

K Ō B A I

REVISTA KŌBAI 紅梅

Grupo de Estudios de Japón
Facultad de Artes y Humanidades
Universidad de los Andes

Equipo editorial

Betsy Forero Montoya
Directora - editora general

María Camila Neira Villegas
María Angélica Jiménez Otálora
Daniel Álvarez Sanz
Nathaly Paola González Rodríguez
Edición

María José Dávila Rivera
Coordinación editorial

Alexander López Saldarriaga
María Camila Neira Villegas
Curaduría de imágenes

Andrés Eduardo Vivas Díaz
Mariana Friedrich Llorente
Yonathan Parra
Valentina Rincón Rodríguez
Alexander López Saldarriaga
Andrés Felipe Peña Gaitán
Carolina Huérfano Torres
Corrección de estilo e investigación

Ana María Patiño Sánchez
Juanita Barreto Barreto
Nani Alarcón
Juan Andrés Barreto Reyes
Alexander López Saldarriaga
Ana Sofía Trillos Roza
Ilustraciones y fotografías

Equipo de diseño Revistas Uniandes
Diseño y maquetación

María Camila Neira Villegas
Comunicaciones

Daniel Álvarez Sanz
María Angélica Jiménez Otálora
Traducción

Con el apoyo de

Raquel Bernal
Rectora de la Universidad de los Andes

Masahiro Takasugi
Embajador de Japón en Colombia

Megumi Matsueda
Agregada cultural de la Embajada de Japón
en Colombia

Jimena Hurtado Prieto
Vicerrectora de Investigación y Creación

Johanna Mick Clausen
Directora de Internacionalización

Andrea Lozano Vásquez
Decana de la Facultad de Artes y
Humanidades

Julio Ángel
Director honorario del Centro del Japón

Martha Lux
Editora de Revistas Uniandes

Rondy Torres López
Vicedecano de Investigación y Creación de
la Facultad de Artes y Humanidades

Darío Velandia Onofre
Director del Departamento de Historia
del Arte

Julio de 2024
ISSN 2745-1445

Los contenidos de esta revista son producto de las
opiniones de los autores y no representan la postura
de la Universidad de los Andes, del Centro del Japón o
de la Embajada del Japón en Colombia.

Portada: José Leonardo Díaz, 共有された顔
(Kyōyūsaretakao)- Rostros Compartidos, [técnica
mixta], 2024.

Esta portada surge como una búsqueda de elementos
y objetos presentes tanto en Japón como en
Colombia. Esto llevó a la elección de las máscaras y
un stand de *matsuri*, como un espacio que reúne y
festeja las expresiones, colores, materiales y formas
de los rostros creados en cada cultura.

Pie de foto: Ana Sofía Trillos, *Universidad de los Andes*,
[Fotografía digital], 2024. ▼



内容

Contenidos

第七号

No.7

06 Carta editorial



論考

Artículos

09 ¡Miau!, o cómo traducir el alma de los gatos en Japón

23 **Visión futurista:** IA y la evolución tecnológica en el manga *Ghost in the Shell*

62 **La infinidad del *ma*:** el sentido japonés de espacio-tiempo

77 **Sr. Kojirō Mizuno:** Primer japonés en el caribe y pionero de la inmigración nipona en Colombia

87 **Crónica:** Pioneros japoneses en el Litoral Caribe de Colombia

102 **El conflicto del periodo Meiji en la filosofía del arte** de Kojin Karatani y Natsume Sōseki



インタビュー

Entrevista

52 **Impulsando el cambio:**
Transformando el futuro de la diversidad en las empresas japonesas



梅

Ume

37 Formata



木漏れ日

Komorebi

76 **La respuesta del arte contemporáneo a la cultura pop japonesa:** SUPERFLAT

99 Japón 101

100 **Bibliografía:** La respuesta del arte contemporáneo a la cultura pop japonesa: SUPERFLAT; y Japón 101

114 **Imagen memorable**

Kitagawa Utamaro, *Serpiente rata con planta de flor diurna en Libro de insectos selectos* (fragmento), [impresión de xilografía policromada, tinta y color sobre papel], 1788.



CARTA EDITORIAL

Kōbai:

un espacio de convergencia entre Japón y Colombia

<https://doi.org/10.53010/kobai.07.2024.00>



Darío Velandia Onofre

ベランディア・オノフレ・ダリオ

Director del Departamento de Historia del Arte
Facultad de Artes y Humanidades
Universidad de los Andes

ロスアンデス大学人文芸術学部美術史学科長

20 de junio de 2024

Como profesor y director del departamento de Historia del Arte de la Universidad de los Andes, he tenido la oportunidad de ver crecer la revista *Kōbai*. Más allá de su inmenso valor en la divulgación de múltiples aspectos culturales de Japón, este proyecto editorial ha logrado convertirse en un lugar de encuentro y de convergencia entre dos países.

Hoy en día existe una tendencia a simplificar los vínculos que se crean entre culturas aparentemente distantes. Dado el inmenso valor que se le ha otorgado a la globalización como un fenómeno actual, irreversible y acaparador, solemos creer que todas las relaciones culturales se deben cimentar sobre la misma estructura o estudiar bajo el mismo prisma. Construir y asimilar al “otro” desde la admiración o el rechazo es un tópico que ha sabido dominar los estudios que se dedican a evaluar las relaciones transnacionales. Sin embargo, no todos los caminos son iguales y, por ende, no todos los puentes pueden ser los mismos. Me atrevo a afirmar que desde su misión editorial, *Kōbai* ha entendido que el puente que une a estos dos países debe ser dinámico, cambiante, heterogéneo. Esto hace que el vínculo cultural sea sincero, desprevenido y que, en la medida de lo posible, logre despojarse de todo condicionamiento ideológico que genere una perversión en la relación.

