



“Después del tercer impacto”: estudio de la  
producción fan de *Neon Genesis Evangelion*  
en Youtube, Reddit y Letterboxd

---

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**Realizado por:** Cristóbal Angulo Rivero

**Tutorizado por:** Dra. Irene Raya Bravo

Doble Grado en Periodismo y Comunicación Audiovisual  
Curso 2022/2023

Fecha de presentación: 15 de junio 2023

## **Resumen**

Este estudio pretende realizar un análisis de la producción del fandom de la serie *Neon Genesis Evangelion* en sus distintas comunidades virtuales. Se examinan los contenidos en los grupos de fans de *NGE* en Youtube, Reddit y Letterboxd con relación al final de la serie. Se aventuran diferentes tipologías dentro de los espectadores de la serie en base a estas reacciones plasmadas en las distintas plataformas. Las dinámicas de comunicación dentro de estos grupos crean estas subdivisiones aun agrupándose todos bajo el mismo *fandom*. Existen factores que motivan estas escisiones como la experiencia personal o el consumo social de la obra durante o después de su asimilación.

## **Palabras clave:**

Evangelion, fandom, Youtube, Reddit, Letterboxd

## **Abstract:**

This study aims to examine *Neon Genesis Evangelion* fandom's production within its several online communities. Content about the series' ending is analyzed in Youtube, Reddit & Letterboxd fan groups. Several typologies are inferred within the series' spectators based on the reactions portrayed in the selected platforms. Communicational dynamics in these groups lead to subdivisions, even when they all share the same fandom status. There are factors that motivate these cleavages as a result of personal experience or social consumption during or after the assimilation of the piece.

## **Keywords:**

Evangelion, fandom, Youtube, Reddit, Letterboxd

## INDICE

1. Introducción.....	4
2. Marco teórico.....	5
2.1 Concepto y desarrollo de la cultura popular.....	5
2.2 Nuevas narratologías: el espectador como parte activa del relato.....	7
2.2.1 La narrativa de <i>Neon Genesis Evangelion</i> .....	8
2.3 El fenómeno fan: la relación con el multimedia en el siglo XXI.....	9
2.4 Anime y otakus: de Japón para el mundo.....	10
3. Metodología.....	13
a. Entornos de la muestra.....	14
i. Youtube.....	15
ii. Reddit.....	15
iii. Letterboxd.....	15
b. Preguntas de investigación.....	16
4. Resultados de la investigación .....	16
a. Youtube.....	16
b. Reddit.....	18
c. Letterboxd.....	19
5. Discusión.....	22
6. Conclusiones.....	26
7. Referencias.....	29

## 1. Introducción

La presente investigación tiene por objeto abordar el fenómeno fan desde el caso de estudio de *Neon Genesis Evangelion*. El estatus de obra de culto del que goza la obra ha construido a lo largo de los años una comunidad que permanece activa pese a la discontinuidad de la franquicia.

En los últimos años, el anime ha ganado fuerza entre el público *mainstream* hasta consolidarse como una opción multimedia más, sobre todo entre la población joven. Poco a poco han caído los prejuicios alrededor del producto, acercándose al público general, que ya lo considera un tipo de contenido como cualquier otro. Es de la intersección de esta tendencia con el auge paralelo de los espacios digitales que nace el interés que reviste el tema. Los fans de la obra producen su propio contenido y se relacionan de maneras específicas y particulares, lo que pueden revelar datos relevantes sobre los patrones de consumo y asimilación del contenido del espectador transmedia.

Como comunicador audiovisual, es importante conocer las maneras con las que el consumidor se relaciona con el producto en aras de un mejor diseño de estos, o directamente activar estas dinámicas de comunidad que refuerzan las obras. De forma análoga, desde el punto de vista académico es interesante observar, desde el crisol de disciplinas que es *Neon Genesis Evangelion*, interpretable a través de casi cualquier enfoque, los comportamientos que demuestran los fans en distintas plataformas.

En este proceso de investigación se hará uso de la etnografía digital, mediante la cual se estudiará las reacciones de los fans en Youtube, Reddit y Letterboxd. Desde un enfoque cualitativo, nos serviremos de la producción de los usuarios en dichas redes en lo referente a *Neon Genesis Evangelion* para llevar a cabo un análisis de las mismas, y, con ello, llegar a una mejor comprensión de los distintos tipos de espectadores que existen dentro de la comunidad fan de la serie.

A la luz de esto, los objetivos que se plantean en la investigación son:

1. Analizar la reacción de los fans al final de *Neon Genesis Evangelion* en distintas plataformas.
2. Catalogar y clasificar las distintas reacciones emitidas por los fans.
3. Establecer una clasificación de los *fans* comparando los resultados analizados con una revisión bibliográfica.

## 2. Marco teórico

### 2.1 Concepto y desarrollo de la cultura popular

El concepto de cultura se presenta como un término inherentemente ambiguo, difícil de explicar si no se acude al contexto concreto en el que actúa. No en vano, es célebre la frase del teórico Raymond Williams (1983): “cultura es una de las dos o tres palabras más complicadas del lenguaje” (p.421). Para abordar el caso concreto de la investigación, se hace indispensable arrojar un poco de luz sobre el término, restringiéndolo en aras de una mayor aproximación al objeto de estudio.

Dentro del abanico de lo considerado cultura conviene acotar las particularidades de la conocida como “cultura popular”. La definición más aceptada es la propuesta por Fiske (1991), que la enuncia como “hecha por las personas subordinadas o impotentes que no tienen recursos, ni discursivos ni materiales, que son proveídos por el sistema que los desempodera”. Sobre esta base teórica, asentada en su obra *Understanding popular culture* (1991) se ha desarrollado un corpus académico especialmente relevante en el ámbito de los *media studies*. Podemos encontrar teóricos que, en su afán por definirla, no han hecho sino confirmar una indeterminación a todas luces ontológica, implicada en su propia concepción, si compartimos la visión de la cultura popular como una categoría conceptual vacía, que puede ser rellena con una variedad de conceptos a menudo contradictorios, dependiendo del contexto en el que se use (Storey, 2001, p. 1).

En esta misma obra, Storey defiende que hay una alteridad implícita dentro del concepto de cultura popular. Para confirmar esta hipótesis basta con remontarse al origen del término, acuñado a finales del siglo XIX. En sus inicios, hacía referencia a las formas de cultura tradicionalmente atribuidas a las clases desfavorecidas de la sociedad. De esta manera, resulta casi obligatorio trazar un paralelismo entre esta dicotomía y la existente entre la “alta” y “baja” cultura, presente en la teoría cultural clásica.

Esta dicotomía se da a dos niveles, tanto en el contenido como en el estilo, dejando implícito que cualquier elemento cultural puede etiquetarse cualquiera de las dos categorías anteriormente citadas. Esto ha sido usado tradicionalmente como un límite simbólico para denostar a quienes prefieren la “baja” (por mera terminología, inferior a su contraparte) (Crane, 1992)

Sin embargo, y continuando con la adecuación a las especificidades de este estudio, esta definición debe trasladarse al contexto actual, abordándose como un término supeditado a las lógicas de mercado que rigen el sistema cultural actual. La cultura popular se configura en base a la acumulación de manifestaciones culturales en el imaginario colectivo. Si esto conforma una fuerza emancipadora (populismo cultural) o un mecanismo de confirmación de la hegemonía cultural (neogramscianismo) es un debate aún en liza (Williams, 2006), y que se extiende más allá de las necesidades y objetivos de este estudio.

No obstante, y al margen de esta discusión, el análisis de un caso de estudio puede resultar interesante como *cronotopo*, en la que el estudio de un producto arroja luz sobre las fuerzas que intervienen y el sistema cultural en el que son producidas (Bakhtin, 1981). Es mediante este enfoque que se encuadran otras acepciones que, tras la entrada en juego de los medios de comunicación de masas y, sobre todo, la posterior irrupción de Internet como herramienta globalizadora y ágora descentralizada, se han resignificado para adaptarse al nuevo paradigma.

