

# UACM

Universidad Autónoma  
de la Ciudad de México

---

*Nada humano me es ajeno*

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

**Análisis comparativo de las dos versiones del dilema del erizo  
en el anime Neon Genesis Evangelion y la saga de películas  
Rebuild of Evangelion**

***(Revista Iberoamericana de Comunicación)***

PUBLICACIÓN ARBITRADA QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA

**Alan Jesús Mújica Olivares**

Directora

**Dra. Yolanda Guerra Macías**

Ciudad de México, marzo de 2023.



Ciudad de México a 14 de febrero de 2023

Por medio de la presente se hace constar que el artículo “Análisis comparativo de las dos versiones del dilema del erizo en el anime Neon genesis evangelion y la saga de películas Rebuild of evangelion”, escrito por **Alan Jesús Mujica Olivares** será publicado en la edición del número 43 de la *Revista Iberoamericana de Comunicación (RIC)*, editada por el Departamento de Comunicación de la Universidad Iberoamericana.

Se extiende la presente constancia de dictamen para los fines que le convengan al interesado.

Atentamente  
“La Verdad Nos Hará Libres”

Dra. Sandra Vera Zambrano  
Coordinadora Editorial  
Revista Iberoamericana de Comunicación  
Departamento de Comunicación  
Universidad Iberoamericana, Ciudad de México

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA  
ProL. Paseo de la Reforma 880,  
Lomas de Santa Fe, 01219, México DF

[www.ibero.mx](http://www.ibero.mx)

*A mis padres Elsa Olivares Galvan y Bernardo Luis Mujica Ramirez, que ante todo siguieron y siguen confiando en mí y en todo lo que se me ocurre hacer, que me han demostrado que ante las adversidades podemos salir adelante, que nos han procurado de una forma inimaginable que los amo con cada celula de mi ser por todo lo que son y representan.*

*A Fatima, Kevin, Emily, Dany y el pequeño Evan como mis hermanas y hermano me gustaría ser un ejemplo de cómo se puede conseguir aquello por lo que se ha luchado con tanto dolor, que las oportunidades no vienen solas, que por más negro que veamos el panorama siempre habrá un faro al que llegaremos, las quiero enanas y enano, siempre voy a tratar de cuidarlos como cuando eran niños. por que para mí siguen siendo niños*

*A Tania, Armando, Coss, Ángel, que han estado en los momentos más oscuros y más brillantes de mi vida, son mi familia más que otras personas que solo tienen el apellido, ustedes me han demostrado lo variopinta que es la vida misma, gracias por estar, les haría un monumento.*

*A Ana Karen Gonzalez Romero, Annie mi amor, llegaste en un momento muy extraño de mi vida, eres un antes y un después de lo que soy, en ti he encontrado una amiga, una compañera y un verdadero amor, gracias por hacerme creer en el amor otra vez, por demostrarme que vale la pena seguir vivo y que el amor está en cada una de las acciones, gracias por existir, menos mal que existes y no tengo que imaginarte, te amo, te amo mucho y esto es solo el principio...*

*A la Doctora Maribel Reyes que desde que nos conocimos ha sido una gran mentora, una inspiración, gracias por creer en mí, por darme ánimos cuando nadie más lo había hecho, ni siquiera yo. la quiero mucho.*

*A la Doctora Violeta Cardenas ¿quién diría que nos veríamos al inicio y al final de mi carrera? gracias por inspirarme a seguir explorando mi creatividad, a leer, a escribir, a sacar a flote talentos que pensé que no tenía, muchas gracias, la quiero mucho.*

*A la Doctora Yolanda Guerra gracias, de verdad gracias por todo, por su paciencia, por jalar el hilo de este globo que llamo mente, por enseñarme a ser centrado, a explotar mi escritura, por confiar en mí hasta el último día, le debo tanto y le agradezco tanto, que no me alcanzaría un solo párrafo para describir cuán agradecido estoy. gracias, la quiero mucho.*

*A la profesora Alejandra Galicia, al profesor Ernesto Guijosa, a la profesora Edith Leal, a la profesora Carolina Galván, a la profesora Cristina Gómez Moragas, a los profesores Emilio y Emilia, Luciana Bandoli, Cesar Torres, Rocio Montoya, al profe Cañón, que me demostraron que la docencia puede darse con pasión e inspirar a nuevas mentes.*

*a la UACM que me dio una oportunidad de seguir adelante y que le debo mucho*

*gracias por tanto*

Análisis comparativo de las dos versiones del dilema del erizo en el *anime Neon genesis evangelion* y la saga de películas *Rebuild of evangelion*

Comparative analysis of the two versions of the hedgehog's dilemma in the *anime Neon Genesis Evangelion* and the *Rebuild of Evangelion* movie saga

Sección: artículos

## Resumen

Tras el estreno de la última película que concluye la saga: *Rebuild of Evangelion* (reconstrucción de *Evangelion*) se presenta la oportunidad de re-visitar la obra original de 1995 del aclamado director japonés Hideaki Anno titulada: *Neon Genesis Evangelion* en donde podemos ver un mundo post apocalíptico y cuyos protagonistas lidian constantemente con una parábola postulada por Arthur Schopenhauer titulada “el dilema del erizo” y posteriormente debatida por múltiples escritores. Este trabajo es presentado con el objetivo de comparar y analizar el desarrollo y el cambio de la parábola a través no solo del anime original, sino las secuelas/Reinicio en relación con algunos aspectos visuales y emocionales, usando la metodología cualitativa y por ende una herramienta como el análisis del discurso; para ello fue necesario investigar todo lo escrito sobre el tema, que resalta por el gran vacío que existe (al menos en español) de manera académica y aunque hay vídeos o videoblogs de análisis, la correlación entre la parábola y el anime no se han explorado tanto en estudios académicos formales, ya que no solo está representado por dos aspectos complementarios como lo son los diálogos o los escenarios, hay todo un mundo detrás, un montaje visual, simbólico y cinematográfico que permite entender como fue planteada y cómo llegó a su resolución muchos años después con la última película, entendiendo que en los resultados se arrojaron múltiples aristas de comparación que nutren el dilema con el paso del tiempo, con la animación y la madurez del mismo director.

Palabras Clave: dilema del erizo, soledad, lenguaje cinematográfico, anime, análisis del discurso.