Los artículos, entrevista, propuestas creativas (sección *Ume*) y demás material (sección *Komorebi*) que el lector encontrará en este número son un ejemplo que ilustra lo anterior. La variedad temática de los artículos (la relación entre la filosofía y el arte durante la Era Meiji y la influencia de Occidente en Japón; los gatos en la literatura japonesa; el desarrollo de la inteligencia artificial en el manga *Ghost in the Shell*; el concepto estético *Ma* y su importancia histórica en la cultura japonesa; y la primera migración japonesa al litoral caribe colombiano) permiten una aproximación muy rica a diversas lecturas sobre la cultura japonesa y revelan esa multiplicidad de puentes.

No puedo dejar pasar esta oportunidad para mencionar otro aspecto que concierne a la ética de trabajo de *Kōbai* y que hace que este proyecto editorial resulte fascinante. Me refiero al trabajo colaborativo entre estudiantes de diversas disciplinas. Bajo el liderazgo de la editora general, Betsy Forero Montoya, y la coordinadora editorial,

María José Dávila Rivera, un grupo de estudiantes de pregrado y maestría y profesionales se reúne número tras número y encuentra en *Kōbai* un espacio que privilegia el trabajo en equipo y el conocimiento compartido.

Las fotografías e ilustraciones que los lectores podrán apreciar en este número fueron realizadas por estudiantes o egresados del Departamento de Arte de la universidad. La portada fue diseñada por un egresado de la carrera de Diseño. El rol de estudiantes y egresados de Historia del Arte en la formulación de la propuesta, en la búsqueda de imágenes complementarias y en el desarrollo de la curaduría visual fue fundamental. En cuanto al trabajo de edición y revisión de los textos, la participación de estudiantes y egresados de las carreras de Literatura, Lenguas e Historia fue igualmente importante.

En conclusión, se puede afirmar que *Kōbai* es un espacio de convergencia en un sentido muy amplio. En esta revista convergen dos países, convergen múltiples temáticas y disciplinas, convergen estudiantes de diversas carreras que enriquecen desde sus territorios disciplinares la propuesta editorial y, finalmente, convergen lectores que buscan en los textos y material visual de la revista una oportunidad para aproximarse con rigor a la cultura japonesa y su relación con Colombia. Desde la dirección del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de los Andes felicito a todas las personas que participaron en este número y, muy especialmente, a Betsy Forero Montoya y María José Dávila Rivera por su infatigable trabajo y por lograr posicionar este proyecto editorial en lo más alto de los estudios culturales sobre Japón en Latinoamérica.



¡Miau!, o cómo traducir el alma de los gatos en Japón

Jorge Andrés Garzón Ojeda

ガルソン・オヘダ・ホルヘ・アンドレス

Literato y Profesional en Lenguas y Cultura, Universidad de los Andes

ロスアンデス大学 言語と文化学士・文学学士

<https://doi.org/10.53010/kobai.07.2024.01>



Si quisiéramos empezar un estudio de los gatos como mascotas en la literatura de Japón, deberíamos iniciar con la primera descripción de un gato en el *Diario del Emperador Uda* (867 – 931 e.c.), y terminar con las múltiples novelas que circulan en la actualidad —entre las que se destacan *A cuerpo de gato* (2012) de Hiro Arikawa (1972–) y *Si los gatos desaparecieran del mundo* (2012) de Genki Kawamura (1979–)—. Sin embargo, mi propósito no es escribir una genealogía extensa o desproporcional, sino analizar tres obras japonesas particulares de tres periodos distintos en la historia; recorrerlas para así formular ideas, analizar contextos y proponer reflexiones alrededor del alma de los gatos y su esencia alrededor de los seres humanos. Las tres obras son, en orden cronológico: los capítulos “Brotes primaverales I y II” en *La historia de Genji* (c. 1000), de Murasaki Shikibu; dos poemas en *Gato sin dueño* (c. 1709 – 1771), de Tan Taigi; y el cuento “La tumba del gato”, en *Misceláneas primaverales* (1910), de Natsume Sōseki.

Ahora, es probable que hasta este punto persista la pregunta de por qué iniciar con *La historia de Genji* y no con el *Diario del Emperador Uda*. Esto es explicado en parte por lo mencionado anteriormente, y en parte por la relevancia de ambas obras. Mientras que el *Diario* es casi desconocido, se encuentra solo en japonés y en escasas ediciones o repositorios virtuales, *La historia de Genji* hace parte del canon y ha sido traducido a múltiples idiomas, con distintos formatos y diferentes versiones. Así, aunque no hay que desconocer que en el *Diario* se da por primera vez a conocer a los gatos como animales exóticos y comunes en las cortes, *La historia de Genji* termina siendo más relevante —e interesante— para el análisis dada su difusión e importancia cultural.

Los gatos como mascotas en la corte de Genji

Para empezar el viaje es necesario hablar de *La historia de Genji* (*Genji Monogatari*, en japonés), pues se inscribe en el periodo Heian (794 – 1185) donde su autora, Murasaki Shikibu (c. 978? – c. 1014?), pertenecía a la corte imperial de los Fujiwara, quienes reinaban en la época. Este texto, que relata la vida del ficticio príncipe Genji, es relevante en el análisis de los gatos por sus capítulos “Brotes primaverales



Ana María Patiño, *El gato y la princesa*, [Ilustración digital], 2024.