Pese a las constricciones del sistema, puede afirmarse que la cultura popular es “un proceso de lucha por los significados de la experiencia social, de la personalidad de uno mismo y su relación con los órdenes sociales” (Fiske, 1989). Para entender completamente esta significación y su aplicación al objeto de estudio, es conveniente aludir a los diferentes subtipos de cultura popular que emanan del concepto y que se atienen a distintas particularidades. Para este caso, la cultura popular masiva se erige como la categoría que mejor casa con un producto de entretenimiento. Esta es la propia de los grandes medios y canales de comunicación masiva. Este consumo informativo ha tenido su propia revolución con la puesta en valor de nuevos sistemas de distribución como los servicios de *streaming*, que han obligado a una revisión epistemológica del campo. Ahora bien, esta vuelta de tuerca ha conseguido cambiar la forma, pero no el fondo de la cultura popular masiva, ya que se siguen replicando las dinámicas de los sistemas preexistentes.

Desde los esquemas tradicionales de comunicación Norte-Sur, metrópoli-colonia; los nuevos medios y contenidos han perpetuado la hegemonía cultural del capital y sus ideas (Gramsci, 1921). Los clichés y lugares comunes hacen las veces de puntos de soldadura entre sistema y la cultura.

Sin embargo, si bien los patrones de consumo en este nuevo sistema han encontrado rápidamente su homólogo tradicional, las formas y mecanismos sí que han mutado para habilitar este continuismo.

## **2.2 Nuevas narratologías: el espectador como parte activa del relato**

De forma análoga a factores como la temática o la distribución del contenido, los productos culturales han sufrido una importante evolución en su manera de narrar las historias o experiencias que pretenden proporcionar al espectador. El rumbo de este desarrollo ha sido marcado una vez más por la respuesta del público a lo ya existente.

La narrativa se ha desplazado desde la linealidad, unívoca y objetiva, hacia un formalismo autoconsciente, intencionalmente difuso y abierto a interpretaciones (Schatz, 1981, Thon 2016). No debe identificarse esta tendencia, sin embargo, como algo exclusivamente propio de los nuevos ecosistemas. Autores clásicos como Umberto Eco (1961) ya planteaban este concepto en *Opera Aperta*, donde esboza un modelo de obras que permiten o incluso requieren múltiples interpretaciones por parte del lector. Esta forma de aludir al lector como parte activa de la narración comprende una ciencia en sí misma, y es una máxima de parte de la industria del entretenimiento.

Los productores de televisión actuales deben incorporar huecos estratégicos en la narrativa nuclear y reservar esos huecos para ser rellenado o entendidos mejor mediante extensiones narrativas o transmedia (Smith, 2009). Este último término es definido por Jenkins (2010) como:

un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan en múltiples canales con el objetivo de constituir una experiencia unificada y coordinada, donde cada medio hace su contribución, única y particular, al desarrollo de la historia.

La combinación de estos dos conceptos podría explicar fenómenos recientes como los omnipresentes universos cinematográficos, aludiendo a la intertextualidad (Genette, 1992) donde “se reconocen relaciones intertextuales entre distintos productos en términos de similitudes familiares”. Se disloca la temporalidad y especialidad en favor de una narrativa “descoyuntada” cuyo principal objetivo es cuestionar la subjetividad tradicional (Brembilla y

De Pascalis, 2018). Esto se articula en base al concepto de “comprensión aditiva” (Jenkins, 2013), un término prestado del mundo del videojuego que alude a como cada nuevo discurso se añade a nuestra comprensión global de la historia.

### **2.2.1 La narrativa de *Neon Genesis Evangelion***

Esta narración en diferido es uno de los pilares de la posición de *Neon Genesis Evangelion* como obra de culto (Hills, 2002) que junto a los demás factores (impronta del autor e hiperdiégesis) conforman sólidas razones para la elección de este producto como caso de estudio. Es tan así que incluso el propio creador, Hideaki Anno, confirmó la intencionalidad en una entrevista (Anno, 1996<sup>a</sup>:20):

*Evangelion* es como un rompecabezas. Cualquier persona puede verlo y sacar sus propias ideas. En otras palabras, estamos ofreciendo a los espectadores pensar por sí mismos, de manera que cada persona pueda imaginar su propio mundo. Nunca ofreceremos las respuestas, ni siquiera en las versiones cinematográficas. Muchos de los espectadores de *Evangelion* estarán esperando un manual para entender todo *Evangelion* o algo así. No lo hay. No esperes obtener respuestas de alguien. No esperes que te provean constantemente. Todos tenemos que encontrar nuestras propias respuestas.

A partir de aquí, es fácil intuir que no haya una sola interpretación de la historia de *Evangelion* basándose en el material de su fuente. Está organizado por capas, lleno de acertijos e incluso sobrecodificada. Los elementos se recombinan para crear una nueva mitología, propia y ajena a la original, que sin embargo mantienen coherencia interna (Ortega, 2007). Es imposible reconstruirla linealmente, así como no se puede separar el trabajo original de los derivados (Ruh, 2013) porque la obra alude en sí mismo a la colaboración emisor-receptor para completar su significado.

Si bien esta es una característica inherente al propio *storytelling* del *anime* (Ruh, 2013) *Neon Genesis Evangelion* se nutre de recursos de otros medios para agudizar esta sensación de



incompletitud como la sinécdoque visual (Santiago-Iglesias, 2021) los *pillow-shots* del cine tradicional nipón (Burch, 1979) o el *aspect-to-aspect* de los cómics (McCloud, 1993). Además, se incluyen elementos visuales como un estilo impactante, predominantemente arquitectónico, que presenta inconsistencias que casan con las temáticas, análogamente incongruentes y que acentúa la sensación de desorientación y curiosidad (Napier, 2007). El grueso de estos elementos, además de las interacciones con el público revisten el producto de un interés adicional en su análisis.

### **2.3 El fenómeno fan: la relación con el multimedia en el siglo XXI**

El término fan es una abreviación del inglés *fanatic*, y se popularizó su uso en la cultura popular a raíz de las apariciones masivas de seguidores de Los Beatles. Se trataba de “grandes masas de jóvenes que manifestaban determinado comportamiento sentimental: histeria, gritos, lloros, persecuciones...” (Rodríguez, 2002, p.94). Fue a partir de los años 80 cuando empezó a surgir en la academia un corpus teórico de estudio sobre el *fandom*. Estos colectivos se agrupan en una suerte de pequeñas sociedades de culto alrededor de un determinado ídolo (Lozano y Hermida, 2007). Es indispensable para su estudio comprender por tanto el sentimiento que une y define a la vez a cada fan (íbid).

Estos fanáticos se diferencian de su contraparte, lo que podría definirse como ciudadano promedio, por una epistemofilia exacerbada (Jenkins, 2006), además de exhibir comportamientos que se extralimitan de la función meramente receptiva. El fan se caracteriza, entonces, según Jenkins (1992) por ser “productores activos, modificadores de las significaciones del producto”. Mediante tablas, foros, mapas y demás herramientas, los fans se agrupan para compartir sus conocimientos (Jenkins, 2009) y una vez adquiridas las destrezas necesarias, convertirse en “sistemas de generación de historias” (Ötsuka, 2014)

Pero los fans, dentro de la diversidad de sus subcategorías (Hellekson y Busse, 2014) se caracterizan por extender la relevancia de su idolatría más allá de la relación externa. Es, como afirma Javier Lozano (2021) un consumo eudaimónico, esto es, una relación para con el producto que tiene su aporte a la propia autorrealización del individuo. Ser fan es, por tanto, ser más feliz (Lozano, 2021). Este y otros aspectos constituyen un interesante punto de partida para este estudio, siendo que los diferentes enfoques de *engagement* con los productos modifican tanto la manera de consumir el contenido como las consecuencias que este consumo tiene en el individuo.

Todo esto contradice a autores como Espen Aarseth, quien en *Cybertext* (1997) postula al espectador como el antagonista del jugador.