## Abstract

After the premiere of the last film that concludes the saga: *Rebuild of Evangelion*, the opportunity to revisit the original work of 1995 by the acclaimed Japanese director *Hideaki Anno* entitled: *Neon Genesis Evangelion* where we can see a world post apocalyptic and whose protagonists constantly deal with a parable postulated by Arthur Schopenhauer entitled

"the hedgehog's dilemma" and later debated by multiple writers. This work is presented with the objective of comparing and analyzing the development and the change of the parable through the original anime, and the sequels/Reboot too in relation to some visual and emotional aspects, using the qualitative methodology and therefore a tool such as discourse analysis; For this, it was necessary to investigate everything written on the subject, which stands out for the great void that exists (at least in Spanish) in an academic way and although there are videos or video blogs of analysis, the correlation between the parabola and the anime have not been explored in formal academic studies, since it is not only represented by two complementary aspects such as the dialogues or the scenarios, there is a whole world behind it, a visual, symbolic and cinematographic montage that allows us to understand how it was raised and how it came to its resolution many years later with the last film, understanding that multiple edges of comparison were thrown into the results that nourish the dilemma with the passage of time, with the animation and maturity of the director.

Keywords: hedgehog dilemma, loneliness, film language, anime, discourse analysis.

## Introducción

En julio del 2021 se anunció el estreno de la última película de la saga *Rebuild of evangelion* por la plataforma *Amazon Prime* se llevaría a cabo en agosto del mismo año, tras una larga espera y debido a la contingencia por Covid-19 la cual lleva el título de *Evangelion 3.0 + 1.0 thrice upon a time* –traducida como: Evangelion 3.0 +1.0 tres veces una vez (Rosado Ricardo, 2021) que cerró la saga de cuatro películas derivadas del anime original titulado “*Neon Genesis Evangelion*” que en 1995 fue emitido por primera vez en Japón como un proyecto bastante ambicioso, y que consiguió posicionarse como una obra de culto no solo en Japón, también en muchas partes del mundo (Vázquez-miraz, 2018).

La historia nos sitúa en 2015, específicamente en un mundo distópico en el que robots gigantescos con forma humanoide son creados para la protección de los humanos que sobrevivieron a lo que la misma trama llama “el segundo impacto” y que luchan día a día para proteger a la sociedad del inminente ataque de los “*ángeles*” una clase de alienígenas que buscan acabar con la humanidad y cuya protección está a cargo de la compañía gubernamental *NERV* (creadora de los robots) que a lo largo de la historia se muestra con oscuros deseos, la misión primordial de la compañía es la de entrenar a cinco niños que son los únicos capaces de manejar estos aparatos bautizados con el nombre de “*Eva*” seguido de su número en orden de creación.

Sin embargo a pesar de que el trasfondo pudiera parecer la relación de la humanidad con la distopía o la constante alusión a simbolismos religiosos, el temor a las máquinas o a la guerra tiene en su haber un análisis de la depresión y de lo que en varios capítulos es llamado como “el dilema del erizo” una parábola postulada por primera vez en *Parerga y Paralipómena* del filósofo *Arthur Schopenhauer* publicado en 1851 y el cual le daría un impulso que nunca había tenido antes, la parábola dice que en el invierno los erizos (o puerco espines dependiendo la región) estos animales atiborrados de espinas buscan calor entre su propia comunidad, sin embargo el acercarse demasiado para sentir el calor involucraría recibir daño por parte de los otros y viceversa, por ello el erizo vive en un dilema constante entre acercarse demasiado y salir herido y herir a los demás o alejarse del colectivo y morir congelado, (Schopenhauer Arthur, 2009).

lo que se relaciona fuertemente con el concepto de la soledad, la comunidad y el dolor al acercarse demasiado con los otros por el miedo a salir lastimado o estar aislado de todos, plasmado desde el ejemplo de estos pequeños mamíferos que están repletos de espinas hechas con pelo y queratina en su espalda, también llamados puerco espines.

Sin embargo el anime no fue transmitido en Latinoamérica sino hasta 1999 (Produ, 1 de septiembre de 1999) debido al atraso en la comercialización de contenidos venidos de Japón —tal es el caso de uno de los animes más populares en México, *Dragon Ball* cuyo estreno original fue en 1986 en Japón y en 1993 en México<sup>1</sup>— el éxito obtenido tras su doblaje fue punto crucial para su popularización e inclusive su grado de culto por parte de los amantes del anime en general, de esta manera y tras finalizar los capítulos pertenecientes a la narrativa principal, además de una película complementaria, fue remasterizada múltiples veces, para posteriormente estrenar una secuela oficial dividida en cuatro películas.

La primer película fue estrenada en 2007, la segunda en 2009, la tercera parte en 2012 y tras 9 años, el 13 de agosto del 2021 fue estrenada la última parte en Latinoamérica —dado que en Japón se estrenó en marzo— después de varios contratiempos relacionados con el presupuesto y la llegada de la pandemia por COVID 19.

De esta manera fue un buen pretexto para relanzar la serie y tener la oportunidad de un acercamiento a la obra original en perspectiva con la nueva saga, que a pesar de ser una secuela, resume en las primeras dos películas la trama original, dándose algunas pero

---

<sup>1</sup> Información extraída de <https://codigoespaguete.com/noticias/anime/dragon-ball-cuando-y-como-se-emitió-el-anime-por-primera-vez-en-méxico/>

evoluciona a un ente muy diferente, explicando también cómo ha cambiado el director y sus propósitos con su propia obra. Planteándose aparte que todo análisis que se ha hecho puede abarcar más campos de investigación de todos índoles, sin dejar la obra original atrás, en este aspecto es donde podemos incluir esta investigación.

El impacto de *Evangelion* ha sido basto, desde productos de todo tipo, *cosplays* (*disfraces*) dentro de la comunidad otaku, memorabilia, eventos, también han existido análisis desde diferentes perspectivas, en particular 3 destacan siempre, el psicoanálisis, la cultura otaku y la representación de elementos religiosos (dado que en la obra se hace el uso de dichos elementos como parte de la narrativa).

