

**Prosopo-grafía del Otro:
Un análisis filosófico de Evangelion**

Luisa Cadet Fernández

Facultad de Filosofía
Universidad de Sevilla

Agradecimientos

A Kaya-tan, gracias.

A la carrera, adiós.

Y a todos los gatos, ¡felicidades!

Índice de contenidos

Resumen.....	4
Abstract	4
Palabras clave	5
Key Words	5
<i>Evangelion</i> y su impronta cultural	6
La carrera de Anno y el fenómeno <i>otaku</i>	7
El acercamiento al cine de Anno	11
El primer plano de Anno: Eisenstein frente a <i>Evangelion</i>	14
Muerte del autor	18
Posición cero: breve descripción de la trama.....	20
La limitación de la libertad del rostro.....	22
Prosopo-grafía de elenco: el dilema del erizo.....	24
Complementación Humana o cómo esquivar la mirada del Otro	30
El Campo AT y la individualidad frente a la Complementación	33
Dos finales, dos soluciones: indolencia frente a individualidad	35
El Uno y los <i>sefirot</i> : simbolismo cabalístico al servicio de la imagen	41
Conclusiones	47
Referencias.....	49
Bibliografía.....	49

Resumen

La serie de animación japonesa *Neon Genesis Evangelion* presenta una serie de claves filosóficas al espectador por medio de su guion, simbología y lenguaje cinematográfico de mucho calado, y ha sido objeto de discusión intelectual desde su emisión original. Sus referencias son heterodoxas, y la forma en la que están presentadas a lo largo de su metraje dificulta su interpretación por parte de la audiencia. El objetivo del presente estudio es desarrollar un análisis holístico de *Evangelion* desde el prisma de la filosofía de la imagen y de su carácter como producto cultural.

En primer lugar, se realiza un esfuerzo hermenéutico por situar la obra dentro del contexto del cine de animación japonés y de la trayectoria de su autor, Hideaki Anno. Posteriormente, se establecen como ejes principales del análisis la relación de la trama con el concepto de rostro en Emmanuel Lévinas y la forma en la que permea en el conflicto central de sus protagonistas; y el análisis de la simbología neoplatónica presente en el diseño de la imagería de la obra, y cómo esta guarda una estrecha relación con la temática principal y con los dos finales que la obra presenta. Después de establecer los puntos principales, la conclusión subraya la riqueza filosófica de *Evangelion* y de la naturaleza deliberada de su desenlace dual y ambiguo.

Abstract

The Japanese animation series *Neon Genesis Evangelion* presents a series of philosophical keys to the spectator by means of its script, symbology and cinematographical language of deep importance, and it's been an object of intellectual discussion since its original airing. Its references are heterodox, and the way they are presented throughout its runtime makes it difficult for the

audience to fully grasp it. The objective of this present study is to develop and holistic analysis of *Evangelion* from the perspective of Image Theory and of its character as a cultural product.

In the first place, a hermeneutical effort is made to place the work on the context of Japanese animation film and on the trajectory of its author, Hideaki Anno. Following that, the main axis of the analysis are presented: the concept of countenance by philosopher Emmanuel Lévinas and the way it sinks into the central conflict of *Evangelion's* protagonists; and an analysis of the Neoplatonist symbology present on the work's imagery, and how it bears a close relationship with its central themes and with the two endings *Evangelion* presents. After establishing the core points, the conclusion underlines the philosophical richness of *Evangelion* and of the deliberate nature of its dual and ambiguous ending.

Palabras clave

Rostro – Neoplatonismo - Lenguaje cinematográfico – Otro - Anime

Key Words

Countenance - Neoplatonism - Cinematographical language – Other - Anime

***Evangelion* y su impronta cultural**

Neon Genesis Evangelion es una de las obras de culto más destacadas de la animación japonesa. Emitida en televisión entre 1995 y 1996, marcó un antes y un después en ese segmento de la industria cultural por su temática, su guion, y quizá por encima de todo, su presentación estética y su valor cinematográfico.

Consiguió ser un producto con una popularidad masiva, utilizando tropos bien establecidos en su género para subvertirlos; a la vez que presentó una temática compleja, bien desarrollada y que apela a conceptos universales. Esa conjunción entre riqueza y accesibilidad ha permitido que genere debate intelectual todavía en nuestro tiempo, y es quizá el ejemplo de clasicismo en el mundo del *anime*.

Tanto la serie como su película secuela *End of Evangelion* contienen muchas claves filosóficas comentadas dentro de la propia trama pero también presentes en la simbología que la obra utiliza. Sus referencias visuales al neoplatonismo y al psicoanálisis, lejos de ser algo meramente decorativo, están íntimamente relacionadas con la temática de la serie: las dificultades para mirar al otro como un sujeto y el dolor que genera la identidad.

En este proyecto, me gustaría analizar el prisma filosófico de *Evangelion* desde diferentes puntos de vista, haciendo un recorrido por los puntos centrales de su trama y mostrando cómo su estética consigue formar parte de su narrativa.

La carrera de Anno y el fenómeno *otaku*

Antes de analizar las claves cinematográficas y filosóficas de *Evangelion*, es importante detenernos para hablar de la principal mente creativa detrás de la obra: su director, Hideaki Anno, un cineasta con una extensa carrera tanto en el cine de animación como en el de acción real. Este trabajo va a tratar a una serie con una gran carga discursiva a nivel intelectual, pero fuera de la corriente habitual de consumo cultural para el público occidental, lo que hace pertinente realizar una visión de conjunto de su carrera que en la que podamos ver cómo las inquietudes que manifiesta aquí también permean sobre muchas de sus otras obras.

La carrera de Anno comenzó durante su etapa como estudiante. Oriundo de Yamaguchi, se trasladó en 1980 a Osaka, la tercera ciudad de Japón, para cursar estudios en su Universidad de Artes Allí trabajó buenas relaciones con compañeros de carrera que serían otras grandes figuras de la industria del *anime* y el *tokusatsu*¹ como Hiroyuki Yamaga, Yoshiyuki Sadamoto, Toshio Okada o Shinji Higuchi. Ha seguido trabajando con ellos durante toda su carrera, y ya en aquel entonces se embarcaron en varios proyectos. La relación entre ellos quedó retratada en *Aoi Honno* (Llamas azules), el trabajo autobiográfico del *mangaka*² Kazuhiko Shimamoto, quien también estudió con ellos durante esa época. Entre los trabajos del grupo destacan una película amateur de *Ultraman* de metraje real, y los cortos de animación que realizaron para promocionar las ediciones tercera y cuarta del Daicon, grandes convenciones de ciencia ficción celebradas en Osaka en 1981 y 1983 respectivamente. Paradójicamente, aquellos cortos acabaron adquiriendo bastante más popularidad que la convención en sí.

Hablar de estos cortos supone indefectiblemente hablar del término *otaku*, ya que este grupo fue pionero y paradigmático a la hora de representar este término y de erigirlo como sujeto cultural. De forma convencional, entendemos *otaku* como

una persona aficionada a algunos aspectos de la cultura popular japonesa como el *anime*, el *manga*, las cantantes *idol* o las series de novelas ligeras entre otros. Sin embargo, si el término goza de una consideración neutral o positiva en Occidente, en Japón ha sido altamente controvertido desde su inclusión en el debate público.

El término no fue de nueva cuña, su origen está en un pronombre honorífico de la lengua japonesa. Se usaba como pronombre personal para la segunda persona, traducándose de forma literal como “tú” o “usted”. El origen del uso del término en el contexto que nos ocupa es poco claro, pero durante los primeros años de la década de 1980 empezó a utilizarse por los adeptos a estos medios de entretenimiento como forma de referirse entre ellos (Galbright, 2009, p. 171). Una especulación recurrente es que la popularización del término nació tras ser el pronombre utilizado entre Hikaru y Minmei, los protagonistas de *Macross* —una serie de anime extraordinariamente popular entre esta demografía— para dirigirse entre ellos antes de empezar a llamarse por sus nombres de pila. Sin embargo, la primera vez que saltó al debate público fue a raíz de una serie de artículos publicados por el ensayista Akio Nakamori en *Manga Burikko*, una revista dedicada a aficionados del manga. En los artículos, muy populares en su momento, el autor disecciona define de forma peyorativa al que considera el estereotipo del *otaku*.

Si me preguntas qué me sorprendió, en fin, pues que se vienen reuniendo más de diez mil chicos y chicas del interior de Tokio y, sin embargo, lo frikis que son. Me pregunto qué dicen. En todas las clases están esos tipos, que son unos verdaderos inútiles en el ejercicio físico, que se divierten jugando en la sombra a cosas como el *shōgi*, que se aíslan dentro del aula durante los descansos. [...]

Ahora que lo pienso, no se reduce solo a los fans del manga o del ComiKet: tíos que esperan en la cola desde la víspera del estreno de las películas de *anime*; tíos que están a punto de morir atropellados en la vía férrea por fotografiar el tren azul con esa cámara de la que están tan orgullosos; tíos que a lo largo de la

estantería amontonan números atrasados de mangas de ciencia ficción y la serie de ciencia ficción de lomo dorado o plateado de Hayakawa; chicos de ciencias con gafas de culo de botella que se reúnen en tiendas de microcomputadores; tíos que guardan el sitio yendo temprano a las sesiones de firmas de *idols* [...]

A asuntos como por qué fueron llamados *otaku* o a la pregunta sobre qué es ser *otaku*, déjenme responder en serio y con tiempo la próxima vez; pero, de una manera u otra, puedes identificarlos. Por favor, intenta echar un vistazo a tu alrededor. ¿No lo ves? Hay uno ahí. “O-ta-ku”. Ese es. (Nakamori, 1983)

La categorización que hacían los artículos, además de mostrar sorna, era bastante negativa. No englobaba dentro de este concepto a todos los aficionados a estos productos culturales sino sólo a los que consideraba como obsesionados y hacía una caracterización muy peyorativa. Frente a representaciones como esta, los cortos del Daicon son la cara opuesta.