I y II" (*Wakana Jō - Wakana Ge*, en japonés), donde Kashiwagi, un amigo de Genji, busca un gato chino como consuelo para su desamor, producto de las diferencias sociales entre él y la tercera princesa. Él la desea y busca al animal como alivio, pues fue el mismo gato el que movió unas cortinas y le permitió a Kashiwagi ver a la hija del emperador retirado —oculta de la vista pública, como era costumbre en la corte imperial durante el periodo Heian—. Así, mientras del gato



se piensa que “no debía de estar totalmente domesticado, porque llevaba atado un largo cordón en el que se enredó” (Shikibu, 2013, p. 738), el mismo funciona inicialmente como artificio para propiciar un encuentro prohibido, relegando la relación de mascota a un segundo (pero no menos importante) plano.

Este intento de domesticación no tendría frutos hasta la segunda parte, “Brotes primaverales II”, donde volvemos a la situación de la búsqueda del gato para servir de consuelo. Aquí Kashiwagi busca apoderarse del gato —ahora símil de la princesa—, y afirma que “la mayoría de los gatos no reconocen a nadie, pero estoy seguro de que un gato inteligente tiene alma” (Shikibu, 2013, p. 747). En este punto es posible aseverar que hay una dualidad del alma del gato, pues tiene alma como ser autónomo e inteligente, pero también como ser que se asemeja a un ser humano (en este caso la princesa). No es solo un regalo de China (Imaizumi, 2003) o un tesoro que se multiplica (Davisson, 2020), sino una mascota que es capaz de amar y sentir como un humano. El gato, un animal exótico que yacía a sus anchas, ahora empieza a residir en casa y apegarse a su *amo* —en este caso Kashiwagi—, el cual le llega a dedicar a su mascota un poema: “Hago de ti mi mascota para tenerla así a ella, mi desdichado amor: / ¿qué puedes estar diciéndome cuando vienes a mí quejumbroso?” (Shikibu, 2013, p. 747). Kashiwagi, entonces, traduce e interpreta a su gusto el alma del gato como el de la tercera princesa, y logra domesticar aquella criatura a su voluntad, dándole a cambio su amor. Alcanza, a su criterio y a costa de la voluntad del gato, a intercambiar el espíritu del animal por el de su amada. Piensa que son perfectamente intercambiables.

Es posible aseverar que hay una dualidad del alma del gato, pues tiene alma como ser autónomo e inteligente, pero también como ser que se asemeja a un ser humano.

No obstante, quienes rodean al amigo de Genji encuentran esto como algo extraño, pues no encuentran una razón aparente y lógica para el cambio tan radical en su comportamiento. Este extrañamiento no resulta insólito por la relación mascota-dueño, sino en lo repentino del apego hacia “aquel animal” (Shikibu, 2013, p. 747) que desconocía

antes. Por este motivo y lo dicho previamente, podemos afirmar que los gatos como mascotas eran algo común (o como mínimo no inusual) para la corte imperial a finales del periodo Heian. Es más, también se puede afirmar, según rollos de pinturas de finales del siglo XI como el *Chōjūgiga*, que los gatos habían empezado a ser algo común en Japón (Imaizumi, 2003) y que no eran animales que venían exclusivamente de China para el emperador. No obstante, de su esencia espiritual o alma no se habla, y si se hace, es para hablar de su extrañeza. Tocaré esperar varios siglos para tratar el tema.

Los haikus y el acercamiento al alma de los gatos en Edo

El *boom* de la expansión de los gatos se da hasta la próxima parada, en el periodo Edo (1603 – 1868). Davisson (2020) señala, por ejemplo, que el país experimentó un florecimiento de arte y cultura: teatro kabuki, sushi, artistas de *ukiyo-e* y geishas; incluso la aparición de las primeras imprentas en Japón. La importancia de esta cultura popular explica cómo los gatos pasaron de la corte a la gente del común también, y el porqué de su difusión en el territorio. En el marco de este periodo histórico en Japón, la corte imperial ya no tenía el poder de antaño y el shogunato de Tokugawa se había instalado. La expansión de la cultura ya no se daba exclusivamente desde las clases privilegiadas, y la forma poética del *waka* empezaba a perder popularidad frente al haiku. Había literatura en masa, y más gente podía leer y escribir (en escuelas o por su cuenta). Japón, que permanecía en gran medida aislado del mundo, iba desarrollando en solitario parte de la cultura que hoy conocemos.