Sin embargo, no existe hasta el momento una comparativa específica en el ámbito académico del dilema del erizo en comparación con la obra original y la nueva saga es por ello que debemos: 1) describir el dilema en la obra original y en las películas más recientes. 2) explicar la representación que se le da a la parábola en cada versión, 3) Establecer el vínculo que tienen el creador y su obra. 4) Analizar los elementos simbólicos de la parábola que se manifiestan en ambas versiones. y 5) Comparar los discursos de ambas historias, todo esto para poder entender a la obra y el contexto del autor y que mejor que usar un dilema como este.

Tenemos que entender de manera clara, que hay detrás del producto que realizó el estudio "*Gainax*" en 1995, así mismo, como el creador *Hideaki Anno* también fue un factor importante en la hora de la realización del anime titulado *neón génesis Evangelion*.

*Gainax* es una empresa de animación japonesa creada en los años 80 y fundada por *Toshio Okada*, *Yasuhiro Takeda*, *Yoshiyuki Sadamoto*, *Takami Akai*, *Shinji Higuchi* (de quién se basó *Anno* para el nombre del protagonista) y el mismo *Hideaki Anno*, bajo el nombre de *Daicon Film* e inspirados fuertemente por la ciencia ficción y el género de anime conocido como *Mechas* (*pronunciado como mecas*)<sup>2</sup> (Pitarch Heredia David, 2016) que presentan escenarios futuristas mezclados con *robots* colosales de forma humanoide y que incluye naves espaciales que pueden ser pilotadas por seres humanos.

Tras varios éxitos que pasaron un poco desapercibidos en occidente y que en japon fueron alabados por la crítica, llegaron los años 90, en donde, después de pasar un tiempo inactivo y de haber sufrido una fuerte depresión (factor clave para el desarrollo del anime) (Pitarch

---

<sup>2</sup> *Mechas: género de anime que se destaca por el uso de robots gigantes manejados por personas dentro de ellos, con un estilo tecnológico y futurista.*

Heredia David, 2016) *Hideaki* regresaría para dirigir lo que sería una de sus mayores creaciones y que no solo le ayudaron a conseguir que el estudio se posicionara entre los mejores, también le ayudaría a ser considerado como uno de los creadores/directores más aclamados por la crítica especializada, no solo en el mundo del anime o del género *mecha*, también en el mundo de la narrativa visual.

*Anno* comienza la producción con la idea de plasmar todo lo que vivió durante ese periodo de inactividad en una obra que hasta la fecha es de sus creaciones la más conocida, la historia nos sitúa en un Japón devastado tras dos accidentes titulados: primer y segundo impacto, el primero ocasionando la extinción de los dinosaurios y el segundo en el año 2015, que es donde se sitúa toda la trama de la serie principal, ambos accidentes ocasionados por entes alienígenas llamados "ángeles" que buscan incansablemente aquello que los humanos encontraron tras el primer impacto (un ente llamado Adan).

*Shinji Ikari* (protagonista) se encuentra alejado de su padre *Gendo Ikari* que es el director de una compañía militar de defensa llamada *NERV* que se encarga de proteger a la ciudad de Tokio III y cuyas armas están pensadas para combatir a la amenaza por medio de varios robots humanoides llamados *Eva*, la vida de *Shinji* cambia cuando *Gendo* solicita su presencia de inmediato, dado que él es el único que puede manejar la unidad *Eva-01*, tras una amenaza constante de los ángeles, su cuidadora *Misato Katsuragi* se encarga de lidiar con *Shinji* y los problemas que tiene al hacerse cargo de tan difícil labor y el rechazo constante de su padre y todos aquellos que lo rodean.

Es así como la historia se va conectando constantemente con la parábola del escritor *Arthur Schopenhauer* titulada: "El dilema del Erizo" extraída de su libro *Parerga y paralipómena*. A lo largo de la historia podemos notar como diferentes personajes se van agregando y tienen su propio desarrollo, tal es el caso de *Rei Ayanami*, un misterioso personaje que tiene mucha similitud con *Shinji* y que se encarga de pilotear la unidad *Eva -00*, es presentada como un personaje frío y distante y el único con el que relaciona es con *Gendo*. Aunado a ella, están los dos amigos del colegio de *Shinji*, *Toji* y *Kensuke* que complementan esta parte de vínculos amistosos/escolares, hasta que se presenta el último piloto del *Eva -03*, *Asuka Langley*, quien es una niña huérfana y de actitud altanera a la que le cuesta trabajo compaginar con *Shinji* por su competitividad, pero conforme avanzan los episodios notamos que todos los personajes comparten dos rasgos en común, la soledad y la necesidad de aceptación de los otros.

## Revisión de la literatura

Ahora bien, las investigaciones alrededor del anime han sido bastos, pero, para fines prácticos podríamos categorizarlos de la siguiente manera, empezando por los más vistos:

1) psicología, 2) tópicos similares, tales como el contexto de Japón, la creación del género mecha, el nacionalismo en la obra, la política, su recepción, la modernidad.

3) el contenido mismo de la obra, hablando de todo lo relacionado con lo visual, la creación de la obra, la deconstrucción del personaje principal, e incluso la simbología de la última saga, así como los elementos visuales y musicales en *Rebuild*, los símbolos y la tetralogía en sí, hasta el cambio de estilo en la animación, sumando análisis de los personajes o su relación con la juventud, la descripción de cada personaje, un desglose de las figuras que van apareciendo durante la serie, también la relación que tienen estos entre sí, hasta los aspectos de alienación.

4) la religión y todo aquello que tenga que ver con los símbolos religiosos que en algún punto, —que más adelante serán profundizados por orden de menor a mayor— parecieran cruciales en la trama.

Sin embargo el vacío que se había encontrado en la investigación es tocado de manera somera en algunos estudios académicos formales en español, en cambio los videoblogs si han explorado algunos de estos aspectos; el dilema del erizo, tiene dos vertientes en los análisis, hablar de ello como un elemento narrativo (Merino Matias, 2015) o en estudios de la juventud y la crisis en la adolescencia en relación al anime y la cultura *otaku* (Robayo, 2019) inclusive relacionándolo con el contexto de los personajes y mencionando a *Freud*, *Lacan* o *Sartre* como eje del estudio psicológico del anime (Vázquez-miraz, 2018).

Si bien la mayoría de autores hace una introducción y tratan de analizar elementos como el apocalipsis como es el caso de (Holmes Steven 2016) y (Smith, 2008) o bien la tecnología y su influencia (M., 2000) nunca se ha hecho un análisis claro sobre la distinción en sí del dilema en ambas obras.

