



Neo Tokyo en 2019, una ciudad paralizada por un *overload* de información. Sólo la presencia del Fantasma –la conciencia humana– distingue a aquéllos que están vivos de los que son creación de la Red. La teniente **Kusanagi**, una *ciborg* con un Fantasma genuinamente humano implantado en su cuerpo robótico, cuestiona su propia humanidad: «¿Qué pasaría si el cerebro *ciborg* pudiera crear su propio Fantasma y crear un alma por sí mismo? Y, si eso fuera posible, ¿cuál sería la importancia de ser humano?».

El dilema planteado en esta exploración de los personajes digitales y su ansia de sentir la emoción humana que es *The Ghost in the Shell*, una película de culto japonesa, se plantea también en infinidad de otras historias de ciencia ficción como, por ejemplo, el legendario film *Blade Runner*... y en nuestra vida diaria en este nuevo mundo tecnificado.

William Gibson se inspiró en esta película para acuñar el término *ciberespacio* en su novela *Neuromancer*, la biblia para los ciberpunks de todo el planeta. Y, como la ciencia ficción suele hacerse realidad –no se sabe si porque los escritores son más profetas que Nostradamus o porque sus argumentos y visiones inspiran a la ciencia– lo cierto es que ya vivimos en el ciberespacio, un universo hecho de ceros y unos gracias a una tecnología que muchos detractores con tendencia al pesimismo dicen que está creando un mundo frío y *posthumano*.

Sueños tecnológicos. Si hay mucha reticencia a la invasión de la tecnología en nuestra vida, cómo no la va a haber a que ésta invada nuestros sueños y deseos eróticos en forma de personajes 3D que han llegado a ser auténticos sex symbols y a los que la editorial Taschen ha dedicado el libro *Digital Beauties*. Los tecnófobos pueden temblar y rasgarse las vestiduras, pero lo cierto es que los posters de **Lara Croft** cuelgan en las paredes de los adolescentes como si se tratara de una pin-up, los niños de todo el planeta idolatran a **Buzz Lightyear** y a **Nemo**, nos hemos acostumbrado a utilizar *avatars* –iconos digitales de nosotros mismos, designados para explorar las posibilidades del ciberespacio y permitirnos asumir distintas personalidades en él–, las facciones de los Manga son una referencia estética, y los personajes de videojuegos han llegado a representar los nuevos modelos de héroe, de masculinidad y feminidad. Y ¿qué son todos estos nuevos héroes? Una larga lista de ceros y unos que han cobrado vida. Douglas Rushkoff, sociólogo, cree que toda esta controversia es absurda: «La tecnología es parte de la naturaleza humana. Una telaraña o un hormiguero son cosas naturales porque han sido fabricadas por animales. Pero, en cuanto es un humano el que crea algo, no se entiende como natural. Eso no tiene ningún sentido».

Lo cierto es que el ser humano siempre ha soñado con fabricar vida artificial. Si la *criatura* decimonónica de Mary Shelley, Frankenstein, era un batiburrillo mal >