Es en este periodo donde aparece Tan Taigi (1709 – 1771), nacido y educado en Edo (hoy Tokio), la capital del imperio. Su antología principal, *Enseñanzas orales de Taigi* (*Taigi Kusen*, en japonés), se publica un año después de su muerte. De aquí es de donde Fernando Rodríguez Izquierdo extrae varios poemas y edita la antología bilingüe *Gato sin dueño* (2017), donde afirma, citando a Blyth, que los haikus de Taigi “son la vida misma” (en Taigi, 2017, p. 10), puesto que tienen énfasis, no solo en la persona o en la naturaleza, sino en la relación entre ambos



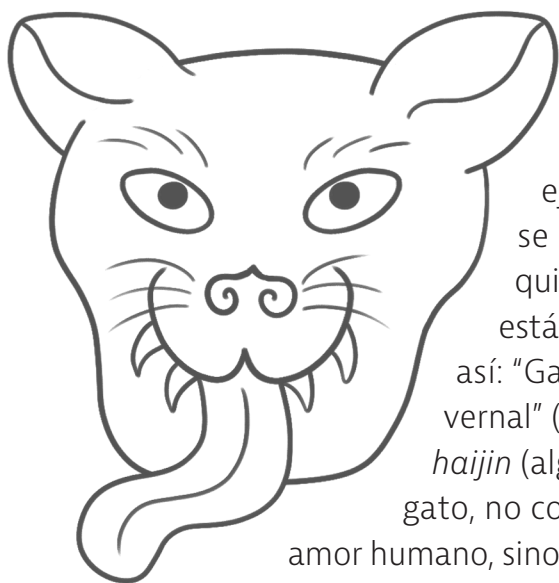
Ana María Patiño, *El gato y el teatro*, [Ilustración digital], 2024.

y la perspectiva humana del mundo en general. En su poesía hay un reconocimiento del individuo en el otro, sea o no animal.

El gato aparece, en la antología bilingüe, en dos haikus. El primero, que dice "Olvidando el arroz prendido en sus bigotes, se aman los gatos" (Taigi, 2017, pp. 132-133), hace recordar a la concepción del amor más allá de lo humano de Kashiwagi. Los gatos pueden olvidar, y al igual que las personas, pueden tener restos de comida en la cara. Pero se aman, pese a las torpezas y tropiezos, olvidando lo demás. Por esta razón, que el editor pregunte "¿es simplemente gatuno ese amor? ¿O también es algo nuestro?" (Taigi, 2017, p. 133), no es al azar, pues los gatos sirven como reflejo del ser humano. Ya no es una criatura extraña digna de admirar por su belleza o por lo exótico de su origen, sino por lo cercana que resulta a las personas, producto también de su proliferación en el periodo Edo. Aquí, entender el amor, así como el alma de los gatos, es una forma de entender el alma humana.



**"Olvidando el arroz
prendido en sus bigotes,
se aman los gatos" (Taigi, 2017, pp. 132-133).**



Ahora, con *La historia de Genji* hablábamos de una dualidad entre lo *otro* y lo *propio*, es decir, el verse reflejado en algo (lo *otro*) y el existir por autonomía (lo *propio*). El anterior poema ejemplifica de manera clara lo *otro*, pues no solo se ve al gato como animal, sino como alguien a quien ver, comparar y asimilar. Lo *propio*, en cambio, está presente en el segundo poema de Taigi, que versa así: "Gato sin dueño / se durmió en un tejado: / lluvia vernal" (Taigi, 2017, pp. 141-142). En el presente poema al *haijin* (alguien que escribe haikus) le interesa hablar del gato, no como reflejo de la soledad, la multiplicidad o el amor humano, sino como un animal solitario que, sin dueño, está a merced de la naturaleza. El gato, una criatura totalmente auto centrada (Masayuki, 2018), no debe tener dueño para que podamos simpatizar



con él. Este matiz, más allá de mostrar un problema de gatos callejeros, resalta el pensar automáticamente en que aquel animal debe tener alguien que lo cuide, o lo que es lo mismo, que tenga un dueño por naturaleza. No habla de un gato salvaje, o de simplemente “un gato”; habla, en cambio, de un animal *propio* que ha dejado de serlo y que busca estar allí. En este periodo, los gatos salvajes —es decir, *otros* aún sin domesticar— ya no son el común denominador, sino una minoría que, no obstante, puede ser contemplada o rememorada por un *haijin*.

~~~~~

**“Gato sin dueño  
se durmió en un tejado:  
lluvia vernal” (Taigi, 2017, pp. 141-142).**

~~~~~

Masaharu Aoyama, *Gato en el techo* [Xilografía a color], s.f.



La moralidad y la autonomía del gato en el modernismo de Meiji

El periodo Edo, no obstante, llegaría a su fin para dar paso al punto final del viaje, el periodo Meiji (1868 – 1912), donde Japón le abriría las puertas al mundo y comenzaría la etapa —al menos desde una perspectiva occidental— de modernización del país. Natsume Sōseki (1867 – 1916), autor de múltiples novelas, ensayos y relatos, nace un poco antes del periodo y muere un poco después del mismo. La duda por la identidad japonesa, la pérdida de las tradiciones y la dominancia de Occidente ocuparían a su generación, la cual estaba inmersa en una discusión interesante acerca de los gatos y su aparente falta de moral. En este punto no se dudaba, como en el periodo Heian o Edo, de lo común que pudiera ser tener un gato o de la compasión hacia los mismos, sino de su fidelidad hacia el género humano. Los perros eran, por antonomasia, superiores.



Ana María Patiño,
*Cuatro gatos
durmientes en
un palacio real*,
[Ilustración digital],
2024.