Más allá del portento técnico que suponen como obras en las que apenas participaron doce personas, apelan de forma muy clara a la subcultura *otaku*, entonces incipiente y mucho menos definida que ahora. En particular el segundo corto, el perteneciente al Daicon IV, es especialmente significativo, ya que aún a todos los iconos de la cultura popular tanto oriental como occidental de finales de los años setenta y principios de los ochenta a modo de celebración de los mismos. Este corto documenta muy bien el *volksgeist* de un segmento de consumidores que empezaba a ganar tracción durante aquellos años y que sin duda el trabajo de este grupo de estudiantes alimentó. Hideaki Anno no fue sólo un *otaku*, sino uno de los que canalizó el uso del concepto hacia cómo lo entendemos ahora, más allá de su uso como pronombre. No es casual que la mayor parte de su obra, incluida *Evangelion*, parta de bases archiconocidas del imaginario cultural *otaku* para ofrecer otra lectura de ellas y ahondar en temas de otra índole.

Durante esa etapa también consiguió meter cabeza como animador en producciones de *anime*. Empezó a ofertarse como animador en diferentes estudios, llegando a trabajar en producciones muy conocidas, como la ya mencionada *Macross* entre 1982 y 1983 o la película de Hayao Miyazaki *Nausicäa del Valle del Viento* en 1984, donde se le encargaron algunos de los cortes más importantes y fue felicitado y reconocido por la calidad de su trabajo.

A finales de 1984, sus compañeros de estudios y él cofundaron el estudio Gainax, una auténtica anomalía en la industria, ya que por aquel entonces la mayoría de estudios nacían como escisiones de otros y no como proyectos de nueva cuña, y sin embargo acabó convirtiéndose en uno de los más destacados del mundo de la animación japonesa. En 1987, Anno consiguió un rol destacado en la primera producción del estudio, la película *Las Alas de Honneamise* de Hiroyuki Yamaga, donde ejerció como director de animación. Su debut como director ocurrió tan solo un año después, en 1988 con la serie *Gunbuster*, y continuó trabajando en el estudio hasta alcanzar un gran reconocimiento público con la emisión de *Evangelion* entre 1995 y 1996. (Anime News Network, 2022)

El acercamiento al cine de Anno

La obra de Hideaki Anno está marcada por una visión cinematográfica muy característica que ha podido trasladar con éxito tanto al cine de animación como al de carne y hueso desde sus inicios como realizador.

Pese a que el mundo *otaku* y la subcultura que lo acompañan han sido siempre el eje sobre el que gira su trabajo y en el que se sustenta *Evangelion*, sus intereses como cineasta han ido más allá; y una de sus mayores críticas a la industria de la animación japonesa ha sido su tendencia a la endogamia, y considera que uno de sus mayores problemas es que muchos directores sólo toman influencias dentro de ese círculo cerrado.

Paradójicamente, y aunque considero que tiene un estilo marcado, su cine de acción real tiene muchas claves cinematográficas que lo delatan inmediatamente como director de animación: el uso muy recurrente tanto de primeros planos como de medios cortos de un estatismo marcado, escenas con una quietud y una tensión remarcable en escenarios intrincados y expresivos que se encuadran mediante planos generales, o su idea de que prácticamente cada línea de diálogo ha de llevar asociada una imagen propia. Podríamos encontrar fácilmente esta serie de elementos (si bien con menos maestría) en muchas producciones de animación japonesa, pero resultan especialmente llamativos en su carrera como cineasta al uso.

Una obsesión estilística de Anno es trasladar al espectador al estado mental de los personajes de la forma más fehaciente posible mediante el uso del propio medio. Esto suele encajar bien con la temática de la mayoría de sus obras, que están en su mayoría protagonizadas por personajes con dificultades para la socialización, la empatía y para la comunicación emocional en general. Hay muchos ejemplos de esto en *Evangelion* que serán comentados posteriormente, pero quizá el ejemplo más paradigmático en su carrera lo encontramos en *Love*

and Pop, una película experimental con claras inspiraciones del *cinema verité* que Anno dirigió tan sólo un año después de estrenar *End of Evangelion*.

Love and Pop trata el peliagudo tema del *enjou kosai* (“citas compensadas”) en Japón, término que se refiere a la solicitud de servicios sexuales a menores —por lo general, chicas adolescentes— por parte de hombres adultos a cambio de dinero (Agencia Yea, 2004). Es una práctica ilegal, pero común y bastante representada desde distintos prismas en la cultura popular japonesa; y hay quienes como el intelectual Sánchez-Dragó se enorgullecen de haberla practicado (El País, 2010) y la defienden.

El tratamiento que Anno quiso darle a su película fue de cercanía al estado mental y a las condiciones de vida de chicas que ofrecen estos servicios, teniendo a un grupo de alumnas de instituto como protagonistas y grabando la película íntegramente en cámaras digitales compactas, que por aquel entonces estaban en pleno auge comercial, para ofrecer más fehacientemente la perspectiva de ese momento y que constituyese un peldaño más hacia la verosimilitud y el naturalismo que la cinta buscaba. Los planos de la película son muy característicos, utilizando las posibilidades que ese tipo de cámaras ofrecen para situar el punto de vista de la acción en lugares muy inusuales, sin dejar de recurrir a sus características escenas estáticas, que en este caso toman lugar por medio de cámaras de vigilancia en más de una ocasión. Utiliza un lenguaje cinematográfico muy animesco que, lejos de atentar contra la credibilidad de la película, le otorga un carácter único.

Con estos elementos, Anno consigue comunicar el estado mental de sus personajes con un nivel de detalle y veracidad inusitados, permitiendo al guion ser todo lo medido y diegético que pretendía, evitando así el posible error de incluir conversaciones destinadas a servir de exposición para la audiencia.

El cine de este autor consigue tener una identidad muy marcada y con un nivel de depuración semejante tanto en el metraje real como en el medio animado.

El primer plano de Anno: Eisenstein frente a *Evangelion*

De la serie de elementos mencionados en el acercamiento de Anno al cine, me gustaría recalcar el uso del primer plano y el valor de cara a la afección que le asocian pensadores sobre el lenguaje cinematográfico. Como Deleuze recoge en el sexto capítulo de *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1* (1984), para el histórico director soviético y teórico del cine Serguéi Eisenstein el rostro es una condición de posibilidad para una lectura afectiva de lo mostrado en el filme (p. 134), una base ahora intuitiva y bien conocida que fue asentada por cineastas como él. Una prueba de esto la encontramos en la escena más famosa de su filmografía, la acaecida en las escaleras de Odesa en su película *El Acorazado Potemkin*. Durante la huida de los ciudadanos perseguidos por los cosacos, percibimos el pavor de los que luchan por su vida. Vemos muchos primeros planos de los que caen, del rostro de terror de una viuda dando la vida por proteger a su bebé, de la súplica de una mujer para intentar salvar a su hijo enfermo, todo en un intento de transmitir la angustia de esos personajes a la audiencia. En cambio, los soldados en esa escena permanecen en una línea simétrica común, y los planos que se les dedican están dirigidos a sus botas, a sus bayonetas o desde una altura a la que resulta imposible atisbar sus rostros y sus expresiones, constituyendo una amalgama informe que niega la implicación emocional de los espectadores con su posición en la escena.

En el mismo capítulo, Deleuze compara los acercamientos al rostro del cineasta americano D. W. Griffith frente al soviético Eisenstein, otorgándoles diferentes denominaciones dentro de su sistema y poniendo al segundo como ejemplo de lo que denomina “rostro intensivo”:

En tanto que piensa en algo, el rostro vale sobre todo por su contorno envolvente, por su unidad reflejante que eleva a sí todas las partes. Otras veces, en cambio, experimenta o siente algo, y entonces vale por la serie intensiva que sus partes

atraviesan sucesivamente hasta un paroxismo, obteniendo cada parte una suerte de independencia momentánea. Aquí se reconocen ya dos tipos de primer plano, uno que llevaría sobre todo la firma de Griffith, y el otro la de Eisenstein.

Son famosos los primeros planos de Griffith en que todo está organizado por el contorno puro y delicado de un rostro femenino (en especial el procedimiento del iris): una joven pensando en su marido, en *Enoch Arden*. Pero en *Lo viejo y lo nuevo*, de Eisenstein, el bello rostro *del* pope se disuelve en provecho de una mirada pérfida que se enlaza al estrecho cogote y al lóbulo de la oreja: es como si unos rasgos de rostreidad escaparan al contorno y pusieran de manifiesto el resentimiento del sacerdote. Se ha de evitar creer que el primer polo está reservado a las emociones suaves, y el segundo a las pasiones oscuras. [...]

¿Cuál es, pues, el criterio de distinción? En realidad, nos hallamos ante un rostro intensivo cada vez que los rasgos se escapan del contorno, se ponen a trabajar por su cuenta y forman una serie autónoma que tiende hacia un límite o franquea un umbral: serie ascendente de la ira, o, como dice Eisenstein, «línea montante de la pena» (*El acorazado Potemkin*). Por eso este aspecto serial se encarna mejor a través de varios rostros simultáneos o sucesivos, aunque uno solo pueda bastar si pone en serie sus diversos órganos o rasgos. La serie intensiva revela aquí su función, que es pasar de una cualidad a otra, desembocar en una nueva cualidad. Producir una nueva cualidad, operar un salto cualitativo, esto es lo que Eisenstein reclamaba para el primer plano: del pope-hombre de Dios al pope-explotador de campesinos; de la ira de los marineros a la explosión revolucionaria; de la piedra al grito, como en las tres posturas de los leones de mármol. (Deleuze, 1984, p. 133-34)

Las disertaciones de Deleuze sobre esta cuestión no se quedan en esta mera clasificación dicotómica. Entre el rostro intensivo de Deleuze y el rostro reflexivo de Griffith observa dos polos de una totalidad, y pone ejemplos del cine de ambos autores en los que encuentra rasgos que podrían clasificarse mediante el concepto complementario (p. 136-37). Tampoco concede a Eisenstein la autoría de lo que denomina rostro intensivo, y rechaza la crítica de este a Griffith por ver un exceso

de subjetividad de cara al espectador en sus películas (p. 137). Sin embargo, he considerado relevante rescatar este concepto porque observo lo denominado como rostro intensivo como un elemento de fuerte arraigo en la animación japonesa.