El espectador, por muy comprometido que esté con una narrativa, es, sin embargo, impotente. Como un aficionado en un partido de fútbol, puede especular, conjeturar, extrapolar o incluso gritar, pero no es un jugador. No puede tener la influencia de uno y decir “A ver qué ocurre si hago esto”. El placer del espectador es el placer del *voyeur*. Seguro, pero impotente. (1997: 4)

## **2.4 Anime y otakus: de Japón para el mundo**

El estudio del anime puede enfocarse desde multitud de puntos de vista, y cada uno de los ellos revela nuevos modificadores de significado dentro de los productos. Desde el contexto sociocultural posterior a la II Guerra Mundial, que modificó las temáticas de las primeras piezas de culto, (con predominancia de la ciencia ficción y los apocalipsis, como en *Akira*, de 1988), hasta el análisis etnográfico que propone Ian Condry (2013) - que considera el fenómeno de la animación como algo que atañe a la identidad, en el que tanto creador como público se compromete con los mundos que crean - cada ámbito de estudio constata la complejidad del medio.

Resulta imprescindible para aproximarse correctamente al caso de estudio definir el medio en el que nace, esencial como herramienta para entender los códigos y dinámicas inscritas en el

producto. A este efecto, conviene, como bien apuntaba Susan Napier (2005, p. 236) considerar el anime “como un medio en sí mismo, no como un simple género del cine de carne y hueso”.

Esto es especialmente relevante por lo particular de este entorno comunicativo, sobre todo por el contraste que supone con respecto al *media* occidental, que atiende a otros códigos y contextos que resignifican sus productos con su etnocentrismo característico. A nivel académico, se ha consolidado como una tendencia emergente en el último lustro, si bien la animación japonesa cuenta ya con más de medio siglo de historia a sus espaldas.

Para ubicar temporalmente este fenómeno, conviene atender a sus orígenes. El primer producto considerado como anime fue *Astroboy* (1963), de Osamu Tezuka, una serie de 193 episodios que se emitió en la televisión japonesa. A partir de ahí, este tipo de series fueron haciéndose más y más populares dentro de la cultura nipona, ganándose un puesto en lo *mainstream*, pero sin reflejarse fuera del país.

Fue años más tarde, con el *boom* tecnológico japonés, exportador de dispositivos culturales como el Walkman y los sistemas de VHS de Sony y Matsushita que parte de esta producción cultural empezó a transnacionalizarse (Bordwell y Thompson, 2010). A esto se le sumó el aporte de sistemas de entretenimiento como las consolas de SEGA y Nintendo, que familiarizaron aún más al público *geek* con el imaginario japonés (Wolf, 2007).

El anime, de hecho, siempre estuvo estrechamente relacionado con otras industrias y, sobre todo, con el *merchandising* y otras formas de extender la experiencia cultural que puedan resultar rentables. Es especialmente interesante abordar este factor ya que franquicias como *Mobile suit Gundam* (1978), el considerado el padre del género mecha y un punto fundamental de la historia del anime, supeditó la creación de sus personajes (robots) a los objetivos de la industria juguetera. El mismo diseño de los *mechas* de *Neon Genesis Evangelion* también fue, según una entrevista al diseñador de personajes de la franquicia, Yoshiyuki Sadamoto, concebido como un producto atractivo para la fabricación de juguetes.

Este análisis del anime como medio no tendría sentido si no se tiene en cuenta la subcultura *otaku*, de la que procede y a la que muchas veces está específicamente dirigida. En Occidente se tiende a asociar este movimiento cultural joven; sin embargo, en Japón lleva documentándose desde los años 50 del pasado siglo, y teniendo ya raíces arraigadas en la sociedad japonesa (Azuma, 2009). A menudo confundido o caricaturizado como el

*hikikomori* solitario y aislado (Rosenthal y Zimmerman, 2014), en realidad, la cultura *otaku* tiene mucho de comunidad, con dinámicas colaborativas presentes entre ellos y con los demás grupos como colectivo.

Esta cultura, definida por sus *hobbies* como el manga, el anime o el *J-pop* (pop japonés) se caracteriza además por una atención desmedida al detalle. Tales dinámicas tienen su explicación dentro de la cultura japonesa, cuya comunicación se considera “muy dependiente del contexto” (Hall, 1976). Un claro ejemplo de ello son los *sakuga fans*, aficionados que diseccionan los animes *framea frame* para diseccionarlos y encontrar aquellos que encuentran particularmente bien compuestos (Suan, 2018).

En consonancia, los productores japoneses producen transmedia para activar estas dinámicas de culto y hacer que los fans lo extiendan más allá del mercado japonés (Ruh, 2013).

El japonés Hiroki Azuma en su libro *Otaku: japanese data base animals* (2009) disecciona las mecánicas de consumo del *otaku* como algo característico.

“los *otakus* consumen multimedia de una nueva manera, posmoderna donde el análisis ‘de base de datos’ y la empatía emocional son posibles simultáneamente debido a la pérdida de la idea de una gran narrativa detrás de los trabajos individuales consumidos”

El autor achaca a un “instinto animal” el consumo, que lleva a la recopilación e intercambio de información. Esta es una característica que se ha demostrado más tarde como parte de otras narrativas transmedia a nivel global (Manovich 2001, Jenkins 2006, Bolter 2019).

### 3. Metodología

En los últimos años, dentro de las corrientes académicas relacionadas con el estudio del fandom, ha prevalecido el enfoque de John Fiske y la escuela de Birmingham, basado en la investigación etnográfica de las audiencias. Esta misma disciplina se ha relacionado con otras metodologías en boga, como el diseño etnográfico digital (Hine, 2000) que se ha tornado indispensable en un entorno hipermediado (Scolari, 2008) y regido por la actividad en Internet.

En este estudio en concreto, se abordará el caso del *fandom* online de *Neon Genesis Evangelion* como ecosistema productor de contenidos. Para ello resulta crucial el contexto “histórico” del caso de estudio (la serie fue lanzada por primera vez al aire en 1996), lo que nos hace plantearnos hasta qué punto puede tener valor este uso del paradigma interpretativo, ya que difiere en algunas características del marco vigente en la actualidad.

Sin embargo, cabe destacar su estatus de texto de culto (Hills, 2002) de *Evangelion*. Esto modifica las dinámicas de consumo y asimilación de la narrativa por parte de los fans, que encontraron en la creación de una “comunidad” y en la publicidad de la obra otra capa más de interés para el producto audiovisual. De hecho, el verdadero éxito del anime no se dio hasta su segundo *airing* un año más tarde (Kacsuk, 2021), y su extensión hacia el público *mainstream* se ha consolidado con el paso de los años en la cultura de Internet. Esta diferencia es relevante en la medida en la que la metodología se adhiere en gran parte al fenómeno fan canalizado a través de Internet, ya que el desarrollo del internet y las comunidades de fan o *fandoms* fue casi exponencial en este último tramo de los años 90 (Schafer y Thierry, 2019).

Pese a los esfuerzos que se han hecho los últimos años de *operacionalizar* (traducir conceptos abstractos en observaciones medibles y cuantificables) este estudio se basa en un análisis cualitativo de la información en base a diferentes características.

Por otra parte, esta etnografía se toma sus propias licencias a la hora de abordar cuestiones concretas, siguiendo el concepto de la etnografía como algo procesual, abierta, sin un protocolo estricto de pasos a seguir (Pink et al., 2015); y está sujeta al investigador que lo aplica (Rachel, 1996).

La muestra de las reacciones ha sido confeccionada en base a búsquedas que acotan el universo a aquellos que tienen relación con el final de la serie. Estos filtros se refinan posteriormente dependiendo de su plataforma (ver más abajo). Una vez separada la muestra, se analizan como piezas independientes. Para ello se establecen seis etiquetas para marcar el contenido de las reacciones.

- **Decepción.** Sensación de fallo con respecto a las expectativas que había despertado el resto de la serie.
- **Incomprensión.** Confusión o desconocimiento de lo que el final quiere significar.
- **Admiración.** Reconocimiento positivo del trabajo del autor en los dos últimos episodios.
- **Explicación.** Aclaraciones sobre el contenido narrativo de la obra.
- **Análisis.** Examen de los simbolismos, relaciones con otros campos y examen pormenorizado de la serie.
- **Imaginación.** Propuestas alternativas al final, fantasías del tipo “y si...” o reimaginaciones de escenarios que ocurren durante la serie.
- **Comedia.** Humor sirviéndose tanto de los elementos propios de la narrativa como de los referentes a su producción o consumo.