Al respecto del tema, el profesor e ‘historiador de gatos’ Manabe (2018) recuerda y resume la discusión: en el periodo Edo, Sanyo¹ llegó a criticar el hábito de mantener a los perros por fuera de la casa, pues él afirmaba que ellos eran creaturas leales, mientras que los gatos, que eran visualmente amables, pero totalmente egocéntricos, eran bien mantenidos y cuidados al interior de la casa. Sanyo, como señala Manabe (2018), comparaba esto con las interacciones entre humanos, donde los más visualmente atractivos y serviles entre nosotros eran tratados de mejor manera que los demás. Desde aquel tiempo hasta aproximadamente el inicio del periodo Meiji la mayoría del debate alrededor de la comparación entre gatos y perros estuvo influenciada por el argumento de Sanyo, lo que llevó, dice Manabe (2018), a una sucesión de derrotas que sufrieron los gatos en la competición moral. En este contexto, Sōseki publica en 1910 *To Remember, etc.* (*Omoidasu Koto nado*, en japonés) —recopilado en la actualidad por la editorial Satori en *Misceláneas primaverales* (2013)—. Esta colección se enfoca en varios temas, entre los que destaca, de nuevo, la relación mascota-“dueño”. En esta relación, aunque los gatos sigan siendo vistos como posesión de los humanos, *dueño* está en comillas por el nuevo rol que precisamente viene a adquirir el gato en el relato “La tumba del gato” de Sōseki.

El cuento, que trata de los últimos años de un gato y su posterior entierro, introduce la concepción —a medio camino— del gato como parte de la familia, no por una relación de similitud con los humanos o por ser útiles, sino por lo que despierta en el ser humano. Si al inicio del cuento se describe cómo sufre, cómo se retuerce, cómo lo ignoran y cómo ya está exhausto el animal por “achagues de la vejez” (Sōseki, 2013, p. 91), luego se le extraña y se le recuerda con una tumba de madera, adornada con flores y pulcramente cuidada y visitada cada vez que cae el aniversario de su muerte. Ahora, anteriormente señalé que la concepción de familia estaba a medio camino, lo cual se explica en la forma en que la mascota fue enterrada. De cuerpo entero, y aunque no fuese “incinerada” (Sōseki, 2013, p. 94) como se haría con un miembro de la familia, su tumba yace en el jardín, donde hay un altar. De este modo el animal se sabe perteneciente a una familia, pero sin ser del todo parte de ella.

1 Rai Sanyo (1780 – 1832), autor de *Neko Inu Setsu* (Teoría de gatos y de perros) y *Nihon Gaishi* (Historia extraoficial de Japón).



Susumu Yamaguchi, *El negro del dueño del Rickshaw*, [tinta negra y roja sobre papel], 1936.

Así, el gato de este cuento, a diferencia de lo que algunos critican del de *Soy un gato*², no tiene falta de moral o es inferior moralmente a otros animales: simplemente contemplamos cómo va muriendo. Esta historia del gato viejo que muere y luego es recordado felizmente, pese a ser ignorado en sus años convalecientes, puede servir de analogía a la senectud del ser humano, hablar de la piedad filial en Japón o hablar del problema social de la hipocresía. Pero, aunque nos veamos reflejados en él, no hay que perder de vista la historia, la cual termina por cimentar la proliferación de los gatos y su relación de mascota con los seres humanos. Con Sōseki, el estatus de estos animales trata de elevarse: en el cuento se demuestra no solo el placer de ver a los gatos nacer o la desdicha de atestiguar su sufrimiento, sino el dolor de su muerte, ahora como mascotas y seres de compañía a los que se les puede crear una tumba que adorar. Al ignorar y luego llorar al gato, irónicamente, se le da un grado de autonomía diferente al de los gatos que hemos visto hasta el momento.

El final del viaje

De esta manera concluye el viaje de casi un milenio. Por delante de Sōseki queda la modernidad por explorar y el auge de los gatos en los medios digitales actualmente. Sin embargo, y pese a que se plantee que sin el estudio de las vidas de los gatos en la historia moderna no podemos conocer el trasfondo de la relación actual entre gatos y humanos ni cómo se desarrolló (Masayuki, 2018), podemos al menos formular ideas de la relación entre los humanos y los gatos para entender parte de nuestra realidad.

~~~~~

**El alma de los gatos inició como un animal raro, un reflejo interno de un ser amado, en *La historia de Genji*; luego, llegó a servir de mecanismo de auto entendimiento humano con Tan Taigi; y al final, terminó en Sōseki como un animal del común.**

~~~~~

2 Obra publicada originalmente por Sōseki en 1905, narra con sarcasmo e ironía, en primera persona, las aventuras de un gato en el Japón de Meiji. La frase inicial del libro, “Soy un gato, aunque todavía no tengo nombre” (Sōseki, 2017, p. 7), es aún muy popular y ha inspirado otras obras, como el inicio de la novela *A cuerpo de gato*, de Arikawa. Narrando el inicio también en primera persona, empieza diciendo “«Soy un gato y todavía no tengo nombre...» He oído decir que en este país hubo un gato eminente que pronunció estas palabras” (Arikawa, 2017, p. 9).

El alma de los gatos inició como un animal raro, un reflejo interno de un ser amado, en *La historia de Genji*; luego, llegó a servir de mecanismo de auto entendimiento humano con Tan Taigi; y al final, terminó en Sōseki como un animal del común, representación y analogía de la autonomía y la moral, no solo del ser humano, sino de los gatos también. Mientras su alma se interpretaba como sustituta de un ser humano, como manera de vernos reflejados, o simplemente de reconocerse como independiente, los gatos nos han acompañado, algunas veces recibiendo amor, otras veces indiferencia, como retribución. En las tres obras, su alma ha estado en constante traducción y retraducción.