### 1.- La psicología y *Evangelion*

Los estudios alrededor de la psicología han sido los más enfocados tanto en la obra original como en la saga de películas, por ejemplo, el análisis constante del existencialismo como una particularidad de los personajes basándose en el planteamiento de *Jean Paul Sartre le pour:soi* (el ser para sí) tal como lo analiza Gabriel T.Y. SANG (TSANG, 2016) usando la

interdisciplina para poder explicar mejor estos conceptos. Por otro lado tenemos el psicoanálisis usando de la misma manera la interdisciplina explicando la adolescencia y su relación con el contenido gracias a los medios audiovisuales y ejemplificando los cambios fisiológicos en la juventud.

Sin embargo mermados por la idea de religión y su relación con la ciencia y los preceptos de: el ellos, el yo y el superyo de Freud, así mismo como nos vemos a través del otro siendo Brian Mario Alban Robayo (ROBAYO, 2019) el que da una somera explicación (tomando a *Freud* como base) del dilema del erizo y el uso del monólogo como elemento narrativo/psicológico tal como los protagonistas usan en ambos materiales.

Sin embargo, no solo se ha tratado del yo como un individuo, se ha hablado de autoidentidad mediante la modernidad plasmada en la obra y en su personaje principal "*Shinji*" (Smith, 2008) relacionándolo con *Kokoro* una obra publicada en 1914 por una mujer y que estudiaba la relación modernidad/autoidentidad en pleno inicio de la primera guerra mundial.

A diferencia de Smith, Pedro Vázquez Miraz (Vázquez-miraz, 2018) retoma los conceptos base del psicoanálisis de *Freud* con los personajes y de manera somera habla sobre el dilema del erizo, teniendo de nuevo esta perspectiva epistemológica del psicoanálisis. Sin embargo, menciona en una parte la necesidad de vínculos, que Jon K. Maner y otros autores más (Maner et al., 2007) relacionan con la asimilación social y la exclusión como el medio caótico del vínculo entre los personajes.

Lo cual nos lleva directamente a la psicología de los personajes y sus problemas interpersonales y personales tal como en otro anime titulado *Densha Otoko* (Christophe Thouny, 2009) publicada diez años después de *Evangelion*, por este camino empezamos a hablar de la importancia de la sociedad dentro de la psique de los personajes.

Ya que tenemos dentro de la narrativa principal una sociedad que influye en la psique del protagonista, podríamos entenderla como un espejo, tal y como sucede en la vida real por ello Martina Anais Zavatarelli (2014) nos plantea la idea de que esto funciona más como un espejo de la realidad misma que como algo ficcional, tiene los elementos ficticios (construcción de personajes, distopía, robots) pero la psique sigue presente tal y como con los traumas del protagonista, para ello podemos entender que hay tres experiencias dentro de la obra original, el trauma, el triunfo y la tensión generada por cada personaje y su entorno (Dejeu, 2016) en el cual cada personaje tiene su propia batalla y lidia en el contexto en el que se encuentra, retomando la idea del espejo de la realidad.

Por último podríamos entender el término de alienación es aplicado al protagonista, dadas sus experiencias, entre ellas, el dilema del erizo que si bien, de nuevo es mencionado, no se profundiza más que en la relevancia de su recepción, pero dicha recepción se vio afectada fuertemente por su contexto, dado que, *Neon Genesis Evangelion* fue publicado en un año difícil para la sociedad japonesa.

Por un lado el ataque de la secta *Aum Shinrikyo* con bolsas de gas sarín en una estación del metro de *Tokio* en marzo y por el otro el terremoto de *Hanshin-Awaji* en diciembre, por ello el miedo a los otros quedaba reflejado con el dilema del erizo y la ficción se volvía una forma de escape en 1995 (Matías Merino, 2013) tal y como sucede ahora, gracias a la existencia del covid-19 estamos en un constante dilema de acercarnos o no a los otros, a tal grado que ha ocasionado múltiples casos de hafefobia (Pardo, 2020).

## 2.- Tópicos similares

Como hemos visto el estudio de la relación psicología-*Evangelion* no ha sido el único en el que múltiples autores han profundizado, aunque la mayoría se interrelaciona, cada uno toma perspectivas diferentes, por ejemplo Roberto Jesús Sayar (Sayar, 2020) enfoca sus estudios sobre religión, *mass media (medios masivos de comunicación)*, el choque cultural oriente y occidente e inclusive la noción del libre albedrío y la subjetividad específicamente en toda la construcción del personaje *Kaworu Nagisa* —que tan solo sale un par de capítulos, a diferencia de otros autores que solo se enfocan en el protagonista *Shinji*— sin embargo, lo va construyendo en dirección a la relación de los personajes con la tecnología.

En cambio Giuseppe Gatti (Gatti, 2021) comienza con una narración del género al que siempre se le ha acuñado a *Evangelion*, el género “*mecha*” así como su historia de posguerra y el apogeo de los primeros esbozos donde la tecnología podía ser manejada por los humanos aunado a la recepción que tuvo en Japón para posicionarlo como anime de culto, así como el análisis de las técnicas usadas, dando un primer bosquejo de la tetralogía *rebuild* y su recepción por parte del público no solo japonés, también de forma global.

Por otro lado, y partiendo de la recepción, la sociedad japonesa también influyó en el éxito que tuvo el primer anime (*Neon Genesis Evangelion*) dada su relación con la tecnología y la construcción e idealización de una distopía y la relación individuo-máquina, que en la obra se ve representada entre los pilotos y los *Eva's* así como el daño tecnológico que se provoca no solo en la ficción sino en la realidad misma en nuestra convivencia diaria debido a la guerra y los avances tecnológicos

Ahora bien, la fenomenología del anime y el manga no solo se aplica en Japón, El movimiento *otaku* se ha ido insertando poco a poco en la cultura latinoamericana, pese a que antes, los productos tardaban años en llegar, ahora lo hacen con más rapidez debido al crecimiento de las nuevas tecnologías (Anticona Verástegui et al., 2014) suceso que es brevemente mencionado en el consumo y la modernidad por Gabriel T.Y. SANG y Claude Smith III.