El estudio desarrolla una investigación descriptiva centrada en las comunidades online adscritas a *Neon Genesis Evangelion*, a través de las cuales los fans estos conforman modos de actuar y configurar sentidos en el entorno hiperconectado (Denzin y Lincoln, 2011; Chase, 2011; Leite, Cortés y Rivas, 2016).

Para este caso en concreto analizaremos uno de los puntos clave y también polémicos de todo *NGE*: su final, entendido como sus dos últimos episodios. En ellos vemos la culminación de dos tramas: por un lado, el inicio del plan de complementación humana, y por otro, la evolución de Shinji. La particularidad de estos fragmentos es que se narran desde un punto de vista totalmente introspectivo, como una sucesión de imágenes, diálogos y luces estraboscópicas en un formato que rompe totalmente con la estética y animación que la serie tenía hasta ese momento.

### 3.1 Entornos de la muestra

De entre todos los entornos en los que se manifiestan los fans de *Evangelion*, se ha tomado una muestra de tres plataformas con formatos diferentes. Estas han sido elegidas para cubrir,

de entre las más usadas, páginas con distinta naturaleza, en este caso Youtube (vídeos), reddit (memes) y letterboxd (reseñas). Este estudio se centrará, por tanto en las comunidades del fandom de *Neon Genesis Evangelion* en esas tres plataformas. A continuación, se exponen las características de cada plataforma, así como la justificación de su elección para este caso de estudio.

### **3.1.1 Youtube**

Es la mayor plataforma *online* de alojamiento de vídeos. Actualmente cuenta con más de 780 millones de usuarios (Statista, 2022), subiéndose más de 3 millones de piezas al día.

Para filtrar los contenidos referentes a esta temática en concreto, la búsqueda a realizar en la barra de la página fue “*Neon Genesis Evangelion* final”. Esta búsqueda fue realizada desde tres terminales diferentes con patrones de consumo y cuentas distintas, para evitar en la medida de lo posible sesgos algorítmicos del propio Youtube. De los resultados de esta búsqueda descartaremos los resultados que consisten en fragmentos del último episodio sin ningún tipo de transformación (que copan el primer y el tercer lugar).

### **3.1.2 Reddit.**

Con aproximadamente 1.500 millones de visitas durante su última medición en septiembre de 2020 (Statista, 2020), Reddit es la 15ª página más visitada del mundo (Hintz & Betts, 2022). Dentro de un espacio comunicativo tan diverso como es la página, sus diferentes hilos (o *r/*, como son denominados dentro de la página) albergan un microcosmos de comunidades que encuentran su nicho dentro de este foro. Es por eso que *reddit* se postula como una fuente rápida, gratis y acotada para la investigación académica (Shatz, 2017)

En la intersección entre estos nichos y el objeto de estudio se encuentran varios hilos; pero de todos ellos, hemos decidido seleccionar, por su actividad y particularidad, el hilo *r/Evangelionmemes*.

### **3.1.3 Letterboxd**

Letterboxd es una de las mayores “redes” de *reviews* multimedia, y es utilizada por muchos usuarios como una base de datos donde ir anotando el contenido que consumen o el que planean consumir; así como para valorar o encontrar recomendaciones. Combina características tanto de red social como multimedia (Penning, 2022), y, al ser un fenómeno reciente, está en auge tanto de uso como de investigaciones concernientes al uso que se le da.

### 3.2 Preguntas de la investigación

- A. ¿Influyen las características de la plataforma en la reacción de los fans?
- B. ¿Repercuten las vivencias personales en la recepción del producto?
- C. ¿Hay diferentes grupos dentro de la comunidad?

## 4. Resultados de la investigación

### 4.1 Youtube

Estos son los datos que arrojó el buscador de Youtube al proceder según la metodología:

Título	Visualizaciones	Descripción del vídeo	Tags
<i>TODOS los finales de Neon Genesis Evangelion EXPLICADOS</i>	158K	Un análisis de las diferentes cronologías de la serie animada, explicando los significados de la simbología y exponiendo los hechos ordenados	Explicación Análisis
<i>Por qué terminó así?! Neon Genesis Evangelion</i>	324K	Expone los dos últimos capítulos como continuación anacrónica de la línea que venía siguiendo hasta ahora, centrándose en el por qué de los diálogos	Explicación Análisis
<i>EVANGELION / Explicación &amp; Resumen Definitivo / ~Sommer</i>	158K	Narración punto por punto de los últimos dos episodios de la serie con explicaciones de los momentos claves y su relación con el contenido anterior	Explicación
<i>NGE: Explicando el FINAL de EVANGELION</i>	212K	Explicación equivocada del final de la serie, recurriendo a comparativas con la película <i>The End of Evangelion</i>	Explicación Incomprensión
<i>El final de Evangelion Explicado (versión sin física cuántica) Ft Invitadomisterioso</i>	252K	Una explicación de los dos últimos episodios poniendo el foco en relaciones con la filosofía, psicología y ciencia	Análisis Explicación

Fuente: elaboración propia

Estas piezas tienen, a grandes rasgos, dos propósitos principales:



1. Diseccionar la obra y exponer su conclusión de la manera más clara posible, sin los preceptos crípticos a los que se subyuga la intención artística del autor a la hora de presentarlo originalmente.
2. Acercar esta interpretación y conclusiones de estos últimos episodios al público general, difundiendo y de cierta manera “dando publicidad” a la pieza mediante el análisis y la generación de debate en la red.

Sin entrar en detalles pormenorizados de cada uno de los vídeos, se aprecia una intencionalidad común, o al menos una actitud, entre todos ellos. En este caso, apoyándose en el formato de vídeo, los fans quieren dar a entender su interpretación al resto. Vemos entonces una función de difusión que emana desde el fan (que ha invertido el tiempo en consumir y asimilar el contenido, incluso de interpretar sus lagunas) hacia otros fans o el público en general.

Los vídeos destacan el subtexto que envuelve la obra, parándose a analizar los simbolismos, los dobles sentidos y los mensajes ocultos durante el metraje.

Así, encontramos piezas como la primera, que comprende *Neon Genesis Evangelion* no ya como una diégesis que se extiende más allá de la propia serie, con un conocimiento global, narraciones cronológicas (*EVANGELION / Explicación & Resumen Definitivo / ~Sommer*) o intentos de resúmenes que ni siquiera llegan a acertar con sus interpretaciones (*NGE: Explicando el FINAL de EVANGELION*) y que se lo recriminan en comentarios (figura 1)



conijavi hace 1 año

Yo no llamaría a "the end of evangelion" como un relleno de fanservice cuando literalmente pasan muchas cosas de la trama que son importantes para la historia, además de que cinematográficamente hablando es impactante, hermosa y perturbadora por partes iguales. Fue una película que en su momento me dejó tremendamente impactada (tenía 16 años); y lo sigue haciendo hasta el día de hoy que tengo 23. Para mí evangelion es simplemente una obra maestra que no es perfecta, pero que marco un antes y un después en la historia de la animación japonesa y ese impacto no desaparecerá así pasen décadas y décadas. Todo esto lo digo sin ser fan, porque de hecho no es mi anime favorito.