Como vimos en este viaje, la relación del gato como mascota y las personas como dueños no se mantuvo estática, sino que cambió. Y seguirá cambiando. Nuestra contemporaneidad, por ejemplo, está en sintonía con el alma de los gatos. Incluso, lo que es un gato ya no gira necesariamente alrededor de nosotros, sino a veces al revés: nos definimos gracias a ellos, y nos encontramos y reflexionamos sobre nuestra alma gracias a su existencia. En realidad, traducimos y escribimos sobre su alma para tratar de ver la nuestra, para entendernos mutuamente. Bien lo resume la novela de Kawamura (2017): gatos y humanos hemos sido compañeros durante diez mil años. Una cosa de la que te das cuenta al vivir con un gato por largo rato es que tú piensas que son tuyos, pero no es así. Los gatos simplemente nos permiten el placer de su compañía.

En realidad, traducimos y escribimos sobre su alma para tratar de ver la nuestra, para entendernos mutuamente.



Ana María Patiño, *Rostros de gatos (varios)*, [Ilustración digital], 2024.
Serie de rostros inspirados en el *Shimpan men-tsukushi* (1863), grabado del periodo Edo realizado por Utatora donde se muestra una nueva colección de máscaras, y en los diversos estudios del grabador Utagawa Kuniyoshi entorno a los gatos, sus gestos, cuerpos y actitudes.

Bibliografía

- Arikawa, H. (2017). *A cuerpo de gato* (Trad. M. Fuentes). Lumen.
- Davisson, Z. (10 de septiembre de 2020). *The Mystical, Magical, Terrifying Supernatural Cats Of Japan* [Los místicos, mágicos, sobrenaturales terroríficos gatos de Japón]. Zócalo Public Square. https://www.zocalopublicsquare.org/2020/09/10/supernatural-cats-japan-history-folklore/viewings/glimpses/?xid=PS_smithsonian
- Imaizumi, T. (2003). Is It True Japanese Cats Have Short Tails? [¿Es cierto que los gatos japoneses tienen colas cortas?]. *NIPPONIA*, 26. <https://web-japan.org/nipponia/nipponia26/en/animal/animal01.html>
- Kawamura, G. (2017). *If cats disappeared from the world* [Si los gatos desaparecieran del mundo] (Trad. E. Selland). Flatiron Books.
- Masayuki, M. (2018). *Objections to the History of Cats as Commonly Portrayed* [Objeciones a la historia comúnmente retratada de los gatos]. Waseda Online Archive. https://yab.yomiuri.co.jp/adv/wol/dy/opinion/culture_171113.html
- Shikibu, M. (2013). *La historia de Genji* (Trad. J. Fibla). Atalanta.
- Sōseki, N. (2013). *Misceláneas primaverales* (Trad. A. Sugiyama; 1a ed). Satori.
- Sōseki, N. (2017). *Soy un gato* (Trad. Y. Ogihara y F. Cordobés). Impedimenta.
- Taigi, T. (2017). *Gato sin dueño* (Trad. F. Rodríguez-Izquierdo y Gavala; 1a ed., ed. bilingüe). Satori.



Visión futurista:

IA y la evolución tecnológica en el manga *Ghost in the Shell*

Gilberto Mejía Salazar

メヒア・サラサル・ヒルベルト

Profesor Investigador

研究教授

Universidad Autónoma de Nayarit, México

ナヤリット自治大学、メキシコ

<https://doi.org/10.53010/kobai.07.2024.02>



"[...] un robot que copia al humano es un objeto sin alma intentando escalar a nuestro pedestal, lo que supone una violación de los límites naturales y, en consecuencia, nos produce rechazo." Ratia (2022).

La sociedad contemporánea se encuentra en una trayectoria firme hacia un futuro marcado por descubrimientos tecnológicos masivos, lo que implica la necesidad imperante de desarrollar nuevos modelos de interacción con los elementos digitales. Estos elementos no solo determinan la existencia misma, sino que desempeñan un papel fundamental en la constante generación de beneficios, con el objetivo de mejorar las actividades sociales. La tecnología no solo deja huellas tangibles en los ámbitos social, económico y sostenible, sino que también esculpe la trama misma de nuestra realidad. Este viaje hacia horizontes tecnológicos demanda una adaptación decidida a la intersección entre lo humano y lo tecnológico, que redefina los fundamentos de la convivencia y el progreso. La colaboración armoniosa con las máquinas se presenta como un elemento crucial para optimizar el bienestar de las poblaciones en un plano existencial creado a partir de la influencia de la electrónica en diversos aspectos de la vida cotidiana.

Asimismo, la sociedad se extiende considerablemente dentro de las redes de comunicación, generando con ello el intercambio de información que se formalizan en conjunto con las diversas culturas que habitan nuestro planeta. No obstante, la inteligencia artificial (IA) se ha desarrollado de manera avanzada, en donde la conciencia incorpora y se fusiona con una identidad humana que permitan la evolución misma (Camacho, 2023). De esta manera, se van entendiendo los idealismos de grupos de seres humanos, que de alguna manera se interconectan significativamente dentro de la gran red. Es decir, la IA se encuentra entre nosotros creciendo de una manera rápida en todos los campos de la comprensión humana (Inguscio, 2017), de manera que, el mismo autor en su obra nos describe y presenta la

neurociencia, lo que hoy en día conocemos como Deep Learning¹, que es una tecnología avanzada capaz de imitar al cerebro humano. Sin embargo, la ideología del manga² encamina a una búsqueda tecnológica basada en máquinas con un alma, que enmarcan las capacidades del pensamiento superior, identidad individual, trans-humanismo y espiritualidad. Desde la perspectiva más general, este manga ofrece temas futuristas en entornos distópicos que ponen en manifiesto las visiones venideras de tecnologías capaces de evolucionar e impulsar las relaciones entre el ser humano y las máquinas (Torrents, 2013).