No obstante la atemporalidad con la que se puede analizar el anime y su contenido también es una parte importante de las distintas perspectivas, Pese a ello hay otras visiones muy interesantes como la noción del post apocalipsis y la relación que tiene Japón con las catástrofes de *Hiroshima y Nagasaki* —Que influenciaron fuertemente en los productos culturales que se desarrollaron a partir de los años 50, como el caso de *Godzilla*— de tal modo que estas narrativas “irreales” como la de *Evangelion* encubren en su haber, un miedo más grande e inclusive una agenda política/nacionalista, ya que dentro de la historia todo se desarrolla dentro de la ciudad *Tokio III* y *NERV* es la agencia que se considera la protectora de la humanidad teniendo como su núcleo de operaciones Japón.

Así mismo una noción del protagonista *Shinji*, que tiene el compromiso de proteger una nación por medio de la tecnología que ellos mismos desarrollaron y el impacto de una guerra inevitable, sin embargo aquello cambia en la tetralogía *Rebuild* donde ya no solo es Tokio lo que debe proteger, ahora es la humanidad completa (Holmes Steven, 2016).

Siguiendo con el contenido variado hay dos estudios interesantes el primero es hecho por Angela Longo (Longo, 2018) en donde habla sobre un término bastante complejo y muy relacionado con la temática central de la historia, el *posthumanismo* en la máquina del alma, en donde *Evangelion* se toma la paciencia para hablar de la misma como un campo de energía llamado “*Campo AT*” (absolute terror en inglés o terror absoluto por su traducción) donde el humano al sentirse amenazado se protege totalmente y se aleja de los demás (tal y como en el dilema del erizo).

Similarmente Alba Becerra Cano habla sobre la *transhumanidad* que se relaciona mucho con el *posthumanismo*.(Alba Becerra Cano, 2015) Sin embargo, hay más autores que se enfocan en el contenido, directamente más en el estilo de animación en las batallas, teniendo como meta principal la fusión del 2D al 3D y las diferentes técnicas usadas en la nueva saga *Rebuild* que, en comparación con la primera obra, da a notar que el cambio de animación ha sido esencial para explicar la historia (Arby, 2005)

### 3.- Contenido de la Obra

De igual forma el contenido mismo de la obra ha sido analizado desde diferentes perspectivas, por ejemplo el ya mencionado Roberto Jesus Sayar (Sayar, 2020) hace énfasis en sus estudios de la adolescencia y la relación que tiene esta con los personajes, además de lo que involucra la simbología de la religión con el libre albedrío, cuestión que Giuseppe Gatti (Gatti, 2021) enfoca más en lo visual y lo técnico- descriptivo que se vuelve *Evangelion* en torno a la tecnología, tal como Alba Becerra Cano (2015) escribe sobre el daño tecnológico que se muestra dentro del contenido.

Pero aquí es donde se podrían bifurcar los caminos, Pedro Vazquez Miraz por su lado (Vázquez-miraz, 2018) nos narra la diferencia entre la serie y las películas (estrenadas hasta ese momento dado que la última entrega tardo más en salir a la luz) y Christophe Thouny (Christophe Thouny, 2009) relata la historia y algunos detalles relacionados con el apocalipsis así como la trama, los elementos visuales, etc. Mientras que Dennis Redmond (Redmond, 2007) habla del impacto que tiene la historia misma, narrada desde su perspectiva y el choque cultural entre oriente y occidente por los elementos usados en la narrativa.

De la misma manera Steven Holmes (Holmes, 2016) nos vuelve a contar la historia de *Evangelion* de la forma en la que el mismo la entendió y de ahí parte para su análisis de la agenda nacionalista.

Sin embargo Jose Andres Santiago Iglesias y Ana Soler Baena (Andrés Santiago Iglesias & Soler Baena, 2021) realizan un acercamiento más profundo en la estructura visual, empezando por lo contextual de la obra (el año en que fue publicada) moviéndose al uso de elementos visuales de distintas religiones, los colores que adornan tanto a los ángeles como a los *Evas* y los escenarios, así como la importancia de la música (como la novena sinfonía de Beethoven) o el uso de los silencios como parte de la narrativa, enfocándose más en el lenguaje cinematográfico y técnico que ha llevado a *Neon Genesis Evangelion* a convertirse en el anime de culto que es actualmente.

Sumado a esto podemos ver como los personajes también son un universo que merece ser analizado por casos en particular, tal como Dejeu Vanna (Dejeu, 2016) hace con cinco personajes, *Shinji ikari*, *Rei Ayanami*, *Asuka Langley Soryu*, *Misato Katsuragi* y *Gendo Ikari* (papa de *Shinji*) de manera individual, aquí es donde entra Tatiana Lameiro-González (Lameiro-González, 2021) que narra el contexto de *Evangelion* y comienza a desarrollar a cada personaje por jerarquía, cómo y por qué se interrelacionan entre sí, empieza por ejemplo

con los pilotos de las unidades *EVA*, sigue el personal de *NERV*, así como, a partir del segundo impacto, fueron divididas las naciones unidas y convertidas en *SEELE*, conectando relación que tiene uno con el otro.

#### 4.- La religión

Tanto *Neon Genesis* como *Rebuild* están plagados de simbología religiosa, desde la teoría del creacionismo con Adán, Eva y Lilith, hasta la cultura babilónica y su cosmovisión, inclusive la cábala y los manuscritos del mar muerto con el judaísmo, así como la concepción del cristianismo, tal como lo menciona Andres Rios M. (M., 2000) la idea del milenarismo (que involucra la llegada de Jesucristo para gobernar por mil años y vencer al mal) pese a ello en *Evangelion* este evento es llamado la instrumentalización humana, lo cual es básicamente unirnos en un todo gracias al tercer impacto.

También Roberto Jesús Sayar (Sayar, 2020) lo menciona como una concepción simbólica esencial para la serie, empero Brian Mario Alban Robayo (ROBAYO, 2019) realiza una especie de mención hacia la religión y su relación con la ciencia, el hecho de que este organigrama se mantenga con el orden religioso lo vuelve más similar para muchos espectadores.