El uso de rasgos incompletos de rostriedad para otorgar una carga emocional concreta a las escenas es usado muy a menudo mediante el tipo de enfoque, el patrón de colores utilizados, o la visibilidad o no de los ojos de los personajes erigiéndose como factores muy determinantes. Este tipo de representación radica en las limitaciones del propio medio. Conllevaría un esfuerzo mucho mayor animar cada mueca o cambio expresivo de forma convincente, cuando en una sola lámina un uso inteligente del color y del encuadre elegido puede ser igual de comunicativo. Por otro, está el esfuerzo por articular una estética cohesiva, y recursos expresivos como este se encuentran anclados en el lenguaje cinematográfico del anime y la comprensión por parte de un espectador habituado es casi inmediata.

Evangelion tiene muchos ejemplos de este polo intensivo. Uno de ellos es la forma en la que vemos las expresiones de Shinji tras su huida de NERV en el episodio cuatro: cómo queda oculta cuando entra en una sesión de cine y ve a una pareja besándose, alimentando su frustración; cómo se encierra en sí mismo ante la idea de tener que claudicar en su inevitable regreso a la base de operaciones, etcétera.

Otro ejemplo muy representativo lo encontramos en el episodio veinte. Este capítulo está narrado casi íntegramente mediante planos generales en los que observamos la situación de la base desde un punto de vista aséptico tras el choque emocional de los sucesos del episodio anterior. Esto es subvertido en el momento en el que en un plano de estas características se incluye, de forma casi sorprendente, la cara interior del EVA-01. Por el tamaño del robot, lo que sin él sería un plano general se convierte en un plano medio corto dirigido hacia este. Frente a la cobertura de placas metálicas que suele recubrir a la Unidad 01, su presencia

cubierta con vendas a excepción de un ojo y la boca muestra una expresión violenta, humana y que roza el valle inquietante, consiguiendo transmitir un profundo desasosiego a la audiencia con tan sólo un par de rasgos faciales.

Sin embargo, el caso de mayor interés lo encontramos en el episodio dieciséis, que tiene una carga filosófica muy marcada. Durante este episodio, Shinji es fagocitado por un Ángel y cae en un trance meditativo. Mientras esto ocurre, Misato, Asuka y Rei se encuentran de noche en una base improvisada discutiendo cómo actuar, flanqueadas por luces blancas de gran potencia que se proyectan desde una posición cercana. La forma en la que la luz incide sobre ellas sólo permite ver el color de sus ojos y el movimiento de su boca, mientras que el resto de sus caras permanecen totalmente oscurecidas, y sus sinuosas y alargadas sombras se extienden sobre el pavimento blanquecino.

Los primeros planos que nacen de esta iluminación inusual son deliberadamente desconcertantes. Difuminan el propio carácter humano de los personajes a la vez que destacan sus emociones, ya que es lo único distinguible en sus caras y lo que constituye su rostro en sentido fenomenológico. Es una escena cruda, que se experimenta de forma muy visceral y que apunta a un cierto carácter inescrutable presente en los personajes representados. Más allá de esto, la elección de colores sólidos como protagonistas de esta escena es determinante, ya que evidencia el contraste entre el brillo azul de los ojos de Asuka y la mirada inexpresiva de los ojos rojos de Rei mejor que cualquier otra instancia en la obra.

La originalidad y el cuidado con el que las representaciones del rostro están elegidas a lo largo de *Evangelion* es un claro testimonio de la importancia que se le concedió a este elemento al confeccionar la obra. En *Evangelion* se muestra en detalle la dimensión ética del rostro, no sólo ateniéndonos a lo meramente físico en el acto del mirar, sino en cuanto a la apertura al otro que constituye el rostro en su sentido filosófico.

Muerte del autor

Una vez ofrecido un marco sobre el que entender el desarrollo de la obra y los motivos que llevaron a su autor a confeccionarla, pretendo adentrarme en la temática filosófica dentro de *Neon Genesis Evangelion* bajo las claves que considero adecuadas. Pese a que Hideaki Anno ha dado muchas entrevistas sobre *Evangelion* que arrojan luz sobre cómo pretendía que fuese percibida, considero más fructífero construir este análisis desde una perspectiva de muerte del autor, en los términos y por los motivos que llevaron a Roland Barthes a plantearla en su famoso artículo.

Creo que Barthes hizo bien en señalar el culto al autor como algo añejo en plena posmodernidad (más aún en nuestros días) y con claras raíces en la ideología capitalista y su concepto de propiedad, y que es problemático a la hora de comprender una obra.

Una vez alejado del Autor, se vuelve inútil la pretensión de “descifrar” un texto. Darle a un texto un Autor es imponerle un seguro, proveerlo de un significado último, cerrar la escritura. Esta concepción le viene muy bien a la crítica, que entonces pretende dedicarse a la importante tarea de descubrir al Autor (o a sus hipóstasis: la sociedad, la historia, la psique, la libertad) bajo la obra: una vez hallado el Autor, el texto se “explica”, el crítico ha alcanzado la victoria; así pues, no hay nada asombroso en el hecho de que, históricamente, el imperio del Autor haya sido también el del Crítico, ni tampoco el hecho de que la crítica (por nueva que sea) caiga desmantelada a la vez que el Autor.

En la escritura múltiple, efectivamente, todo está por desenredar pero nada por descifrar; puede seguirse la estructura, se la puede reseguir (como un punto de media que se corre) en todos sus nudos y todos sus niveles, pero no hay un fondo; el espacio de la escritura ha de recorrerse, no puede atravesarse; la escritura

instaura sentido sin cesar, pero siempre acaba por evaporarlo: precede a una exención sistemática del sentido. (Barthes, 1993, p. 3)

El imperio de la autoría, además de llevar una carga connotativa de la que nace buena parte del elitismo intelectual, reduce el horizonte de comprensión de las obras. Las limita, las constriñe a una sola visión e impide florecer al frondoso vergel hermenéutico que de una novela, de una película, de una canción o de una serie de animación su público construye.

Al tratar una obra de la talla de *Evangelion*, tan analizada y sometida a escrutinio y que sigue generando tanto un debate rico muchos años después de su emisión, intentar explicar sus significados ateniéndonos a las claves proporcionadas por su autor sería desmerecerla. En este sentido, me dispongo a analizar las claves de *Evangelion* a partir de la concepción filosófica del rostro, y cómo se relaciona tanto con su temática principal y con el simbolismo judeocristiano presente de forma recurrente en la serie.

Posición cero: breve descripción de la trama

Como no podría ser de otra manera, la base argumental de *Evangelion* tiene una íntima relación con la cultura *otaku*, en este caso con el *mecha*, argot utilizado para referirse a las obras centradas en batallas de robots de combate. Su acervo, sin embargo, es subversivo con respecto a este subgénero.

Los *animés* más populares de este grupo no están exentos de temas complicados. Suelen presentar temáticas con un trasfondo complejo y exploran escenarios distópicos, teniendo en muchos casos un mensaje antibélico. Sin embargo, el avance de sus historias suele presentar una progresión positiva. No es inusual que sus personajes principales se nieguen a pilotar un vehículo militar al principio de la historia para después verse forzados a hacerlo a raíz de las circunstancias, pero su determinación no suele ser puesta en cuestión, y suelen tener finales esperanzadores. Esto, por supuesto, es algo que *Evangelion* no comparte.

Evangelion se sitúa cronológicamente en el año 2015, quince años después de un cataclismo que diezmó a la humanidad y que se conoce como “Segundo Impacto”, y que fue causado por unos seres de naturaleza desconocida que recibieron el nombre de Ángeles. Tras este suceso, Tokyo quedó destruida y se crearon Tokyo-2 como capital administrativa y Tokyo-3 como ciudad señuelo para futuros ataques de Ángeles y base de operaciones de NERV, una agencia militar especializada en combatirlos.

Tras quince años preparándose para defenderse de futuros ataques, los Ángeles comienzan a atacar Tokyo-3 y Shinji, un chico de catorce años que no había vivido el cataclismo, es llamado por su padre, el jefe de operaciones de NERV, para pilotar uno de los EVA, los robots con los que hacerles frente. El armamento convencional no puede herir a los Ángeles, al no ser capaz de traspasar una

barrera etérea llamada campo AT, algo de lo que las unidades EVA sí son capaces.

En el primer episodio Ritsuko describe de pasada a los EVA como “unidades bio-mecánicas”, y desde el inicio del segundo episodio vemos que estos supuestos robots tienen cierto nivel de autonomía y conciencia, algo que inquieta profundamente a Shinji.

Más allá de su aparente función defensiva, NERV está financiada por un grupo de presión llamado SEELE (etimológicamente el alma, frente al nervio físico que representa NERV) que ejerce una gran influencia sobre el padre de Shinji. En desconocimiento del resto de mandos de NERV, diseñan junto a él el Proyecto de Complementación Humana, que trataremos más adelante.

El formato durante los primeros episodios de la serie es el de “monstruo de la semana”, poniendo a Shinji a luchar contra un Ángel cada semana como tantas obras de esta índole. Sin embargo, ya desde el inicio hay un trasfondo y una tensión característicos que advierten de la naturaleza deconstructiva de la serie.