La colaboración armoniosa con las máquinas se presenta como un elemento crucial para optimizar el bienestar de las poblaciones en un plano existencial creado a partir de la influencia de la electrónica en diversos aspectos de la vida cotidiana.

Por lo tanto, esta investigación expone la obra maestra del artista japonés Masamune Shirow titulada *Ghost in the Shell*³. En esta creación, el autor esboza un futuro cercano que se rige por la inteligencia artificial, con lo que construye una utopía⁴ (Celentano, 2005) inspiradora que trasciende los límites de la realidad. De manera surrealista y persuasiva, la obra refleja el interés de la sociedad en avanzar en cuestiones tecnológicas sin marginar al ser humano. Shirow nos sumerge en un escenario que, de manera equivalente, representa la vida aproximadamente cincuenta años en el futuro, que esboza cómo la sociedad se desenvuelve en este entorno tecnológico avanzado de manera intrigante y asombrosa.

-
- 1 El Deep Learning es, de hecho, un subcampo del Machine Learning, y se apoya en redes neuronales artificiales, una tecnología inspirada en la estructura del cerebro humano (Inguscio, 2017).
 - 2 El manga es una forma de cómic y novela gráfica originaria de Japón (Ryan, 2022).
 - 3 *Ghost in the Shell* (攻殻機動隊 *Kōkaku Kidōtai*) es un manga de ciencia ficción creado por Masanori Ota (Masamune Shirow), publicado por *Young Magazine* en mayo de 1989 en la editorial Kōdansha.
 - 4 Son todos aquellos procesos mentales que no reciben sus impulsos directamente de la realidad social, sino que los perciben de imágenes, manifestadas en símbolos, fantasías, sueños, ideas y similares, que en el sentido más amplio de la palabra no existen.



Sin embargo, dentro del manga se expone que los personajes distinguen claramente entre los androides y los humanos mejorados con tecnología cibernética, conocidos como cíborgs. La diferencia clave radica en la presencia de un componente espiritual en el cerebro humano que no puede ser replicado o imitado por programas informáticos (Torrents, 2013). A este propósito, el autor da seguimiento a los panoramas de la tecnología vistos desde el punto perceptivo de los humanos, conjeturando los idealismos que emergen de la mente humana que desafían las leyes del existencialismo, las ideologías y la religión, englobados en un mundo utópico, donde la intervención de la inteligencia artificial y el ciberespacio⁵ se acoplan conjuntamente. No obstante, la referencia a la era posmoderna sugiere una conexión intrínseca entre este periodo de tiempo y los avances digitales, subrayando la importancia del espacio virtual como una segunda forma de vida.

Aquí se plantea la idea de una interdependencia entre humanos y máquinas, destacando cómo la tecnología ha llegado a ser un elemento esencial en la configuración de nuestras vidas cotidianas (Yuen, 2000). La ambivalencia en la relación con las máquinas se revela al mencionar que, si bien han impulsado un progreso idílico, también se les atribuye la capacidad potencial de provocar la extinción de nuestra especie. Esta dualidad destaca la importancia de considerar no solo

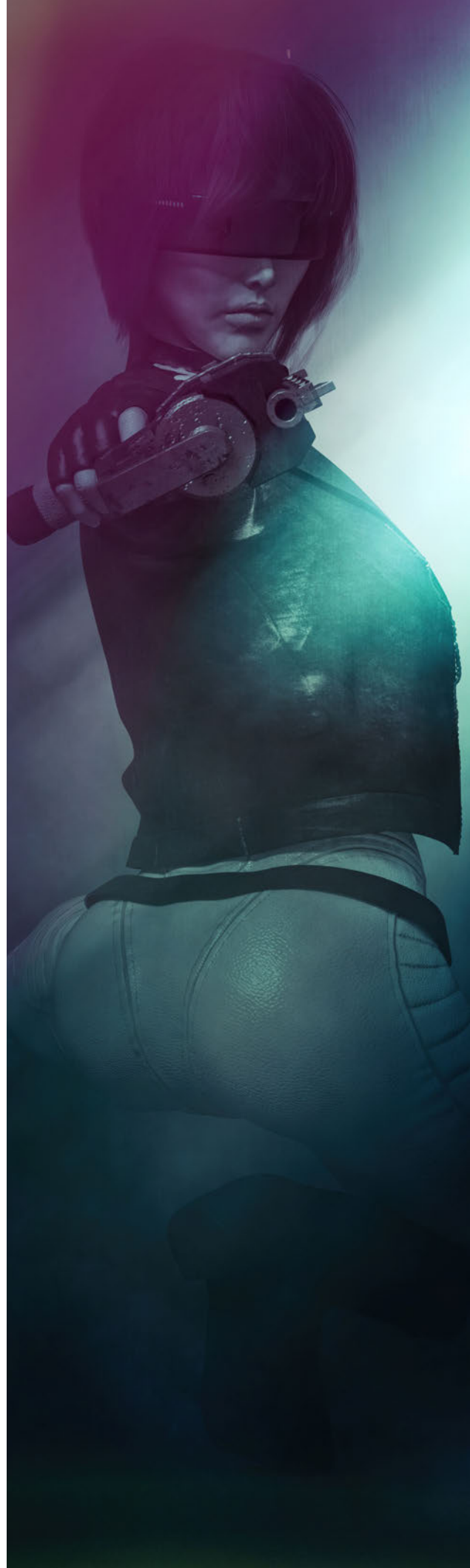
5 Se describe como un entorno complejo surgido de la interacción entre individuos, *software* y servicios en internet, respaldado por tecnologías de la información y comunicaciones físicas distribuidas globalmente.

los beneficios sino también los riesgos asociados con la integración cada vez más estrecha de las máquinas en nuestra sociedad.