Pero Yesica del Carmen Arias Zuñiga y Jennifer Karime Franco Vega (ZUÑIGA & VEGA, 2015) hacen un análisis interesante desde la resemantización de los símbolos religiosos que se encuentran tanto en la serie original como en las obras de *Rebuild*, entendiendo que dentro del universo concebido por *Hideaki Anno* existe una resignificación de estos símbolos, por lo tanto no es igual a lo que nosotros percibimos de manera común hacia los símbolos religiosos, convirtiendo estos en otro universo de códigos sumamente diferentes ya que existe un choque cultural de diversos elementos religiosos mixtos (Redmond, 2007) y que inclusive en *Rebuild* se vuelven más persistentes a lo largo del desarrollo de las películas.

Insertando en la historia la lanza de *longinus* y *cassius* (el mito judeocristiano dice que un soldado con el nombre de *Gaius Cassius Longinus* fue aquel que con su lanza perforó el cuerpo de cristo en la cruz para comprobar si estaba muerto) se han realizado muchas teorías al respecto del universo de *Evangelion* y su relación con la religión, por ejemplo: los *Eva* provienen de *Lilith* cuyo cuerpo yace crucificado dentro de las instalaciones de *NERV*, mientras que *Adán* está al principio en una ubicación no identificada para posteriormente ser implantado en la mano de *Gendo Ikari* papá de *Shinji*.

Técnicamente, a mitad de la serie se descubre que los *Eva* no son *robots* gigantes, sino *Lilin* (humanos con cuerpo pero sin alma y conciencia) que tienen que ser contenidos con una armadura de forma femenina para evitar que los ángeles encuentren a *Lilith* y *Adam* y con ello destruyan la tierra en un tercer impacto, es así que el consejo de *SEELE* tiene como plan unir a *Lilith* con *Adan* y *Eva* para poder llevar a cabo el proyecto de instrumentalización humana, la cual elimina los escudos *AT* de cada ser vivo y nos vuelve en un mismo ser que habita en el paraíso.

Sin embargo *Anno* y la mayoría de creadores han mencionado que con el uso de la religión solo demuestran su influencia occidental y no representan nada más allá que un elemento interesante que choca con las costumbres asiáticas, combinando catolicismo, cristianismo, judaísmo y milenarismo y que funciona como un diferenciador de los demás animes del género *mecha* (Pitarch Heredia David, 2016) por ende realmente esto funciona en pro de la narrativa, pero gracias a lo que muchos han llamado profanación de lo secular, el anime ha hecho ruido y ha llegado a más lugares, de esta manera acrecentando su popularidad.

## Conceptos

### El lenguaje cinematográfico dentro de la animación

Hay cuatro puntos claves para poder entender la relación filosófica/comunicativa que existe entre el anime y la tetralogía, para ello, tenemos que empezar por establecer el lenguaje cinematográfico como una herramienta de entendimiento entre la idea del autor y su creación, ejecutada con la técnica de animación.

Hablar del proceso que conlleva realizar un anime o en su defecto una película de animación, no solo consiste en los momentos por los cuales pasa de ser una idea abstracta en la mente del director hacia a la pantalla grande, más bien tenemos que entenderlo como una ecuación: Idea- guión-storyboard-animación-coloración-efectos visuales y auditivos, y por último doblaje de voz, para proceder hacer una amalgama en edición y así distribuirlo, ya sea en televisión o en cine, toda este proceso tan complejo (como cualquier proyecto audiovisual) es lo que conlleva un montaje, que, si bien no es más o menos complejo y preciso que el cine convencional, tiene la dificultad de combinar la animación 2D y 3D (Arby, 2005)

Ahora bien, la animación requiere de dos puntos clave para poder llevar a cabo la narrativa y tener un ritmo, empezando primero por los “*key-frames*” (*cuadros clave*) los cuales —como su nombre lo dice— son animaciones claves para enfatizar una escena en la animación (un disparo, un golpe, una emoción, un suceso) y que los animadores se enfocan en resaltar

(Mosquera Trejo A. 2021) tal es el caso de la película *1.0 you are not alone* y en el primer episodio del anime titulado *Angel attack* donde se ejemplifica perfectamente el uso del *Keyframe* mientras el *Eva* se encuentra por primera vez con el ángel *Sachiel* cara a cara y *Shinji* parece asustado.

Por otro lado tenemos el llamado “*in between*”(entre) las cuales dan la sensación de movimiento, una transición que sirve de conexión entre cada *keyframe* esto ayuda a llevar el ritmo de cada anime sin importar su género, pensemos en la misma escena antes mencionada mientras el *eva* sube por el elevador o avanza paso a paso hasta los movimientos que se hacen en las computadoras de *NERV*.

Sumado a esto también viene a colación la necesidad de planos generales, planos a detalle, plano medio, americano, *paneos*, los encuadres, tomas *over shoulder (sobre el hombro)*, *roll (girar)* picada, contrapicada, iluminación (Romaguera i Ramió Joaquim, 1999) sin embargo y a diferencia de las películas y series convencionales, donde tienen el acceso a estudios, sets de grabación, manejo de actores, de extras, estos elementos cinematográficos son hechos casi de manera manual en la animación, si bien, la tecnología actual nos podría permitir llevar a cabo una representación actoral de, por ejemplo, una pelea entre un *Eva* y un *ángel*, la sensación icónica sería muy distinta, por ello es que la animación japonesa tiene la libertad de plasmar estos escenarios y manipularlos a su antojo.

La semiótica, el signo visual y el signo lingüístico

Hablar de semiótica y remontarnos desde su creación hasta los miles de estudios que se han hecho alrededor de su concepción comunicativa es una labor muy extensa, por eso, a grosso modo, la semiótica es el estudio de los diferentes sistemas de signos para comunicarse entre los individuos por medio de códigos referentes a la cultura (Eco Umberto, 1994)

En este caso tenemos el uso de dos categorías importantes, el signo lingüístico y el signo visual, pensemos entonces en el signo lingüístico aplicado en dos eventos importantes, el guión y el diálogo, como tal, este nexo entre el guión y el diálogo también sostiene el signo visual, ya que sin este elemento el montaje no tendría sentido.

Por ello la cultura japonesa —vista desde occidente— parece asombrosa, extraña y llamativa, la ejecución y transmisión de animes ha ayudado en demasía a su difusión y a la creación de la cultura otaku que se ha popularizado en Latinoamérica pese a que muchos contenidos llegaron años después de su transmisión o estreno en Japón (Cobos, 2010) todo esto habla de

la importancia que tienen estos tres universos en la comercialización de los animes dentro del consumo hispanoparlante.