La limitación de la libertad del rostro

Antes de analizar cómo estos elementos se desenvuelven en el guion, es importante acotar a qué nos referimos concretamente al hablar del rostro y el valor que tiene en *Evangelion*. Partimos de la concepción de Emmanuel Lévinas, quien entiende la libertad como algo acotado siempre por el Otro, cuya comprensión desborda al Yo más allá de lo que éste puede aprehender. Desde aquí desarrolla su concepto de rostro como percepción del Otro, que tiene sentido como categoría metafísica y no como una descripción física de las facciones de otra persona. El rostro es la forma en la que la trascendencia se hace presente sin ser presencia, ya que para que esta última se dé hace falta convertirla en un objeto, algo en lo que no podemos convertir al Otro por lo inabarcable de su naturaleza.

Las reflexiones de Lévinas me resultan de particular interés para este tema por las consideraciones que realiza en *Ética e Infinito*, la obra que recoge las conversaciones (quizá mejor llamadas entrevistas) entre Philippe Nemo y él, donde discuten diferentes temas y autores relacionados con la ontología y la fenomenología. En los capítulos séptimo y octavo, se trata la naturaleza del rostro y de su dimensión ética. Lévinas comienza apuntalando la última idea de las citadas en el párrafo anterior, desligando al rostro de la fenomenología (Lévinas, 1991, p. 71), ya que bajo su criterio queda fuera de lo abarcable por la percepción; y posteriormente liga su naturaleza a la del discurso, a la imposibilidad de callar ante el rostro, que siempre demanda una respuesta y una implicación activa del Yo que ejerce la mirada (p. 74). Describe al rostro como un ente con un carácter dual, de amo que gobierna y ordena sobre el Yo y a la vez de vulnerabilidad y desnudez ante la posibilidad de que el Yo puede ejercer también escrutinio y control sobre él.

En definitiva, Lévinas carga contra la idea del conocimiento del Otro mediante la mirada en el sentido convencional, y cree que el punto de anclaje a la otredad es ético (p. 71). Esa desnudez y esa vulnerabilidad mutua es, para el autor, de lo que nacen los pactos tácitos de no agresión y los mandamientos formales como el “no matarás” bíblico (p. 75). La agresión no sólo debe ser entendida como una agresión física, sino una afrenta a la dimensión del Otro en sí misma.

Considero que se puede resignificar el concepto de mirada de Lévinas y hacerlo no sólo compatible con su analogía, sino relativo al concepto de libertad y la forma en la que la limita. Por ejemplo, en su novela *Metafísica de los tubos* —título que viene de su identificación de los tubos con el ser-en-sí sartriano (Sartre, 2013, p. 70), en cuanto a no tener una dimensión interior—, la autora belga Amélie Nothomb se pone en la piel de su Yo bebé para describir la mirada como algo más allá de la vista y que se acerca a la noesis:

La mirada es una elección. El que mira decide fijarse en algo en concreto y, por consiguiente, a la fuerza elige excluir su atención del resto de su campo visual. Ésa es la razón por la cual la mirada, que constituye la esencia de la vida, es, en primera instancia, un rechazo. (Nothomb, 2000, p. 7)

Para llegar a ese escrutinio de un ente o del Otro, la mirada ha de pasar por una discriminación del mundo. Vivir constituye un rechazo, voluntario y libre, con la paradoja de que precisamente fijar nuestra mirada metafísica en el Otro nos limita. El Otro limita la libertad no sólo por acción sino también por omisión de posibilidad.

Prosopo-grafía de elenco: el dilema del erizo

En la primera aparición de Shinji Ikari, lo vemos llamar por teléfono para que lo recojan mientras sostiene una carta en la que su padre le pide de forma muy hosca que vaya a verle, y en la que alguien, al leer el tono de las palabras de la carta, había añadido con otra letra un agradecimiento afectuoso. La carta estaba hecha pedazos y recompuesta, dejando ver desde su primera aparición la relación turbulenta que tiene con su padre y con su sentido de la responsabilidad.

Shinji es un protagonista anómalo. No sabemos mucho de su vida antes de su llegada a Tokyo-3, más allá de que su introversión y su afición por el chelo. No solo detesta pilotar, sino que no hace el mínimo ademán de ocultarlo durante todo el metraje. Acaba claudicando por diferentes motivos, conscientes o inconscientes. La idea de que, supuestamente, es la persona que mejor puede hacerlo al ser el más compatible con el EVA. Agradar a su padre e intentar conseguir su afecto. Sentirse valorado por los demás. A pesar de eso, no son motivos suficientes, y en no pocas ocasiones la situación se complica.

A lo largo de los primeros episodios podemos ver el enorme esfuerzo de Shinji por soportar sus circunstancias. Más allá de lo desagradables que le resultan las batallas y de lo que le inquieta el propio robot que pilota, tener que relacionarse con personas a las que no entiende y que le demandan tanto le supera.

El cuarto episodio de la serie se titula "Dilema del erizo", en referencia a la metáfora del puercoespín propuesta por Schopenhauer en *Parerga y Paralipómena* para describir la interacción humana, y creo que define a la perfección el conflicto interno del protagonista.

Un frío día de invierno, varios puercoespines se acurrucaron muy juntos para evitar que se congelaran a través de su calor mutuo. Pero pronto sintieron el efecto de sus púas el uno sobre el otro, lo que los hizo separarse nuevamente.

Ahora bien, cuando la necesidad de calor los juntó de nuevo, se repitió el inconveniente de las púas, de modo que fueron arrojados entre dos males, hasta que encontraron la distancia adecuada desde la cual podían tolerarse mejor. Así, la necesidad de sociedad que brota del vacío y la monotonía de la vida de los hombres los une; pero sus muchas cualidades desagradables y repulsivas y sus inconvenientes insufribles una vez más los separan. La distancia media que finalmente descubren, y que les permite soportar estar juntos son la cortesía y los buenos modales [...]

En virtud de ello, es cierto que la necesidad de calor mutuo sólo será satisfecha de manera imperfecta, pero por otro lado, no se sentirá el pinchazo de las púas. Sin embargo, quien tiene una gran cantidad de calor interno propio, preferirá mantenerse alejado de la sociedad para evitar dar o recibir problemas o molestias. (Schopenhauer, 1851, p. 651-52)

La solución que da Schopenhauer pasa por el término medio o por convertirse en un anacoreta; caminos que como la serie demuestra son difíciles de llevar a la práctica. El acercamiento de Shinji a la interacción es bulímico, y si bien da muchas vueltas a lo largo de la trama, su sentimiento de insatisfacción y disforia es constante.

Su relación con Misato, su guardiana y jefa de operaciones de NERV, es positiva pero no tarda en mostrar aristas problemáticas. Misato le ofrece un sitio en el que sentirse cómodo, y su casa no es sólo un refugio físico sino mental para él. Ella es muy empática con su situación y se ganan bastante confianza mutua, pero su relación tiene límites de comprensión importantes. En primer lugar, Misato es la que le manda a luchar, algo que aborrece y el principal motivo por el que huye de NERV en el mencionado episodio cuatro, solo para ser llevado de vuelta a la fuerza y abroncado por ella. Por otro lado, la diferencia en sus roles dentro de la historia les hace difícil entenderse como iguales.

Las cuestiones que afligen a Misato, como su responsabilidad dentro de NERV, su complejo de Electra o sus traumas con respecto al Segundo Impacto son cuestiones difíciles de compartir con él, y sólo encuentra refugio en Kaji y en sus vicios. Shinji, por su parte, siente cierta atracción hacia Misato que, por supuesto, no es correspondida, además de los problemas de socialización ya comentados.

Es algo irónico que durante la serie se implique que Misato pasó por una experiencia muy parecida a la de Shinji después de quedar aislada a la deriva tras el cataclismo del Segundo Impacto, pero que a pesar del cariño y la cercanía que le muestra al protagonista, le es difícil empatizar con sus problemas a un nivel más personal. Por otro lado, después de la muerte de Kaji en el episodio veintiuno y del distanciamiento de Misato de Ritsuko, Shinji tampoco es capaz de empatizar con ella. Tras un acercamiento en el que, en su peor momento a nivel emocional, ella se sienta en la cama con él y le sugiere de forma velada tener relaciones para buscar algún tipo de consuelo, Shinji la rechaza de forma brusca sin mostrar mucha consideración por sus problemas.

Su relación con Rei es bastante más distante. En el quinto episodio, Shinji intenta acercarse a ella por primera vez, siendo en ese momento los dos únicos pilotos de NERV. Tanto por su actitud tanto en clase como por su comportamiento en NERV la cree alguien similar a él, pero su primera interacción fuera del trabajo dispara una incomodidad que nunca llega a disiparse.

Uno de los clichés más repetidos en las comedias sexuales dirigidas a hombres *otakus* son las escenas de tocamientos accidentales seguidas de una bofetada, y ese episodio las deconstruye de una forma que caracteriza muy bien la relación entre ambos. Shinji entra en el apartamento de Rei para devolverle un carné y se encuentra un sitio destartalado y casi inhabitable, y a ella recién salida de la ducha y desnuda. Ella se muestra impasible, pero él se avergüenza, tropieza y cae encima de ella tirando consigo el cajón de la ropa interior de Rei encima de ambos. Todavía encima suya, vemos como Shinji tiene una expresión de

bochorno indecible, mientras que Rei mantiene la misma expresión, y le mira fijamente a los ojos. Segundos después, Rei se levanta, se viste delante de él y sale del apartamento sin prestarle apenas atención. La bofetada viene minutos después, cuando ambos están bajando una escalera mecánica de camino a las instalaciones de NERV y, en medio de una conversación más distendida, Shinji insulta a su padre, algo que indigna a Rei.