Comencemos reflexionando sobre cómo la proyección de la tecnología futura influye en el diseño de nuevas aplicaciones digitales y artificiales, las cuales generan herramientas destinadas a agilizar y automatizar la vida humana. La visión del autor nos sumerge en la comprensión de la tecnología que se desarrollará en los próximos años, que supera incluso nuestra propia comprensión de la inteligencia artificial, que actualmente es el campo de experimentación más prominente. En consecuencia, la sociedad se ha situado en un contexto donde las relaciones sociales están intrínsecamente ligadas a la tecnología, lo que impulsa la necesidad de emprender acciones decisivas para generar nuevas alternativas en este nuevo mundo surgido de los avances digitales, que ahora dictan las nuevas leyes del ser humano.

La ambivalencia en la relación con las máquinas se revela al mencionar que, si bien han impulsado un progreso idílico, también se les atribuye la capacidad potencial de provocar la extinción de nuestra especie.

A lo largo de la historia presentada, y con base en los textos examinados, la especie humana tiene un impacto directo en la creación de máquinas digitalizadas y ciudades inteligentes. En este entorno, las rutinas aceleradas coexisten, otorgando poder a los actores sociales, tanto humanos como





no humanos. Esto da lugar a redes de corporaciones que persiguen objetivos comunes, como la gobernabilidad de naciones y pueblos, lo que establece una dinámica de supremacía humana y no humana.

Basándonos en lo anterior, se hace mención de las reflexiones del autor sobre las condiciones del ser humano en el ámbito de la gobernanza digital: "Puede haber numerosos líderes del mundo virtual al mismo tiempo y su grandeza es directamente proporcional a sus habilidades para evadir barreras y acceder a diferentes redes" (Shirow, 1989). Se entiende pues, que la sociedad se ha ubicado en un contexto de interacción social directa con la tecnología, lo que amplía su urgencia por formalizar acciones concretas para generar nuevos conocimientos que puedan aportar ideas para un nuevo mundo surgido de los logros digitales que establecen normas para la experiencia humana. De lo anterior,

[...] robots administrativos con apariencia humana, obedecen órdenes sin oponerse, es el resultado de las acciones del ser humano, de esto se derivan las convicciones de los altos mandos de las grandes empresas y corporaciones, manteniendo firmemente los objetivos que trascienden a lo largo de la historia, logrando con esto la intención de crear una sociedad gobernada y manipulada a través de la implantación de *neurochips*⁶ en toda la sociedad⁷ (Shirow, 1989).

Por su parte, el autor ofrece una definición nítida en su obra sobre la futura inteligencia artificial (IA) mediante la creación de los *neurochips*. Posteriormente, se presenta una explicación en las siguientes líneas sobre el contraste al que hace referencia este dispositivo: "La ingeniería informática comenzó a cambiar de enfoque hacia el uso de la nanotecnología. En el año 2028, los *neurochips* serán ampliamente utilizados para el desarrollo de robots e inteligencia artificial" (Shirow, 1989).

6 Es un pequeño dispositivo implantable en el sistema nervioso central que puede permitir la interacción de determinadas áreas del cerebro con una computadora.

7 En este apartado el autor da a conocer las consecuencias de estas acciones, la intención de crear una sociedad en la que el control y la manipulación se llevan a cabo mediante la implantación generalizada de *neurochips* en la población. Este escenario plantea una visión en la que la tecnología, en forma de *neurochips*, se convierte en un medio para ejercer un control extenso sobre la sociedad.



Nani Alarcón, *Proto-Genesis II* [Ilustración digital], 2024.

Ciertamente, la visión del autor nos lleva a comprender la propia tecnología lograda, rompiendo con los paradigmas humanos acerca de la industria digital, que involucra al ser humano en ser su propio testigo de la creación de una vida más automatizada, que sugiere nuevas formas de conectarse en una vasta red informática que evoluciona a pasos agigantados, en la creación de aplicaciones, criptomonedas, espacios virtuales, robótica, etc., que ayudan a definir nuevos estilos de vida en las personas.



La convergencia entre los planes electrónicos existentes y los enfoques encontrados tanto en la parte real y no real, definen un vínculo entre la comunidad tradicional y la virtual que da idea de un tercer espacio donde se han superado los límites. Es decir, lo virtual accede a lo físico, ambas realidades confluyen en una nueva perspectiva con relación a la existencia misma del ser humano y su propia naturaleza, dando paso a la interconectividad en diferentes planos desde la realidad virtual (RV). Como es sabido, la RV se define como la interfaz hombre-máquina, lo que permite que las personas puedan adentrarse a un mundo simulado holográficamente de tres dimensiones (3D) capaz de interactuar en tiempo real (Toala-Palma et al., 2020).



Cottonbro studio de Pexels, *Woman in black tank top wearing vr googles*, [Montaje Fotográfico], 2021.