Mostrar menos

👍 44 🗨 Responder

📄 3 respuestas



Yone Milize hace 1 año

Estoy en desacuerdo contigo Dai, The End Of Evangelion podrá tener tantos simbolismos que resultan confusos y tendrá fan service, pero NO puede considerarse relleno. Es un cierre que necesitaba el anime, atando los cabos sueltos que dejaron en los últimos capítulos. Además que en el post créditos del CAP 24 muestran bocetos de la película, lo que significa que ese iba a ser el final, pero por falta de presupuesto no se hizo. La verdad es que fuiste superficial, la complementación humana transmitió más mensajes y ni siquiera los mencionaste, te quedaste corto. Ve llamando a los bomberos, ya sabes lo que le pasará a tu casa 🔥

Mostrar menos

👍 25 🗨 Responder

Así, encontramos en las particularidades de la plataforma un valor añadido. En este caso, la caja de comentarios es, una zona de contrastes donde los espectadores se posicionan en una escala entre quienes lo ven como una genialidad, como el usuario David Díaz, que lo califica de “uno de los mejores finales de la historia de la cultura” (Figura 2) y quienes acusan a la obra de pretenciosa (figura 3). Obedeciendo a las dinámicas propias de la red, siempre se aglutinan en torno a los dos extremos, amar u odiar.



David Diaz hace 1 año

Este es el verdadero final y yo diría una de los mejores finales en la historia de la cultura, la historia principal vale madre sinceramente, a si como se ve en la última película de Evangelion 3.0+1.0, al final todo parece ser un simple set de una serie, Lo importante son los temas filosóficos y psicológicos y lo mejor la superación de la depresión, convivir con los demás, estar agusto con uno mismo y el amor propio.



Zlion Hearth hace 3 años

Es la serie que más genera el sobrepensamiento entre todos los intelectuales XD



62

Responder

## 4.2 Reddit

Para establecer los paralelismos, en esta ocasión buscamos, dentro del subreddit, “episode 26” y “ending”. Estos fueron los resultados (sin incluir contenido de las películas) más relevantes.

Post	Título	Descripción	Etiquetas
#1	<i>how episodes 25 &amp; 26 were made</i>	Un robot de la serie <i>Mobile Suit Gundam</i> (Hideaki Anno) pide ayuda, y otro, encarnando al estudio Gainax, lo ignora diciendo “qué pena”	Comedia
#2	<i>Not that I hate episodes 25 &amp; 26 but End of Evangelion ends on such a powerful note - it's the perfect way to end the series</i>	Un usuario pregunta si el orden que propone para ver Evangelion es cronológicamente correcto, a lo que otro usuario contesta con la imagen del <i>youtuber</i> americano Jon Tron con el mensaje “sí pero, ¿por qué lo harías?”	Comedia Incomprensión
#3	<i>Just watched the episodes 25 and 26</i>	Texto “Acabo de ver el episodio 25 y 26 de la	Incomprensión

	<i>of the series and... were those supposed the make any sense?</i>	serie y... ¿se supone que deben tener sentido?"	
#4	<i>That ending.</i>	Un texto indica “yo después de ver el episodio 25 y 26 de <i>Evangelion</i> ”. Abajo, un <i>frame</i> de los <i>Simpsons</i> donde Krasty dice “¿Qué diablos fue eso?”	Incomprensión Comedia
#5	<i>Alternate universe Shinji in episode 26</i>	Una foto del anuario de un chico con el mensaje “Levantarse es la segunda cosa más dura por la mañana”	Comedia

En el post #1, por ejemplo, se hace referencia a la falta de financiación por parte del estudio para los dos últimos capítulos.

Durante años se debatió cuánto condicionó esto en la estructura totalmente diferente de este final y cuánto obedeció a decisiones puramente creativas. Como respuesta, y una vez *Neon Genesis Evangelion* tuvo éxito, el estudio produjo *The End of Evangelion* (1997) donde, según el canon de la franquicia, se narran los mismos acontecimientos desde otra perspectiva, mucho más visual y clara que la sucesión de imágenes aparentemente erráticas de los capítulos seriados.

En el #2 por el contrario, se pone de manifiesto el sentimiento común de desconcierto de los mismos fans ante la primera aproximación de la obra.

La lectura “lineal” de la historia implica, según el *canon*, intercalar la serie con la película, luego volver a la serie y terminar con la última parte de *The End of Evangelion*. Sin embargo, los usuarios consideran parte de la experiencia el caos narrativo que trae seguir el sentido lógico (ver la serie y después la película).

En línea con la publicación anterior, el post #3 muestra a una persona desconcertada ante la cronología de la narrativa de NGE. Resulta curioso bajar a la sección de comentarios, donde los usuarios siguen poniendo en valor el caos y la confusión como herramienta narrativa. Así, por ejemplo, el usuario *EverythingCeptCount* contestaba “No and yes but also no (this is a

serious answer)”. Este jugueteo está omnipresente en todo el foro, en el que se conversa en tono distendido y muchas veces bromista sobre cualquier tema en general.

Una vez más, los usuarios integrando el no saber qué han visto como parte de la experiencia.

El post #4 constata que no es algo de los recién iniciados, el fan abraza el sinsentido y hace chanza de él. Este culto a lo absurdo, en los últimos años, se alinea con la tendencia a la deconstrucción comunicativa en internet con corrientes como el *shitpost*, publicar intencionalmente contenido de calidad pobre, irónica e inútil con fines cómicos (Urbina, 2022).

Por otra parte, en el #5, podemos ver una broma reservada para los verdaderos fans de *NGE*. Este post fue publicado con el título “*Shinji al despertar en el episodio 26*” (siguiendo la mecánica del meme de establecer paralelismos entre situaciones serias y cómicas).

Al margen de la referencia sexual poco velada (que se escapa al foco de este estudio), los fans se centran, al margen de la crisis existencial, representada como un viaje casi dantesco, es apartado por la comunidad para centrarse en el fragmento en el que Shinji fantasea con un mundo idóneo donde las mujeres de su vida se deben a él.

#### 4.3 Letterboxd

La página de *Neon Genesis Evangelion* cuenta con más de setecientos comentarios a fecha de este estudio. De entre ellos, de manera análoga a los dos medios anteriores, fueron filtrados aquellos que tenían que ver con el final, arrojando los siguientes resultados:

Usuario	Valoración	Contenido (traducido)	Tags
Carol!	☆☆☆☆☆	Habrà un día en el que podré pasar página. Un día en el que podré entregarme al amor de otros. Un día donde pueda parar de odiarme por ser yo. Que pueda entender completamente quién soy. En el que no tenga que volver a decirle a mis	Admiración

		abusadores que los quiero. Un día en el que finalmente seré feliz y haré las cosas que quiero. Pero por ahora, está bien estar aquí. No siempre voy a estar contento de estarlo, pero estoy aquí.	
Jessica Wessica	☆☆☆	“Oh, los últimos episodios son TAN confusos” dicen, bueno ponte a mi altura porque estuve confundido todo el camino hasta aquí.	Incomprensión Comedia
Protolexus	☆☆	El peor final de todos los tiempos, el 23 y 24 fueron lo más. Qué manera más confusa de acabar esto.	Incomprensión Decepción
christina	☆☆	Odié este final hizo que todo lo que hizo el niño no tuviera sentido. El resto de la serie fue aburrido también.	Decepción
Bitch.invasion	☆	Muy chulo al principio, pero hacia el final sufrí náuseas y ansiedad en anticipo de la próxima ronda de luces estroboscópicas. No recomendable para personas con fotosensibilidad o epilepsia. Los sonidos de fondo también eran muy irritantes. Una pesadilla sensorial, a pesar de lo bonito del arte. La escritura	Decepción Análisis

		<p>era errática y este final no casa conmigo en nada, pero cada uno experimenta la depresión de manera distinta supongo...</p> <p>Para resumir: es el equivalente a que se te baje el ciego en una rave</p>	
--	--	---	--

Este público manifiesta opiniones en otro eje ostensiblemente alejado de los primeros dos medios. Vemos una diversidad de opiniones que van más allá de la escala *me gusta / no me gusta*.

En primer lugar, hay comentarios resaltando el lirismo con citas exactas de este último capítulo, especialmente el monólogo interior de Shinji, verbalizado mientras se suceden las imágenes en yuxtaposición. Además de lo recogido en la *Ilustración 1*, también podemos encontrar referencias “meméticas” a estos diálogos internos, como este, del usuario *Justin Decloux*

“Congratulations!  
 Congratulations!  
 Congratulations!  
 Congratulations!  
 Congratulations!”