Rei es un personaje críptico y menos desarrollado que los demás, y su conflicto principal viene de saberse un clon reemplazable y de no considerar su identidad como verdaderamente suya, de no ser un Yo propiamente dicho. Siente mucha afección hacia Gendo, y aunque su relación con su hijo se vuelve algo más cercana a lo largo de la serie y el complejo de Edipo de Shinji le hace desarrollar cierta atracción hacia ella, jamás se produce un estadio en el que pueda alcanzarse la comprensión mutua. La revelación en los últimos episodios de que Rei es un clon de su madre y su reemplazo por otra versión después de que muriese en el episodio veintitrés desvinculan a Shinji emocionalmente de ella, y hacen a la comprensión que nunca llegó a ocurrir imposible.

La persona a la que Shinji consigue mirar más como un sujeto y a la que deja ver más de sí mismo es Asuka. Tras un primer arco más introspectivo y melancólico, su introducción en el episodio ocho transforma a la obra en muchos sentidos. El carácter de Asuka es bastante diferente al de Shinji: ella es bombástica, orgullosa y extrovertida, le encanta pilotar su EVA y no siente pudor por discutir con adultos ni tampoco por su atracción hacia Kaji. Desde su introducción empieza a vivir en el piso de Misato, algo que cambia bastante las condiciones de vida de Shinji, que pasa a tener alguien de su edad con quien discutir a diario.

Sin embargo, los problemas de Asuka no son muy diferentes a los de Shinji, más bien otra cara de la misma moneda. En Shinji vemos una dicotomía interesante entre su búsqueda de afección en un mundo en el que constantemente se pide muchísimo de él y la fatiga constante que le causa la cercanía a los demás. El

considera el Yo como algo doloroso, intenta escapar de ser quien es. En cambio, para Asuka su identidad y la aprobación de los demás es lo más importante, ser reconocida por el Otro como sujeto es la base de su bienestar emocional. Tener que buscar activamente el afecto de su madre depresiva y el hecho de que sólo se la ha valorado por su capacidad para pilotar un EVA le dio la percepción de que su valor como sujeto residía ahí.

Es característico su antagonismo unidireccional hacia Rei por su falta total de voluntad, y cómo incluso en los episodios más desenfadados de la serie no deja que ni parte de la atención que recibe vaya hacia ella. También la envidia que tiene hacia Misato y su deseo de ser adulta lo antes posible, para tener también el reconocimiento que busca en Kaji. El conflicto de Asuka trae a la mente la teoría del reconocimiento de Axel Honneth, y de cómo el individuo necesita necesariamente del otro para erigirse como sujeto (Boxo, 2013).

A pesar de sus diferencias, Shinji y Asuka consiguen desarrollar una relación de comprensión mutua más fuerte que la que él tiene con el resto del elenco, no exenta de una dimensión sexual y otra de cierta violencia, que no son incompatibles, como postuló Freud al hablar de la interrelación entre la pulsión de vida y de muerte. La escena de su beso en el episodio quince, durante una ocasión en la que Kaji y Misato habían ido a una boda juntos, a modo de compensación por el amor imposible del otro, demuestra un reconocimiento difícil de encontrar en otros dos personajes.

Tras la incapacitación de Asuka en el episodio veintidós, después de la cual queda ingresada y en coma durante el resto de la serie, Shinji pierde a la persona con la que podía reconocerse de igual a igual, y su relación con Rei y Misato se había enrarecido enormemente en los últimos episodios.

Esta coyuntura es la que hace tan impactante y significativa la aparición de Kaworu Nagisa en el episodio veinticuatro. A pesar de ser un personaje con

apenas quince minutos en pantalla, consigue calar en el espectador por convertirse en la única fuente de consuelo para el estado mental de Shinji. No es sorprendente que sea capaz de desarrollar una atracción hacia él ignorando cualquier convención tradicional (algo especialmente significativo, después de que en una ocasión Shinji rechazara tomar algo con Kaji a solas por “no ser una chica”) y en tan poco tiempo.

Kaworu resultó ser un Ángel y tuvo que acabar matándolo contra su voluntad, algo que dejó a Shinji en un estado de desafección total por la individualidad y la interacción, y que sentaría las bases para los dos finales, contradictorios entre sí pero muy apropiados, que tiene esta historia.

Complementación Humana o cómo esquivar la mirada del Otro

Las limitaciones impuestas por el Otro y la alternativa más cómoda de no considerarlo como sujeto individual para no tener que mirarlo y esbozar su rostro (en sentido levinasiano) es un tema recurrente en *Evangelion*, y que se concreta en el Proyecto de Complementación Humana. Como empezamos a descubrir conforme avanza la trama, ese proyecto secreto de SEELE y Gendo consiste en fusionar todas las conciencias humanas en una única entidad, eliminando la individualidad para crear un estado universal de conocimiento inmortal, omnisciente; y sobre todo libre de tener que mirar al rostro del Otro, de tener la responsabilidad de mirarlo como a un igual, y también de ser desnudado ante él. Para esta serie de personajes, no se trataría de eliminar a la humanidad, sino de llevarla a un estadio superior.

La motivación principal que Gendo Ikari da para buscar este fin es poder reunirse en un único ente con su esposa Yui, cuya conciencia quedó fusionada mediante un proceso comparable con el EVA-01 que pilota Shinji. Esto sucedió durante un ensayo supuestamente fallido, aunque la serie da motivos para creer que esa era la intención que ella tenía en todo momento.

Gendo vio la “muerte” de Yui como una demostración de que era posible llevar el plan a cabo, y lo busca para poder ser uno con ella de forma completa. Sin embargo, aunque nunca se trata el tema de forma explícita en la serie, tanto el guion como la cinematografía de la serie nos indican de forma sutil que Gendo sufre el dolor de la interacción de una forma no muy diferente a como lo siente su hijo. Algo muy característico sobre Shinji es cómo evita mirar a los ojos a los demás, especialmente durante una confrontación de cualquier tipo, y pese a que es un rasgo que queda diluido a causa de su posición, Gendo no es distinto en este respecto. Como espectadores vemos que siempre se comunica con los demás desde una distancia física considerable. Un buen ejemplo es la primera

conversación que tiene con Shinji durante la segunda mitad del episodio uno, situándose a una altura que indica superioridad pero que también hace más difícil distinguir sus rasgos. Cuando se sienta en su mesa de trabajo entrecruza sus manos y tapa parte de su cara con ellas, y nunca se gira para mirar a Fuyutsuki, su segundo al mando, cuando este le habla desde detrás. Sus gafas también son otro elemento que lo separa de la mirada ajena: después de romper sus gafas antiguas en un intento de salvar a Rei en el episodio cuatro, las que lleva el resto de la serie están tintadas, haciendo mucho más difícil adivinar sus expresiones.

En las pocas situaciones emocionalmente difíciles para él a lo largo de la historia esta caracterización se acentúa. Un ejemplo lo vemos en el episodio trece, cuando Shinji y él van a visitar la tumba vacía de Yui y su hijo intenta mantener una conversación con él, mientras que Gendo evita mirarlo en todo momento y se va en cuanto tiene ocasión; y quizá el más característico lo observamos en el episodio veintitrés. Después de haber enviado a Ritsuko, su amante, a una reunión con los miembros de SEELE a la que no quería acudir, y en la que estos la desnudaron y humillaron, ella destruye el tanque de clones de Rei y es detenida. Gendo va a verla, y en una escena estática en la que ella se lo reprocha, muestra un nivel de emoción inusual en él. Su expresión denota lástima y arrepentimiento, pero aun así no es capaz de mirarla, y le da la espalda durante toda la conversación.

Más allá de las motivaciones que el personaje presenta de forma deliberada a lo largo del metraje, el lenguaje visual de la serie nos comunica que el trasfondo de sus problemas no es muy diferente a la de otros personajes, y particularmente de Shinji. Rechaza tener que afrontar el rostro ajeno desde su punto de anclaje ético y tampoco se presta a ser sujeto de escrutinio. Huye de una manera menos evidente que su hijo, pero su compromiso con la Complementación Humana también nace de su incapacidad para aceptar la Otredad. La forma en la que busca la Complementación Humana como solución permanece oculta al resto de

NERV durante gran parte de la serie, pero como mostrará el análisis del final de la serie, no es una opción que Shinji hubiera rechazado sin miramientos.

El Campo AT y la individualidad frente a la Complementación

Un elemento de interés para esta investigación es el denominado “campo AT”, y el uso que se le da como recurso de la trama. Los campos AT son barreras etéreas que hacen impenetrables a los Ángeles e inmunes a todo tipo de armamento convencional. Se manifiestan como campos de fuerza de forma hexagonal que aparecen delante de ellos al intentar atacarlos. Desde el primer episodio, se afirma que la única manera de penetrar un campo AT es con otro. El único tipo de armamento que posee estos campos son las unidades EVA, y es este el motivo por el que son el único medio con el que hacerles frente.

El hecho de que los robots de combate posean el mismo tipo de protección invisible que los Ángeles son una pista importante de que son de la misma naturaleza, pero el concepto de campo AT tiene un significado más alegórico. Aunque a lo largo del metraje jamás se especifica qué quieren decir las siglas que conforman su nombre, en la famosa secuencia introductoria de todos los episodios se repiten una serie de imágenes con una velocidad que dificulta su interpretación, y en una de ellas se puede leer claramente “Absolute Terror field” o “campo de Terror Absoluto” (a no ser que nos remitamos a la primera traducción española, que por algún incomprensible motivo decidió renombrarlo como “campo anti-tanque”).

Una barrera invisible que se erige para separar a un ente de otro es un concepto que nos traslada inmediatamente a los temas principales de la serie. Ritsuko explica que el campo AT de un EVA erosiona el de un Ángel, de un modo que los campos de fuerza presentes en ambos se disipan. El motivo por el que el armamento convencional no es capaz de traspasarlo es que, a diferencia de las unidades EVA, no son entes con conciencia ni entidad propia. A pesar del carácter ofensivo de los EVA, es ese reconocimiento del Otro como sujeto y como igual y la invitación a la interacción lo que les permite romper los campos AT.