Gracias a ello, las plataformas de *streaming (transmisión) Netflix y Amazon prime* pelearon los derechos de emisión, dividiendo a Netflix como poseedor del anime original con sus respectivos 26 capítulos, así como una película que soluciona los conflictos entre los episodios 24 y 26 titulada *The end of Evangelion (el final de evangelion)*, además de 1 película compilatoria llamada: *Death and rebirth (muerte y renacimiento)*, por su parte *Amazon Prime* adquirió los derechos de la tetralogía *Rebuild* estrenando la última película de 2021 para muchas partes en el mundo, uniendo así las dos esferas de la semiótica, el signo lingüístico y visual como parte de la semiosfera.

### La intertextualidad en *Evangelion*

Ya que tenemos a la mano la distribución de ambos contenidos por separado, pensemos en el diálogo que tienen ambas obras, teniendo como punto de cruce el dilema del erizo, este término adjudicado a Julia Kristeva (Villalobos Alpízar, 2003) tiene la ventaja de poder ser usado como una transdisciplina que no solo se mueve en el ámbito de la literatura, en este caso, por ejemplo usa la semiótica, la filosofía y la comunicación.

Para empezar tenemos que decir qué es la intertextualidad, y se podría definir como la relación entre un texto y otro, sin embargo no solo para relacionarlos entre sí, también ofrece un diálogo entre ambos para establecer una conexión cultural/histórica (Rodríguez Macedo Alfonso, 2008) en este caso tenemos la obra original como primer lectura y la tetralogía como la segunda lectura, pero, para poder relacionarlas entre sí, es importante tomar una característica que comparten, la parábola y la historia principal.

Si bien, ambas toman el dilema como un ente que explica el sentir de los personajes y también se manifiesta en los escenarios y paisajes, la secuencia y la técnica es un poco diferente, es ahí donde surge la duda ¿es la tetralogía una continuación de la obra original y habla de la madurez del autor? O ¿es un ente distinto que está inspirado en la obra original manteniendo la línea argumental y el énfasis en el dilema del erizo? Para ello es necesario hacer una retrospectiva y una comparativa entre la obra original y las películas.

### Método

Para este análisis fue necesario el uso de la metodología cualitativa, dado que estamos enfocados en la fenomenología detrás del dilema del erizo plasmado en la obra original y en

la tetralogía de películas, esto —El dilema del erizo— sirvió como un puente para ambas historias, conservando la esencia pero cambiando algunos aspectos argumentales y visuales dando como resultado a *Neon Genesis Evangelion* como un primer ente cuasi inconcluso y a *Rebuild* dividido en dos partes distintas, las dos primeras entregas como un resumen con ciertos cambios del anime original y las siguientes dos películas como la conclusión de toda la historia en general.

Ahora bien, definir el enfoque metodológico no es tan sencillo como parece, hay que hablar de la técnica, en este caso el análisis del discurso, lo complicado de definir la metodología no solo recae en el uso de dicha técnica, dado que al ser tan compleja y a la vez tan útil podría fácilmente confundirse con la recolección de datos de la metodología cuantitativa (Sayago, 2014); por ello, no solo es establecer la técnica como el componente principal, también es establecer que el uso se debe a la necesidad del objeto de estudio, en este caso de la construcción de un solo discurso, no solo a lo largo de *Neon Genesis Evangelion*, también, cómo fue que sufrió un cambio y dicho cambio fue plasmado dentro de las películas *Rebuild of Evangelion* desde otra perspectiva.

Sin embargo, dicha construcción no solo involucra al creador (entendiendo que toda obra es una biografía misma del autor) y al interpretante, en este caso también engloba el contexto, la cultura, la ideología y las relaciones cognitivas que los espectadores han tenido con la obra (Morales-López Esperanza, 2011) ya que ello ocasionó el devenir de la fama y el estatus de culto con el que ahora goza.

No obstante, podemos diseccionar todo el contenido por el cual ha cobrado relevancia dentro de la comunidad otaku, mezclado entre la iconografía de las escenas y la construcción de personajes que maneja Japón dentro de la industria de los animes y que no solo se consumen ahí, también son exportados a muchas partes del mundo (Gubern Román, 1987) también el contenido ideológico en el que fue desarrollado.

Pero gracias al análisis del discurso podemos enfocarnos en un aspecto importante de la intertextualidad de este trabajo, la retrospectiva del manejo de la parábola en la obra original y la conclusión a la que se llega también en la tetralogía, que cuenta como una secuela directa.

Pese a contar la misma historia, la tetralogía (en las dos primeras entregas) se da la libertad de contar con muchos cambios que influyeron directamente en el autor y que siempre quiso hacer empero se veía extralimitado por el estudio de animación *Gainax*, esto permite a las

diferentes ciencias sociales tener una apertura de manera multidisciplinaria con la serie original.

A diferencia de la perspectiva cuantitativa, con este enfoque podemos hacer un análisis más profundo del fenómeno y su significación en relación con la parábola, es aquí donde el investigador toma un papel importante en el desarrollo, la profundidad, el análisis y la interpretación de los resultados, en un devenir que podríamos considerarlo dentro de las técnicas transdisciplinarias, algo sumamente necesario en este contexto en donde el dilema del erizo refleja el miedo actual a la pandemia de covid-19 (Pardo, 2020), principalmente por el miedo generalizado que se ha desarrollado debido a la forma en que este virus es contagioso de persona a persona, poniendo en una fuerte disyuntiva a la sociedad en todos sus núcleos de interacción.

### Corpus del análisis

1.- Se lleva a cabo el análisis en orden cronológico del primer anime *Neon Genesis Evangelion*, posteriormente se hará una pausa hasta el episodio 24, para seguir con la película *The end of Evangelion* hasta el minuto 1:18:30, para continuar con los episodios 25 y 26, y terminar, de nuevo, con la película a partir del minuto 1:18:31, como primera parte, debido a que en la visión de *Hideaki* la historia aún no había concluido del todo, dejando muchos cabos sueltos y tramas inconclusas, pero, por problemas de tiempo y transmisión, el estudio apresuró la salida de los dos últimos capítulos y un año después agrego la película para complementar algunos vacíos y dudas que habían dejado los dos últimos episodios en los espectadores.