Sin embargo, podemos encontrar incluso gente molesta por esta presentación debido a tendencias a los espasmos o ataques de epilepsia. Esto ha ocurrido más veces en el anime, como en el famoso caso del episodio de *Pokémon*, publicado un año después, que tuvo que ser retirado del mercado por causar estos mismos efectos (Ishida et al., 1998).

Vemos, por lo general, comentarios más someros, que simplemente manifiestan (con vehemencia) que no encontraron el final de la serie satisfactorio, o simplemente reconocen no haberse enterado de nada de lo que ocurría en pantalla (desde el principio del *show*).

## 5. Discusión

Teniendo en consideración la información arrojada por los resultados, cabe establecer relaciones que hilen una discusión en torno a las ideas a las que incumbe este estudio.

Como punto inicial, los resultados indican que el final de la serie es propenso a la reacción extrema, sobre todo en sus *reviews*. Amor idolátrico u odio exacerbado, pero pocas veces los fans pierden la oportunidad de compartir con otros su punto de vista. Les gusta o no les gusta, pero, sobre todo, necesitan decirlo. Esta polarización, que oscila entre el odio, el amor y la completa incompreensión, constituye un punto de partida desde el que analizar el fenómeno fan y, más específicamente, el de *Evangelion*.

Podemos afirmar, según las muestras recogidas, que se tiende a la radicalización de las opiniones; en parte, por lo vehemente de los comentarios con estos contenidos. Estos comentarios podrían resumirse, muchas veces, en recomendaciones u advertencias - una de las dinámicas más en auge en este nuevo ecosistema de plataformas interconectadas y sistemas de algoritmos automatizados (Gómez-Urbe y Hunt, 2015).

Esta creatividad es la misma de la que emanan los trabajos subidos a Youtube. Parte de fans que creen que pueden dar una lectura interpretativa y analítica a este final que realmente aporte algo a la comunidad, en la línea del concepto de la “comprensión aditiva” que plantea Jenkins (2013).

Es pertinente a este respecto – y casi necesario – ahondar primero en la literatura ya existente sobre este tema para determinar si existen distintos tipos de fan.

Las nuevas tecnologías han propiciado la aparición de fandoms como comunidades online (Lozano y Hermida, 2007), pero, sin embargo, de manera análoga han tomado cuerpo tendencias como el *binge watching* (Ameri et al., 2019), que consisten en usar los productos audiovisuales como un estímulo más entre los múltiples que necesita el espectador posmoderno de forma simultánea. Esto último, conjugado con las barreras anteriormente mencionadas, hace que las dos posturas más atractivas sean las del fan acérrimo o la del consumidor que no está dispuesto a involucrarse lo suficiente como para serlo.

En cuanto a los fans, hay una extensa literatura que los divide según sus prácticas. Por ejemplo, Hellekson y Busse (2014) exponen dos tipos de fans, los afirmativos (preocupados por saber lo máximo sobre el producto en sí) y los transformativos (que producen material adicional con los elementos de la serie fuera de la narrativa principal).

El primero parte de la base de que el autor, si siguen excavando en la narrativa, les recompensará con una pista, con información adicional colocada adrede para quienes están dispuestos a buscarla (Mittel, 2015). El mismo autor (2009) expone el concepto de *drillability* (perforabilidad) como la capacidad de un producto para resultar satisfactorio cuando se ahonda en sus características implícitas y de subtexto. Este tipo de fans es el que Jenkins (2006) define como “cazadores furtivos”. Este nombre tiene sentido si vemos esta dinámica como un análisis excesivo (presente a veces, por ejemplo, en los vídeos de Youtube) sobre el que el autor, muchas veces, pierde el control ante las teorías e interpretaciones. Es la constatación, como ya anticipaba Barthes (1976) de la “muerte” del autor en favor de las interpretaciones personales. Los fans se sumergen en la “gran narrativa” que propone Azuma (2009), un universo de significados propios y elementos autóctonos de la diégesis donde se sienten con poder para revelar aquello que está oculto. Incluso se ven con la autoridad como para establecer lo que es *canon* (verdadero) y lo que no (información que no casa con narrativa principal, descartada por varias razones). Sufren de lo que Jenkins (2006) califica de “epistemophilia”, esto es, una necesidad de saber más sobre el producto al que admiran. Así, encontramos tablas, mapas, *wikis* y todo tipo de contenido creado por los fans para recogerlo de manera sistemática (Jenkins, 2009), con vistos a construir un conocimiento conjunto obedeciendo a la dinámica de trabajo colaborativo que sostienen las obras de culto (Hernández-Pérez, 2021).

Esta misma sed de historias (Ötsuka, 2014) es la que lleva a otro tipo de fans a pergeñar nuevos escenarios partiendo de los escenarios y personajes de la franquicia. En estas redes hipertextuales (Lozano y Hermida, 2007) los fans se vuelven en sistemas generadores de historias (Ötsuka, 2014). Así, vemos manifestaciones de trabajos derivativos en el que se juega con las posibilidades para distintos fines, desde la comedia (como los memes de reddit) hasta las versiones alternativas. Aquí entra en juego un concepto como la economía moral que plantea Jenkins (2006) donde la legitimidad (por ser fans) y reciprocidad (aceptación entre el *fandom*) supera en importancia a la legalidad (no tienen los derechos de uso de los elementos de la narrativa).

El análisis de estas distintas aproximaciones a un mismo texto resulta interesante ya no sólo como estudio de nicho, sino como reconocimiento de perfiles, ya que mientras se mueven en una red textual tan amplia, revelan aún más de ellos mismos por el camino (Jenkins, 2006). Además, como apuntaba Berger (1995) de analizar los textos en cultura también implica analizar la cultura en los textos. Los *media studies* pasan por ser una disciplina necesaria en



el entorno posmoderno, y *Neon Genesis Evangelion* y su fandom constituyen una buena atalaya desde la que sacar conclusiones.

## 6. Conclusiones

En vista de los anteriores apartados de este estudio, se desprenden del grueso respuestas a las preguntas de investigación enumeradas en la metodología.

En primer lugar, y siempre de acorde a los resultados expuestos más arriba, puede afirmarse que existen particularidades relativas a las características del fandom en cada una de las plataformas (Youtube, Letterboxd y Reddit). El contenido (sobre todo su formato) se adapta al canal, y tanto es así que podemos observar cómo una misma comunidad fan, en este caso la de *Evangelion* lanza diferentes mensajes sobre la obra, aun partiendo del mismo material original. Estas diferencias no constituyen tan sólo un espectro de opiniones sino de ejes, enfoques y aproximaciones a eventos como en este caso el final. Las mismas dinámicas también fluctúan, pudiendo ver distintas interacciones entre usuarios dependiendo de las mismas características de estas plataformas. Un ejemplo claro podemos verlo en Letterboxd, donde al no permitir la posibilidad de respuesta, los usuarios son más dados a dar “*me gusta*” o “*no me gusta*” a los comentarios, mientras que en Reddit o Youtube, los comentarios desencadenan en sí mismos discusiones focalizadas.

Por otro lado, cabe aclarar el papel que juegan las vivencias personales a la hora de asimilar el producto y su final. La temática de la serie es, más allá de los robots y el apocalipsis, un viaje personal de alguien que no es un héroe típico de las grandes producciones *mainstream*. Es en estos matices donde podemos encontrar rasgos que lleven al espectador a verse reflejado en Shinji, y en los dos últimos episodios de la serie, por medio del monólogo interno, se alude a esta empatía por medio de reflexiones en primera persona que pueden encontrar respuesta a preguntas que el fan no sabía que tenía. La obra parece tener más repercusión cuando resuena, positiva (letterboxd #1) o negativamente (letterboxd #5) con las vivencias personales del espectador. La activación de estas mecánicas de asimilación ha sido lo que ha dotado de su iconicidad a *Evangelion*, sobre todo con respecto a sus personajes, lo que también estimula otro tipo de reacción, más creativa (reddit #2, #3 y #4) que hacen chanza ya no sólo del contenido en sí, si no de la experiencia que el propio fan tiene al aproximarse a la obra por primera vez.