Con el avance de la trama y el descubrimiento de que los Ángeles y los humanos son seres de la misma naturaleza, con la diferencia de que los primeros tienen la base genética de Adam y los segundos de Lilith, no es sorprendente la revelación de Kaworu Nagisa en el episodio veinticuatro de que los humanos también poseen campos AT, si bien estos no son lo suficientemente fuertes para manifestarse de forma visual.

Eran estos el principal impedimento de la Complementación Humana, y en la segunda mitad de *End of Evangelion*, la fusión de Adam con Lilith produce una fusión universal de todos sus descendientes (expresado aquí como todos los entes que comparten código genético con ellos; el uso del término “complementación” y su relación con la genética y con la estructura de doble hélice de las cadenas de ADN no es casual) y una ruptura de los campos AT de toda la humanidad, fusionándose en un caldo primigenio que hace de todas las conciencias una y elimina la individualidad.

La forma en la que se produce esta complementación tiene un carácter metafórico y sexual implícito de cierto interés. Adam se encuentra contenido en la mano de Gendo, mientras que Rei es el receptáculo en el que está incluida el alma de Lilith. Gendo atraviesa el pecho de Rei (recordemos, un clon de Yui) con su mano y la baja hasta su sexo produciendo la fusión de ambos Ángeles, erigiéndose ambos como padre y madre de esta nueva concepción de la humanidad.

El campo AT es lo que separa al sujeto del Otro, y lo que le otorga su carácter como individuo. Es lo que nos hace, pero a la vez el núcleo de nuestra fragilidad. La interacción con el Otro es lo único capaz de romper esa individualidad, el ser sujetos de la adjetivación y la mirada ajena. En definitiva, son los campos AT los que sostienen el Yo. Lo que nos dice la inclusión de este concepto en la serie es que no sólo la separación del Otro, sino el miedo a ser reconocidos es parte de la naturaleza que nos hace humanos. Leyendo entre líneas, es el terror más absoluto.

Dos finales, dos soluciones: indolencia frente a individualidad

La historia de *Evangelion* tiene dos finales: el presentado mediante los episodios veinticinco y veintiséis de *Neon Genesis Evangelion*, la serie original; y la versión de los hechos de la película secuela *End of Evangelion*, estrenada en cines un año después de la emisión de la serie. Aunque muchos eventos son comunes en ambas continuidades, los dos finales no sólo no se complementan, sino que son contradictorios entre sí y sus resoluciones son muy diferentes. Sin embargo, considero que ambas están en sintonía con el desarrollo mostrado a lo largo del guion de la serie.

En los dos últimos episodios de la serie, la historia da un salto temático. Después de ver la desesperación de Shinji en el episodio veinticuatro, en el que encontró y perdió a alguien ante quien podía descubrir su Yo, el episodio veinticinco sucede después de que la Complementación Humana haya sido llevada a cabo. El nombre del episodio es “¿Me quieres?”, y consiste casi íntegramente en diferentes personajes sentados sobre una silla en el vacío, iluminada como si estuvieran en un escenario.

Al principio, Shinji se arrepiente de haber matado a Kaworu, y el resto del elenco interviene para ponerles voz a sus contradicciones e inseguridades. Todos los personajes son parte de la misma entidad, y son capaces de comentar los problemas que hasta entonces sólo estaban en el fuero interno de cada uno. A lo largo del episodio, se exploran los problemas con el Yo de Rei, Asuka y Misato: la dificultad para afirmarse como sujeto por la primera y la insatisfacción con la mirada ajena de la segunda y la tercera. Muchos de los diálogos son repetidos de otros episodios, mezclados de manera inteligente para resaltar la importancia de comentarios minúsculos verbalizados a lo largo de la historia para la psique de estos personajes.

En secuencias de escasos segundos, vemos imágenes del estado del mundo físico y lo que ha llevado a esa situación: a Asuka cayendo hacia el fondo de un lago, a Ritsuko ahogada en una masa del caldo primordial o a Misato después de haber sido disparada. Son pistas claras de que la Complementación finalmente se ha llevado a cabo, pero no sin resistencia.

Este primer episodio muestra a la Complementación como un proceso sobrio y donde las barreras de la identidad ya no existen, y los comentarios del resto de personajes ponen en perspectiva los problemas de cada uno sin pudor. No puede hablarse de una mirada, una noesis o un rostro porque todos forman parte del mismo ente, y no sienten el dolor que habrían sentido al compartir estos temas poseyendo individualidad. Es, en cierto sentido, un alivio para ellos.

En vigesimosexto y último episodio se centra en las inquietudes de Shinji. Recuerda su propio mantra sobre que no debe huir, y razona durante esta Complementación que huir es la única salida. Huyendo los demás le abandonarían, que lejos de ser algo negativo sería un consuelo. Las voces de otros personajes razonan que si hace eso perdería su identidad, algo que no le asusta, y él razona que lo que busca no es ser abandonado sino no ser él mismo. Su rostro le abruma.

Vemos a Shinji dibujado a lápiz sobre un fondo blanco, lo que él identifica como un mundo de vacío, pero a la vez un mundo de libertad. Gendo crea una línea horizontal en el fondo blanco que separa el suelo del cielo, y Shinji pierde la libertad de volar a cambio de ganar un sitio en el que asentarse y adquirir solidez. En este intercambio entra el juego la limitación de la libertad que el Otro pone sobre el Yo, y cómo la obra entiende esta idea. La identidad no sólo resulta dolorosa, sino que también limita.

Shinji imagina una forma en la que las cosas podrían haber sido muy diferentes, mediante un escenario cliché en el que haber podido ser un estudiante normal de

instituto. En este mundo, Asuka y Rei habrían sido sus compañeras y Misato su profesora, y podría haber tenido una relación más cercana y menos accidentada con ellas. Esta perspectiva no le disgusta, pero sabe que la realidad está lejos de ser una serie escolar, y que existir le duele.

Finalmente, concluye que es mejor quedarse "ahí", en esa multiplicidad. En ese momento, el fondo negro se destruye para dar paso a un cielo azul expansivo y mucho menos claustrofóbico. Alrededor suya aparecen los personajes principales para aplaudirle y felicitarlo por su decisión, incluyendo a sus compañeros, a las pilotos de NERV y a sus padres. "Shinji", por primera vez, es feliz.

Este es un final agrisado que acaba en una nota muy positiva. Shinji acepta la Complementación, aquello contra lo que NERV estaba supuestamente tratando de evitar durante toda la serie. Se da cuenta de que no tener que constituir un Yo y tener un horizonte de comprensión completo tanto de las circunstancias de su vida como de las de los demás merece más la pena que la individualidad. No es un final heroico, pero es coherente con lo mostrado a lo largo de la historia, y una resolución con la que el protagonista y el resto de personajes están satisfechos. Shinji tiene motivos para abrazar el Yo y el rostro ajeno, no todas sus experiencias han sido negativas, pero también para querer escapar.

Por el contrario, el final que presenta la película *End of Evangelion*, nos deja el mensaje opuesto, tanto con respecto a la decisión de Shinji como al tono de la resolución.

En la primera mitad de esta cinta, vemos los sucesos inmediatamente posteriores al episodio veinticuatro. Kaworu ha muerto, Rei es otro clon sin recuerdos y Asuka sigue en coma. En este clima de desesperación, SEELE da inicio a la Complementación Humana. Misato se da cuenta de esto e intenta una ofensiva

final contra NERV sin éxito, arrastrando a un Shinji desprovisto de voluntad por las instalaciones en medio de una batalla sin cuartel.

Esta primera mitad no tiene tanto contenido de interés filosófico directo, y la mayoría se da mediante un uso de la simbología cabalística que será analizado en la próxima sección. Sin embargo, es interesante ver cómo muchos de los eventos encajan con los pequeños retazos que vemos en el episodio veinticinco de la serie original, sirviendo como explicación de los sucesos que llevaron a la Complementación. Por otro lado, el estado de desarraigo del mundo de Shinji es más evidente que en cualquier otro momento, y sólo dirige su voluntad hacia una dirección: Asuka.

Desde el inicio de la película muestra su interés por estar con ella, al creerla la única que podría aprehender su rostro y entenderle. En una de las primeras escenas, desgarradora y brillante, va a visitarla al hospital, sin que ella sea capaz de responder. Hace un intento desesperado por despertarla zarandeándola, y pese a no tener éxito el movimiento la destapa y le permite verla semidesnuda. En un giro intencional, Shinji se masturba silenciosamente y termina afirmando de sí mismo que “es lo peor”. La naturaleza multipolar de la relación de los dos es uno de los ejes centrales de la cinta.

Durante la segunda mitad de la película, la Complementación se lleva a cabo, siendo Shinji y el EVA-01 los catalizadores, y Rei fusionada con Adam y Lilith el demiurgo que la lleva a fruición. Todos los personajes pierden su forma y se transforman en LCL, la sopa primordial, y vemos imágenes de cómo estos sucesos arrasan la Tierra y le dan un carácter rojizo al planeta. Durante esta sección, vemos imágenes dentro de la conciencia de “Shinji”, entre ellas muchas con claras alegorías sexuales y una escena cargada de tensión erótico-tanática en la que Asuka golpea a Shinji, y él acaba estrangulándola.

Sin embargo, Rei, quien tomó el control de la Complementación traicionando a Gendo, le da a Shinji la posibilidad de elegir, de seguir adelante o de revertirla. Además de como Rei, se aparece ante él como su madre, la otra cara de la totalidad que Rei, Shinji y el EVA-01 representan en ese momento, y tumbada encima de él y mirándole directamente deciden el mejor curso de acción.

