto refleja el dilema husserliano de cómo se da el otro en la conciencia, no como objeto percibido, sino como sujeto con una interioridad análoga a la nuestra. Motoko acepta esa alteridad al fusionarse con el P-2501.

La conciencia, para Husserl (1941), es un flujo temporal que se auto-constituye. Cada vivencia está conectada a vivencias pasadas y futuras. En la película, el

yo de Motoko no es un presente aislado: se constituye como síntesis de recuerdos, dudas, decisiones y proyecciones, incluso si estos no tienen una base empírica clara. La tensión entre la memoria implantada o ausente y la continuidad subjetiva del “yo” conecta con la idea de Husserl (2008) de que la conciencia se constituye como un flujo temporal, no como una unidad fija o sustancial.

De este modo, *Ghost in the Shell* puede leerse como una exploración fenomenológica audiovisual sobre los grandes temas husserlianos: el yo, la intencionalidad, la corporeidad, el tiempo interno y la intersubjetividad. Motoko es una figura posmoderna que ejecuta —aunque sin saberlo— la epojé fenomenológica: suspende todo juicio sobre su cuerpo, su identidad, su humanidad, para interrogar cómo esos sentidos se constituyen en su conciencia.

6. Conclusiones

Ghost in the Shell y su secuela *Innocence* revelan que la integración radical entre humanidad y tecnología descompone los fundamentos tradicionales del yo: el cuerpo se vuelve un caparazón sustituible y la conciencia —el “ghost”— un constructo vulnerable a la manipulación. En este escenario, la subjetividad ya no es una esencia interior ni una conciencia autónoma, sino un síntoma de la fractura ontológica producida por la técnica.

Sin embargo, lo posthumano no elimina por completo al sujeto, sino que lo redefine como una forma híbrida, relacional y contingente, sostenida por redes de interacción más que por sustancia o biología. El yo persiste solo como resto o traza —una conciencia desplazada que sobrevive en la inestabilidad del mundo digital—, dejando abierta la pregunta por el ser en una era donde todos los soportes de la existencia han sido transformados o disueltos.

Referencias bibliográficas

Descartes, R. (1985). *Meditaciones metafísicas con objeciones y respuestas*. Ediciones Alfaguara. <https://lenguajeconocimiento.wordpress.com/wp-content/uploads/2014/06/descartes-meditaciones-metafisicas-tr-vidal-pena.pdf>

- Hourigan, D. (2013). Ghost in the Shell 2, Technicity and the Subject. *Film-Philosophy*, 17(1), 51-67. https://www.researchgate.net/publication/321960568_Ghost_in_the_Shell_2_Technicity_and_the_Subject
- Husserl, E. (1941). *Ideas relativas a una fenomenología pura y una filosofía fenomenológica*. Fondo de Cultura Económica. <https://profesorvargasguillen.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/11/husserl-edmund-ideas-relativas-a-una-fenomenologia-pura-y-una-filosofia-fenomenologica-ocr.pdf>
- Husserl, E. (2008). *La crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*. Prometeo Libros. <https://profesorvargasguillen.wordpress.com/wp-content/uploads/2013/08/crisis-de-las-ciencias-europeas-y-la-fenomenologc3ada-trascendental-trad-julia-iribarne-krisis.pdf>
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Fenomenología de la percepción*. Editorial Planeta - De Agostini. https://monoskop.org/images/9/9b/Merleau-Ponty_Maurice_Fenomenologia_de_la_percepcion_1993.pdf
- Nemura, N. (2014). "A Phenomenological Analysis of the Corporeal Schema or Body-Image in Ghost in the Shell of Mamoru Oshii." https://www.jstage.jst.go.jp/article/ssiproceedings/2014/0/2014_271/_pdf/-char/ja
- Nemura, N. (2019). Posthumanism and Constructionism of the Body in the Film Ghost in the Shell 2: Innocence. *Journal of Social Informatics*, 12(1), 14-27. https://doi.org/10.14836/jsi.12.1_14
- Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Película]. Production I.G.; Bandai Visual.
- Oshii, M. (Director). (2004). *Ghost in the Shell 2: Innocence* [Película]. Production I.G.; Toho.
- Ricoeur, P. (1983). *Tiempo y narración: configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI Editores. <https://textosontologia.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/11/tiempo-y-narracic3b3n-i.pdf>
- Shin, H. (2011). Voice and Vision in Oshii Mamoru's Ghost in the Shell: Beyond Cartesian Optics. *Animation*, 6(1), 7-23. <https://doi.org/10.1177/1746847710391506>
- Tachibana, T., & Oshii, M. (2006). "A talk" [Entrevista]. En *Premium 10*. NHK. <http://sci.digitalmuseum.jp/project/gis/premium10/>
- Žižek, S. (2010). *El acoso de las fantasías*. Siglo XXI Editores.