Por otro lado, esta identificabilidad es un elemento necesario para comprender este último tramo, por lo que constituye una barrera para aquellos que logran comprender esta situación mental. Es por ello por lo que los comentarios de los distintos medios se agrupan en los dos extremos, la idolatría y el desprecio, condicionados por este elemento. La producción de los

fans a este respecto deja clara su posición con respecto al final de la serie: es o su parte favorita o un elemento que podría (y en su opinión, debería) haberse omitido.

Por último, abordamos la última pregunta de investigación, que plantea la existencia o no de grupos dentro de la comunidad fan. Lo cierto es que, a la vista de los resultados, se puede aventurar la existencia de distintos grupúsculos dentro del grueso del *fandom*.

Para empezar, y como ya aclaramos en el primer punto de este apartado, las diferentes plataformas en las que se dan cita estas subcomunidades traen consigo la necesidad de adaptarse al entorno comunicativo, por lo que sus características se ven obligadas a diferir entre sí. Además, y como indica la respuesta dada a la segunda pregunta de investigación, las vivencias personales influyen en la visión que tienen los fans de la obra, según si resuenan en ellos o no ciertos elementos.

Teniendo esto en cuenta y de cara a abordar esta tercera pregunta de investigación, conviene hacer primeramente un primer “corte” entre los fans y los consumidores “de a pie”. Para ello, resulta de interés analizar las reacciones anteriormente enumeradas en el apartado de resultados.

Se infiere, de entrada, una barrera de comprensión: sólo pueden ser fans aquellos que han comprendido (de una manera u otra) la obra. La existencia (o apariencia) de capas de complejidad de *Evangelion*, así como lo críptico de su propuesta lo hacen un fenómeno de nicho, a la vez que su estatus de culto lo erigen como un *must watch*, por lo que muchas personas lo consumen sin realmente llegar a conectar con ellos, casi como un trámite. A partir de aquí, y partiendo de la definición de fan que da Javier Lozano (2021) cada uno “homenajea” a su ídolo o culto de una manera personal.

Por una parte, tendríamos los fans que profundizan en el universo de la obra. Parten del análisis, la revisualización y la disección. Tanto es así que los fans, en su afán por rendir culto a la obra, intentan acercar esta narrativa a los demás, rebajando esta barrera de entrada que establece la historia. Ejemplos de esto son los vídeos de Youtube que pretenden, mediante el trabajo derivativo, llevar incluso los aspectos más crípticos del producto a un grupo más casual, “reclutando” nuevos fans.

Por otro lado, existe otro tipo de fan, más centrado en los elementos aislados que componen la historia. A través de los personajes, escenarios y diferentes aspectos que componen la historia, los fans encuentran una aproximación distinta a la franquicia. Recombinan estos elementos y los desarrollan de maneras nuevas para crear nuevas historias, unos trabajos derivativos que llevan la narrativa a terrenos donde originalmente no llega. Así, existen los memes como expresión del cariño que los fans profesan a este producto, o, aunque queden

fuera de la muestra de estudio, fenómenos como los *fanfics* (historias ficticias usando los personajes de la serie) o las *wikis* (bases de datos donde los fans compilan sistemáticamente toda la información de la narrativa).

Pero de acuerdo con los resultados, hay un factor más grande que todo esto: las preferencias personales. Desde los creadores de *fanfics* hasta los que se dedican a criticar el final en Youtube, pasando por los “memeros”, todos son fans, y sin embargo cada uno de ellos enfoca su pasión por la obra centrándose en un elemento distinto de la misma. El carácter abierto de *Neon Genesis Evangelion* se presta a que cada persona haga una lectura y refleje sus propias inclinaciones en ella, y eso es uno de los factores clave a la hora de tener una comunidad tan variada y abierta a nuevos enfoques y contenidos.

## Referencias

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*.  
[https://recil.grupolusofona.pt/bitstream/10437/652/1/asrseth\\_recensoes\\_%231de1.pdf](https://recil.grupolusofona.pt/bitstream/10437/652/1/asrseth_recensoes_%231de1.pdf)
- Afanasov, N. (2020). The depressed messiah: Religion, science fiction, and postmodernism in neon genesis evangelion. *State, Religion and Church*, 7.  
<https://cyberleninka.ru/article/n/the-depressed-messiah-religion-science-fiction-and-postmodernism-in-neon-genesis-euangelion>
- Anno, H. (1995). *Neon Genesis Evangelion*. Gainax.
- Anno, H. (Director). (1997). *The End of Evangelion*. Gainax.
- Annon\_77. (2022, 8 noviembre). *That ending*. Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/ypydm7/that\\_ending/](https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/ypydm7/that_ending/)
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. U of Minnesota Press.
- Bakhtin, M. M. (1981). *The Dialogic Imagination: Four Essays*. University of Texas Press.
- Barthes, R. (1972). *Mythologies*. Macmillan.
- Berger, A. A. (1995). *Essentials of Mass Communication Theory*. SAGE Publications, Incorporated.
- Bolter, J. D. (2019). *The Digital Plenitude: The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media*. <https://direct.mit.edu/books/book/4320/The-Digital-PlenitudeThe-Decline-of-Elite-Culture>
- Brembilla, P., & De Pascalis, I. A. (2020). *Reading Contemporary Serial Television Universes: A Narrative Ecosystem Framework*. Routledge.
- Burch, N., & Michelson, A. (1981). To the Distant Observer: Form and Meaning in the Japanese Cinema. *Cinema Journal*, 21(1), 59. <https://doi.org/10.2307/1225004>
- Busse, K. (2014). *Fan fiction and fan communities in the age of the Internet: New essays*. McFarland.

- Chase, S. E. (2011). Narrative inquiry: Still a field in the making. En . *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. Sage Publication.
- Combined desktop and mobile visits to Reddit.com from May 2019 to September 2020 (in millions). (2020). En *Statista*. <https://www.statista.com/statistics/443332/reddit-monthly-visitors/>
- Condry, I. (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Duke University Press Books.
- Crane, D. (1992). *The Production of Culture*. SAGE.
- Críticas Crónicas Anime. (2021, 26 agosto). *TODOS los finales de Neon Genesis Evangelion EXPLICADOS* [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=cR9xQCdRygs>
- Delmar, J. L., Sánchez-Martín, M., & Velázquez, J. A. D. (2018). To be a Fan is to be Happier: Using the Eudaimonic Spectator Questionnaire to Measure Eudaimonic Motivations in Spanish Fans. *Journal of Happiness Studies*, 19(1), 257-276. <https://doi.org/10.1007/s10902-016-9819-9>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2017a). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE Publications.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2017b). *The SAGE Handbook of Qualitative Research*. SAGE Publications.
- Eco, U., & Eco, P. O. S. U. (1989). *The Open Work*. Harvard University Press.
- El final de Evangelion explicado (versión sin física cuántica) ft invitado misterioso*. (2019, 27 junio). [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=hPLZNVCdYKs&t=1s>
- Ethnography: Practical implementation. (1996). En *Handbook of Qualitative Research Methods for Psychology and the Social Sciences*. BPS Books.
- Evil Doge. (2019, 20 septiembre). *Por qué terminó así?! Neon Genesis Evangelion* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=KY9sqy9zZvQ&t=118s>