En esta ocasión, a diferencia de en la serie, Shinji decide abrazar la individualidad, ya que a pesar del dolor y de la desafección, cree que la interacción humana merece la pena. Intentar mirar al Otro como a un igual desde un anclaje ético es difícil, pero ha tenido muchas pruebas a lo largo de la historia de que las cosas podrían haber ido mejor, y en algunas ocasiones fueron. Su madre le acaricia la mejilla, Shinji se lo agradece, y la Complementación se revierte.

En una escena final que por su impacto y su cinematografía ha pasado a la historia del medio, Shinji despierta en la orilla de un mar de sopa primordial al lado de Asuka. Que se encuentre con ella es muy apropiado, ya que de todos los personajes, es la que por su forma de acercarse al mundo y al Otro nunca hubiera aceptado la Complementación.

Vemos el colgante con forma de cruz de Misato colgado de un poste y simulando una auténtica crucifixión, sin que ella esté por ninguna parte. Rei, en su forma de demiurgo, está partida por la mitad con una expresión inquietante en el fondo del plano; mientras que se aparece en su forma humana flotando en el agua y mirando a Shinji. Aún incrédulo sobre la realidad de la escena, se gira hacia Asuka, que permanece con la mirada perdida boca arriba sobre la arena.

La forma en la que la vemos en esta escena está deliberadamente más sexualizada que en el resto de *Evangelion*, posiblemente para reflejar el estado mental de Shinji. Se monta encima de ella y comienza a estrangularla, como hizo durante la escena en la Complementación. Ella, por primera vez en la escena, cambia de

expresión, haciendo una mueca de dolor, y le acaricia suavemente en la mejilla como hizo su madre en la escena anterior. Shinji deja de estrangularla y empieza a llorar, mientras ella baja su mano lentamente. Segundos después, los ojos de Asuka le miran por primera vez. En un plano general, ella murmura “qué asco”, poniendo fin a la película.

Es una escena muy representativa, y que muestra el carácter multipolar de su relación, algo a lo que jamás tendrían que haberse enfrentado de haber elegido seguir en la Complementación. El dolor y las contradicciones están a flor de piel en un escenario desolador, muy alejado del expansivo cielo azul con el que cierra el episodio veintiséis de la serie. Es un final inquietante y mucho menos positivo, y que refleja a la perfección la temática de la serie sobre el dolor de la interacción y las dificultades para la empatía.

El hecho de que ambos finales existan y sean contradictorios es algo a celebrar y destacar de esta obra, ya que Shinji habría tenido motivos para escoger cualquiera de las dos soluciones, y se da a entender implícitamente que quizá el final más feliz es el que implica rechazar la individualidad. No rechaza el valor de mirar al Otro como a un igual, y a lo largo de la serie vemos ejemplos en los que, de haber tenido un fondo más empático, sus personajes habrían sufrido menos; pero tampoco ofrece un discurso voluntarista vacío y reafirma la dimensión inquietante del Otro, y el dolor y la falta de libertad que su existencia implica en el sujeto.

El Uno y los *sefirot*: simbolismo cabalístico al servicio de la imagen

Uno de los aspectos más llamativos de esta obra, especialmente entre el público occidental, es la ingente cantidad de imaginería y conceptos judeocristianos que son referenciados de forma constante en ella. En una entrevista frecuentemente citada en relación a esta cuestión, Kazuya Tsurumaki, la segunda persona más relevante de la producción, afirmó que el único motivo para su inclusión fue darle un carácter exótico al producto en Japón, incitando a la audiencia a no buscarle más interpretaciones (Thomas, 2001). Esto, sin embargo, está lejos de ser verdad teniendo en cuenta lo apropiado que resulta con respecto a sus temas centrales.

Casi todos los episodios de *Evangelion* comienzan con su secuencia introductoria, en la que lo primero que vemos es una imagen descendiente del árbol de la vida, concepto fundamental de la Cábala judía, que a su vez tiene su base en el neoplatonismo de Plotino. Las referencias a esta corriente de pensamiento no dejan de aparecer en toda la obra, llegando a su cénit en la película secuela *End of Evangelion*. Considero de interés realizar un acercamiento a la cuestión para después explicar su desarrollo dentro de la serie. Para ello, me serviré de las claves propuestas en el capítulo referido a esto de *Paradosis: visiones sobre el Uno, el Logos y la Tríada* (2014), del profesor Antón Pacheco.

Plotino continuó la línea idealista de Platón, haciendo una clara separación entre el mundo ideal y el físico, introduciendo además el concepto del Uno. El Uno es un ente del que todo emana y forma parte, eterno y que no acepta división ni multiplicidad. No se trata de un mundo de ideas eternas que constituya una suma de todas las cosas, sino algo previo a lo que existe; ni tampoco es relacionable con una deidad, ya que a diferencia de este concepto no es existencia sino potencialidad pura. Para Plotino, es la primera hipóstasis y la realidad que

conforma la existencia. Está por encima del Ser y no es cognoscible. Las emanaciones que de este salen, otras hipóstasis plotinianas, son el *Nous* (la inteligencia), el alma, y finalmente el mundo supralunar y el sensible (Uña, 2002).

Por lo tanto, la búsqueda de la plenitud para este autor está fuera del mundo físico, sus ojos siempre están orientados hacia arriba. Estos conceptos fueron rescatados e reinterpretados por la mística judía de la Cábala, y el concepto del Uno es relacionable con el término hebreo de *Ein sof*, el infinito.

La noción de una realidad suprema más allá de cualquier determinación está recogida en la cábala. Se trata del *Ein sof*, Pre-principio absoluto, Infinito (lo sin fin, literalmente), también llamado *belimá*. Es la nada de ser porque está por encima del ser y de cualquier otra cualidad. Se cumple, pues, el requisito esencial de la especulación platónica, como es la intuición de un Uno inefable y trascendente, en este caso *Ein sof*. Se plantea ahora el problema de cómo a partir de esa nada (*ayin*) puede surgir el ser. Es decir, estamos ante el problema de cómo lo múltiple se produce a partir de la Unidad. El planteamiento de Moisés de León, el autor del Libro del Zohar, para resolver esta cuestión tiene mucho en común con el ismaelismo, pues del abismo insondable del *Ein sof* surge, a modo de Logos inmanente que se hace proferido, la instancia que no siendo todavía ser va a generar el ser: *Keter*, la Corona, la primera *sefira* o emanación hipostática del absolutamente trascendente *Ein sof*. (p. 147-48)

El profesor Pacheco describe la naturaleza de *Ein sof* y cómo se resuelve el problema de la multiplicidad, siendo el primer nexo de conexión entre este concepto y el ser el primero de los *sefirot* del Árbol de la Vida: *Keter*.

Después de que *Keter* haya emergido del *Ein sof* comienza el *atsilut* o mundo de la emanación (el equivalente a la *próodos* o a la *probolé*). Y una vez más nos encontramos con la estructura triádica de las hipóstasis que constituyen la revelación del Absoluto, el principio inteligible de las realidades sensibles. Estas hipóstasis en la cábala toman el nombre de *sefirot* (libros o escritos, lo que nos integra de nuevo en un contexto escriturario y hermenéutico). Al igual que el

Uno-Ágnostos zeós provoca la necesidad de establecer mediaciones que lo revelen y manifiesten, así también el *Ein sof* provoca la aparición de un pléroma que cumple esa misma función: son, como decíamos, las *sefirot*, que se estructuran triádicamente [...] (p. 148)

Los *sefirot* son las diez emanaciones a partir de las cuales *Ein sof* se revela y forma un conjunto comparable al *pléroma* (una multiplicidad de conceptos dentro de un mundo inteligible, elemento presente en el gnosticismo) a la vez que se conecta con la multiplicidad del *kenoma*, el mundo físico de pura fenomenalidad (p. 148).

Como se menciona en el texto, los *sefirot* se estructuran triádicamente. *Keter* es el más cercano a la entidad divina, y se sitúa en la cúspide del árbol de la vida. Inmediatamente debajo de él, encontramos a su izquierda *binah*, el entendimiento; y a su derecha *Chokmah*, la sabiduría. Estos tres conforman la tríada divina, son *sefirot* de pura intelectualidad. *Binah* tiene por debajo suya *Gevurah*, la fuerza, y *Hod*, el esplendor; formando juntos el pilar de la severidad, que simbolizaría aspectos masculinos. Debajo de *Chokmah* tenemos *Hesed*, la bondad y *Netzah*, la victoria; componiendo el pilar de la misericordia, más cercano a aspectos femeninos. Con respecto a estos, en el pilar del equilibrio se situarían por debajo de *Keter Tiferet*, la belleza, y *Jesod*, la fundación. El décimo *sefira*, situado en la base del árbol es *Malkuth*, el Reino, que representa al *kenoma* (Low, 2015).

Antón Pacheco observa más sistemas triádicos aparte de los pilares, situando la tríada de la creación entre *Gevurah*, perteneciente al pilar de la severidad; *Hesed*, perteneciente al pilar de la misericordia; y *Tiferet*, que sirve como equilibrio entre ellos (Antón, 2014, p, 149). *Tiferet* es un *sefira* muy característico, ya que conecta directamente con todos los demás *sefirot* a excepción de *Malkuth*. La belleza que representa es un equilibrio perfecto y la euforia en el sentido etimológico del término, y era una asociación que Plotino hacía directamente con el Bien,

proponiéndola como algo que emana directamente de este. Como reza el eslogan de NERV: “Dios está en su cielo, todo está bien en el mundo”.

Hágase, pues, primero todo deiforme y todo bello quien se disponga a contemplar a Dios y a la Belleza. Porque, en su subida, llegará primero a la Inteligencia, y allá sabrá que todas las Formas son bellas y dirá que la Belleza es esto: las Ideas, fundándose en que todas las cosas son bellas por éstas, por la progenie y sustancia de la Inteligencia. Mas a lo que está más allá de ésta, lo llamamos la naturaleza del Bien, que tiene antepuesta la Belleza por delante de ella. Así que, si se expresa imprecisamente, dirá que es la Belleza primaria; pero si distingue bien los inteligibles, dirá que la Belleza inteligible es la región de las Formas, pero que el Bien es lo que está más allá, fuente y principio de la Belleza, so pena de identificar el Bien con la Belleza primaria. En todo caso, la Belleza está allá. (Plotino, c. 270 d.C.)

Volviendo a *Evangelion*, no es difícil ver cómo estos conceptos permean en la película. La relación entre el Proyecto de Complementación Humana y la vuelta al Uno ya es algo que se ha mencionado a lo largo de este trabajo. Es el rechazo al dolor y a la fenomenalidad del *kenoma*, para llegar a un estado superior que elimine la individualidad y permita una comunión que elimine el sufrimiento en la multiplicidad. Esta era la idea de SEELE y Gendo, y observamos los episodios veinticinco y veintiséis de la serie desde un marco en el que todas las conciencias se han fusionado, y donde se presenta como un final agrisado y catártico con respecto a los hechos mostrados en la serie.

En cambio, en la primera mitad de *End of Evangelion* vemos los hechos que llevaron a esa instrumentalización. En primer lugar, la ya mencionada fusión de Adam y Lilith, materia masculina y femenina, relacionables con el pilar de la severidad y el de la misericordia. Posteriormente, vemos como el EVA-01 es usado como catalizador del proceso por los EVA seriales fabricados por SEELE, que se sitúan alrededor de este formando una estructura idéntica al árbol de la vida.

Esta es una correlación muy interesante, ya que el EVA-01 se sitúa en el centro, ocupando claramente el lugar de *Tiferet*, el centro del árbol de las emanaciones. El EVA-01, y por consiguiente Shinji funciona como equilibrio de los dos pilares, y como una idea directamente relacionada con el Bien según Plotino o con el *Keter* según la Cábala. Haciendo honor a la verdad, Shinji representa un pilar de equilibrio entre los tres pilotos principales de NERV, sirviendo de punto intermedio entre el carácter más abrasivo y masculino de Asuka y la naturaleza críptica y flemática de Rei. Siguiendo esta analogía, podríamos incluir al resto de pilotos: Kaworu Nagisa como el *Keter*, siendo la emanación más cercana y autoconsciente del infinito, y Toji Suzuhara como *Malkuth*, quien afronta problemas de índole material y que no tiene una relación estrecha con *Tiferet*.

Por otro lado, el EVA-01 representa muy bien esa cercanía al Infinito de *Tiferet*, ya que contiene la conciencia de Yui Ikari, quien mediante su clon (Rei III) ha llevado a cabo ese regreso al Uno y ha fusionado la multiplicidad de Adam y Lilith.

Después de esto vemos una secuencia en la que todos los personajes de la serie pierden su forma y se transforman en líquido primordial y observamos como todo el planeta adquiere el carácter rojizo de esta sustancia. Rei, fusionada con Adam y Lilith y sirviendo de demiurgo ordenador, recoge la esencia de la multiplicidad humana en una esfera. Sin embargo, se produce un giro. En una secuencia similar al final del episodio veintiséis, vemos como Shinji se encuentra en un escenario etéreo con Rei, y esta le da la oportunidad de elegir entre el *plémora* y el *kenoma*, entre renunciar a la individualidad y el mundo cruel del amor, del odio y del terror de la mirada ajena. Esta elección no se le presenta en la serie, donde Shinji además acaba celebrando el fin de la experiencia humana tal y como la conocemos. En la subversión de los acontecimientos explorada anteriormente al hablar de los finales, Shinji decide rechazar la Complementación y volver a su forma humana.

Esta película muestra un afán simbólico con respecto a la cábala más acentuado incluso que el de la serie, pero su resolución acaba siendo una subversión de la ascensión mística. A mi parecer, la inclusión de estos elementos consigue darle un sentido y un clímax a la imagería utilizada en *Evangelion* que el final más sobrio e introspectivo de la serie de televisión no pudo representar. Detalles como los nombres de los EVA o la relación entre los tres pilotos tenían ya un valor simbólico desde el psicoanálisis que ha sido muchas veces analizado al tratar esta obra, pero la serie de detalles incluidos en la película le otorgan una sensación de cierre a este elemento de la serie, y una capa de profundidad más que ayuda y complementa a su narrativa.

Conclusiones

El objetivo de esta exploración ha sido comentar diferentes prismas filosóficos desde los que puede analizarse y estudiarse *Evangelion*. Como se mencionó al inicio de la monografía, *Evangelion* es una obra que genera un debate intelectual muy rico, pero que a menudo gira en torno a una serie de elementos clave: sus referencias al psicoanálisis, su carácter deconstructivo con respecto al subgénero *mecha* o la enorme impronta que ha tenido a todos los niveles en el público japonés. El valor que tiene para la filosofía, la multiplicidad de ámbitos de los que toma referencia y la forma en la que estas permean tanto a su guion como a su imagen me parece algo que no se comenta lo suficiente al discutirla, y sobre lo que este acercamiento ha querido arrojar luz.

De forma más concreta, esta investigación ha trazado una relación entre las consideraciones sobre la imagen-afección de Deleuze y el cine de Hideaki Anno, aportando ejemplos concretos en los que esta es perceptible en *Evangelion*. También ha definido las líneas maestras del cine de este autor, sus fijaciones temáticas y estéticas, y la forma en la que es reconocible tanto en animación como cintas de acción real. Asimismo, se ha ahondado en elementos de la iconología de la obra (los campos AT, el Proyecto de Complementación Humana, las Unidades EVA, etcétera) señalando el simbolismo que llevan asociado y su relación con temas de corte filosófico. Por último, se han discutido pormenorizadamente los dos finales de la obra y su adecuación con respecto al discurso intelectual presentado durante el resto de su historia.

La investigación ha partido de la posición de Roland Barthes con respecto a la autoría para enfocar su análisis. También ha tratado de forma extensiva la relación de *Evangelion* con Emmanuel Lévinas a través de su representación del rostro como una limitación de la libertad y como una dimensión ética que demanda con su mera aparición; y con el neoplatonismo y la cábala judía, a partir

de la intrincada simbología que se hace progresivamente significativa con el avance de la historia. He podido observar el concepto de rostro levinasiano en la obra desde que lo estudié, y siendo un aspecto raramente mencionado al analizar esta obra desde la filosofía, ha sido considerado meritorio de estudio en este trabajo. Por otro lado, los análisis de la simbología de *Evangelion* tienden a ser poco rigurosos y a menudo no hablan de la deriva judía en la que incurre, siendo otro punto de interés a desarrollar. Por suerte, más de veinticinco años después de su emisión, sigue habiendo muchas claves por sacar a la luz en este clásico.

Evangelion es inabarcable. Puede ser comentada *ad nauseum* desde multitud de puntos de vista, y se prestaría a escrutinios mucho más exhaustivos que el realizado en este trabajo de fin de estudios. Es, en definitiva, una obra que apela a la propia condición humana y que cambia y adquiere significados con el espectador. Como lo expresó Chillida en sus versos, es moderna como las olas, antigua como la mar, siempre nunca diferente pero nunca siempre igual.

Referencias

¹ Cine definido por el gran uso de efectos prácticos, entre los que destacan sagas como *Godzilla* o *Ultraman*. Los *animés* de robots gigantes como *Evangelion* beben mucho de este género a nivel iconológico. De los artistas mencionados, Shinji Higuchi ha centrado su carrera en el *tokusatsu* y ha co-dirigido las películas de Anno encuadradas en este género, *Shin Godzilla* y *Shin Ultraman*.

² Autor o autora de cómics *manga*.

Bibliografía

- Anime News Network (2022) *Hideaki Anno*. URL=<https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/people.php?id=15>
- Antón Pacheco, J. (2014) *Paradosis: visiones sobre el Uno, el Logos y la Tríada*. Puertas de Castilla.
- Agencia Yea (2004) *Enjou Kosai o la búsqueda del arubaito*. Yumeki Magazine. URL=<http://www.yumeki.org/enjo-kosai-o-la-busqueda-del-arubaito/>
- Barthes, R. (1993) *Muerte del Autor*. Siglo XXI.
- Boxo, J., Ortega, J., Ruíz, L., Riesco, O., Rubio, M. (2013) *Teoría del reconocimiento: aportaciones a la psicoterapia*. Revista de la Asociación Española de Neuropsiquiatría.
- Deleuze, G. (1984) *La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1*. Paidós Comunicación.
- Galbraith, P. (2009). *The Otaku Encyclopedia*. Kodansha.
- Lévinas, E. (1991) *Ética e Infinito*. Machado Libros S.A.
- Low, K. (2015) *El Árbol de la Vida*. Hermetic Kabbalah. URL=<http://www.digital-brilliance.com/themes/tol.php>

- Nakamori, A. (1983) *La ciudad está llena de otakus*. Manga Burikko.
- Nothomb, A. (2000) *Metafísica de los tubos*. Anagrama.
- Plotino (c. 270 d.C.) *Enéada I, 6: Sobre el bien y la belleza*. Universidad de Granada. URL=<http://www.ugr.es/~zink/pensa/plotino2.html>
- Redacción El País (2010) *Sánchez Dragó reconoce en su último libro haberse acostado con dos niñas de 13 años*. El País. URL=https://elpais.com/sociedad/2010/10/26/actualidad/1288044005_850215.html
- Sartre, J. (2013) *El Ser y la Nada*. Losada.
- Schopenhauer, A. (1851) *Parerga and Paralipomena: Short Philosophical Essays*, Volume 2. Oxford University Press.
- Thomas, O. (2001) *Amusing himself to Death: Kazuya Tsurumaki speaks about the logic and illogic that went on creating FLCL*. Akadot. URL=<https://web.archive.org/web/20031208113458/http://www.akadot.com/article/article-tsurumaki2.html>
- Uña, A. (2002). *Plotino: El Sistema del Uno*. Universidad Complutense.