- Fiske, J. (2010). *Understanding Popular Culture*. Routledge.
- Flayelle, M., Maurage, P., Di Lorenzo, K. R., Vögele, C., Gainsbury, S. M., & Billieux, J. (2020). Binge-Watching: What Do we Know So Far? A First Systematic Review of the Evidence. *Current Addiction Reports*, 7(1), 44-60. <https://doi.org/10.1007/s40429-020-00299-8>
- Fleckenstein, J., & Schatz, T. (1982). Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System. *Theatre Journal*, 34(2), 280. <https://doi.org/10.2307/3207477>
- Galbraith, P. W. (2021). *The Ethics of Affect: Lines and Life in a Tokyo Neighborhood*.
- Genette, G. (1992). *The Architext : An Introduction*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA18158632>
- Genette, G., & Prieto, C. F. (1989). Palimpsestos : la literatura en segundo grado. En *Taurus eBooks*. <https://ci.nii.ac.jp/ncid/BB10991605>
- Glaser, B. G., & Strauss, A. L. (2017). *Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*. Routledge.
- Gramsci, A. (1977). *Selection from Political Writing 1921-1926*. Lawrence & Wishart.
- Hall, E. T. (1989). *Beyond Culture*. Anchor.
- Hayles, N. K., Manovich, L., Tsivian, Y., Zimmermann, P. R., Weinbren, G., Bassett, C., Anderson, S. W., Mamber, S. W., Branigan, E., Hess, J. R., Crane, D., Hansen, M., Willis, H., Pena, G., Lozano-Hemmer, R., Gray, H., Gordon, E. M., Venegas, C., Caldwell, J. C., . . . McPherson, T. (2014). Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities. En *University of California Press eBooks*. <http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB20470868?l=en>
- Hernández-Pérez, M. (2021). Discussing ‘Genre’ in anime through Neon Genesis Evangelion. En *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* (pp. 181-214). Stockholm University Press. <https://doi.org/10.16993/bbp.g>

- Hintz, E. A., & Betts, T. R. (2022). Reddit in communication research: current status, future directions and best practices. *Annals of the International Communication Association*, 46(2), 116-133. <https://doi.org/10.1080/23808985.2022.2064325>
- Hills, M. (2003). *Fan Cultures*. En *Routledge eBooks*.  
<https://doi.org/10.4324/9780203361337>
- InteNse. (2019, 25 enero). *How episode 25 & 26 were made*. Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/ajt2l4/how\\_episode\\_25\\_26\\_were\\_made/](https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/ajt2l4/how_episode_25_26_were_made/)
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers : television fans & participatory culture*.  
<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BB11273072>
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. NYU Press.
- Jenkins, H. (2009, 29 diciembre). The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling. *Pop Junctions*.  
[http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the\\_revenge\\_of\\_the\\_origami\\_uni.html](http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Jenkins, H. (2010). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. En *The MIT Press eBooks*. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262036016.003.0012>
- Kacsuk, K. (2021). The making of an epoch-Making anime : Understanding the Landmark Status of Neon Genesis Evangelion in Otaku Culture. En *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion* (pp. 215-246). Stockholm University Press. <https://doi.org/10.16993/bbp.i>
- Leite, A. E., Cortés, P., & Rivas, J. I. (2016). *Creatividad, comunicación y educación : Más allá de las fronteras del saber establecido*.



- Lozano, J., & Hermida, A. (2007). MACBETH: CULTURAS POPULARES Y «FANDOM». *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 5, 315-332. [https://idus.us.es/bitstream/11441/11674/1/file\\_1.pdf](https://idus.us.es/bitstream/11441/11674/1/file_1.pdf)
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics*. William Morrow Paperbacks.
- Me llaman Dai. (2021, 11 diciembre). *NGE: Explicando el FINAL de EVANGELION* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=tOhVQyGuYGQ&t=10s>
- Mittell, J. (2015). *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*. NYU Press.
- Napier, S. J. (2001). Anime from Akira to Princess Mononoke. En *Palgrave Macmillan US eBooks*. <https://doi.org/10.1057/9780312299408>
- Napier, S. J. (2002). When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments Lain. *Science Fiction Studies*, 29, 418-435. [https://www.bobc.uni-bonn.de/index.php?action=resource\\_RESOURCEVIEW\\_CORE&id=6466&browserTabID=](https://www.bobc.uni-bonn.de/index.php?action=resource_RESOURCEVIEW_CORE&id=6466&browserTabID=)
- Not that I hate episodes 25 & 26 but End of Evangelion ends on such a powerful note - it's the perfect way to end the series.* (2021, 18 febrero). Reddit. [https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/lmkaie/not\\_that\\_i\\_hate\\_episodes\\_25\\_26\\_but\\_end\\_of/](https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/lmkaie/not_that_i_hate_episodes_25_26_but_end_of/)
- Ortega, M. L. (2007). My Father, He Killed Me; My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in &lt;i>Neon Genesis Evangelion&lt;/i>. *Mechademia*, 2(1), 216-232. <https://doi.org/10.1353/mec.0.0010>
- Otomo, K. (Director). (1988). *Akira*. Akira Committee.
- Ötsuka, E. (2014). *Media Mikkusu-Ka suru nihon (Japan becomes media mix)*.

- Penning, A. L. (2022). Netflix Recommends: Algorithms, Film Choice, and the History of Taste, by Mattias Frey. *Cork Open Research Archive*, 24, 202-205.  
<https://doi.org/10.33178/alpha.24.18>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2015). *Digital Ethnography: Principles and Practice*. SAGE.
- REVIEWS OF *Neon Genesis Evangelion - Letterboxd*. (s. f.).  
<https://letterboxd.com/film/neon-genesis-evangelion/reviews/>
- Rodríguez, F., & González, F. R. (2002). *Comunicación y cultura juvenil*.
- Rosenthal, B. N., & Zimmerman, D. W. (2012). Hikikomori. *International Journal of Mental Health*, 41(4), 82-95. <https://doi.org/10.2753/imh0020-7411410406>
- Ruh, B. (2013). Producing transnational cult media: Neon genesis evangelion and ghost in the shell in circulation. *Intensities: The Journal of Cult Media*, 5.
- Santiago Iglesias, J. A. (2021). Not just immobile: Mobile drawings and visual synecdoques in Neon Genesis Evangelion. En *Anime Studies: Media specific approaches to Neon Genesis Evangelion* (pp. 19-48).
- Schafer, V., & Thierry, B. (2018). The 90s as a turning decade for Internet and the Web. *Internet Histories*, 2(3-4), 225-229. <https://doi.org/10.1080/24701475.2018.1521060>
- Shatz, I. (2017). Fast, Free, and Targeted. *Social Science Computer Review*, 35(4), 537-549.  
<https://doi.org/10.1177/0894439316650163>
- Smith, A. (2009). *Transmedia storytelling in television 2.0* [Tesis]. Middlebury College Film and Media Culture Department.
- Sommer. (2020, 26 mayo). *EVANGELION / Explicación & Resumen Definitivo* / ~Sommer [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=gTn8FfH28RA&t=1s>
- Storey, J. (2021). *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*.

- Suan, S. (2018). Consuming Production: Anime's Layers of Transnationality and Dispersal of Agency as Seen in Shirobako and Sakuga-Fan Practices. *Arts*, 7(3), 27.  
<https://doi.org/10.3390/arts7030027>
- swiggorthy. (2021, 4 diciembre). *Just watched the episodes 25 and 26 of the series and. . . were those supposed the make any sense?* Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/r8fe7w/just\\_watched\\_the\\_episodes\\_25\\_and\\_26\\_of\\_the\\_series/](https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/r8fe7w/just_watched_the_episodes_25_and_26_of_the_series/)
- The top 500 sites on the web.* (2020). Alexa. <https://www.alexa.com/topsites>
- ThePissedOffOwl13. (2021, 2 octubre). *Alternate universe shinji in episode 26.* Reddit.  
[https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/pzjm4a/alternate\\_universe\\_shinji\\_in\\_episode\\_26/](https://www.reddit.com/r/evangelionmemes/comments/pzjm4a/alternate_universe_shinji_in_episode_26/)
- Thompson, K., & Bordwell, D. (1994). *Film History: An Introduction.*  
<http://ci.nii.ac.jp/ncid/BA59757412>
- Thon, J. (2016). *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture.* U of Nebraska Press.
- Tomino, Y. (Director). (1978). *Mobile Suit Gundam.* Nippon Sunrise.
- Williams, K. L. (2006). *The Impact of Popular Culture Fandom on Perceptions of Japanese Language and Culture Learning: The Case of Student Anime Fans.*
- Williams, R. (2014). *Keywords: A Vocabulary of Culture and Society.* Oxford University Press.
- Wolf, M. J. P. (2008). *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond.* ABC-CLIO.