2.- A partir de la obra original y la película que concluye la historia con el estudio *Gainax*, se analiza la tetralogía *Rebuild* de manera lineal sin saltos entre sí, empezando por orden cronológico con *Evangelion 1.0 you are (not) alone*, *Evangelion 2.0 you can (not) advance*, *Evangelion 3.0 you can (not) redo*, y *Evangelion 3.0 +1.0 thrice upon a time*; traducidas como: 1.0 tu (no) estas solo, 2.0 Tu (no) puedes avanzar, 3.0 tu (no) lo puedes rehacer y 3.0 + 1.0 tres veces una vez.

### Categorías de análisis

A partir de los conceptos teóricos trabajados y del método a utilizar se determinaron los siguientes temas:

1.- **Narrativa:** como primer apartado se maneja de la manera en la que la trama converge con el tiempo en la forma que es contada la historia a lo largo de los 26 episodios del anime original y la película que lo complementa, así como en la tetralogía *Rebuild*

2.-**Personajes:** se lleva a cabo el análisis de cada personaje que pasa más tiempo en pantalla y la relación que tienen entre sí y a través del dilema del erizo, su apariencia, su mente y su coherencia como personajes y el estilo de animación en comparación de los años noventa y los dos mil.

3.-**Ambiente:** se estudian los escenarios como una manera simbólica y de apoyo en la narrativa de ambos productos, calles, escenarios de batalla, paisajes lo complementan.

4.-**Aspectos técnicos:** el uso de planos, escenas, ritmo, la iluminación, sombras, composición y estilo de animación y el doblaje de voz para darle intención a los diálogos de cada personaje.

5.-**Elementos Simbólicos:** en este apartado se estudian los elementos visuales y lingüísticos que ayudan a representar el dilema del erizo.

6.- **Música y efectos sonoros:** pese a que es un producto animado, la música y los efectos reflejan varias situaciones en particular, el uso de sonidos mecánicos o música clásica también sirven como mediadores de la historia.

7.-**El concepto del dilema del erizo:** en este último apartado englobamos la interpretación que se da de dicha parábola, en todos los aspectos en los que es plasmada y su intertextualidad con la tetralogía, usado como vínculo de dos etapas distintas del contexto y el autor.

Análisis

Narrativa

Ante todo hay que establecer la columna vertebral de la historia, esta se ubica en un mundo post apocalíptico y futurista en donde las personas tratan de sobrevivir después un incidente que casi acaba con la humanidad llamado “el segundo impacto” ocasionado por entes de origen desconocido a los cuales se refieren como “ángeles”.

Para ello la *ONU* y una misteriosa organización llamada *SEELE* crean un grupo de defensa llamado *NERV* de donde, tras varias investigaciones, se desprenden unos robots humanoides del tamaño de un edificio llamados *EVA* los cuales deben ser pilotados por un número

reducido de personas, específicamente adolescentes elegidos, que usan esta herramienta para detener a los ángeles cuya misión es ocasionar un “tercer impacto”.

Sin embargo *NERV* y los *EVA* solo son una herramienta para tres diferentes propósitos, la protección de la humanidad restante, un proyecto oscuro llamado “instrumentalización humana” (por parte de *SEELE*) y uno más grande planeado por el líder de *NERV* y su segundo al mando, el cual usaría la instrumentalización humana para poder reunirse con su amada *Yui Ikari* quien murió durante el desarrollo de la unidad 01, asimilandose con esta.

Tras esta gran pérdida *Gendo* seguiría con los experimentos y haría a un lado a su propio hijo, *Shinji* (protagonista) para enfocarse en múltiples tareas tales como elaborar miles de clones de *Yui* con el cuerpo de un ángel que llaman *Lilith* —el cual yace capturado en las profundidades de la base principal de *NERV*— estos clones son llamados *Rei Ayanami* y son usados con la unidad 00; Además de buscar al ángel llamado *Adan*, para así ocasionar el tercer impacto con estos tres elementos, *Adan*, *Lilith*, los *Lilin* (humanos) y los *Eva*, sin embargo nota que los clones no son útiles en su plan, es ahí cuando aparecen los demás ángeles buscando el cuerpo de *Lilith* y por ello se ve obligado a llamar a *Shinji* tras muchos años de abandono, debido a que él es el único compatible con la unidad 01, es así que lo deja al encargo de *Misato* la jefa de operaciones.

De esta forma inicia el anime con el encuentro entre *Shinji* y *Misato*, que se ve interrumpido por el ataque del primer ángel, de esa forma su misión es llevarlo sano y salvo ante su padre, que no ve después de muchos años; aunque asombrado por el panorama tecnológico se ve intimidado fuertemente por el reencuentro con su padre, hasta que al llegar a la base, su encuentro con el ángel es inminente, su padre se presenta y de forma imperativa le señala su misión, pilotar el *Eva 01*, aunque después de un largo rato de discusión acepta, interactúa por primera vez con *Rei* que aparece sumamente herida y cae al suelo cuando un fuerte estruendo azota la base.

La historia aunque nunca es autoconclusiva, maneja una estructura muy peculiar, cada evento pasado y presente afectan al futuro, sin embargo hay un patrón que se repite y este es: *Shinji* lidia con sus emociones, aparece un nuevo personaje, un ángel ataca, el piloto lucha por primera vez, pierde o surge algún contratiempo, logran solucionarlo, contraatacan al ángel, triunfan y el protagonista replantea su posición u obtiene un lauro que puede ser interacción o introspección, encontrándose en un ir y venir constante del dilema del erizo.

Empero esta característica va cambiando en los últimos episodios, este patrón se va difuminando y cada lucha se vuelve más complicada e inclusive deja de haber logros para volverse una pesadumbre en todos los personajes y es ahí cuando rompe completamente con la estructura convencional de una narración (planteamiento, nudo y desenlace) y se vuelve una experiencia distinta, gracias a ello no podemos tener una polaridad entre sí el erizo debe o no acercarse, hay más factores y devenires que afectan su decisión.

Cada capítulo está unido con el siguiente, vamos descubriendo más sobre la personalidad de *Shinji* y las distintas aristas que hay sobre lo que va viviendo, así como las personas que va conociendo, la forma en que es afectado por el distanciamiento tan marcado con su padre, las peleas contra los ángeles, contra sí mismo y las distintas personalidades de aquellos que le rodean.

En el anime original todo es contado de una manera lineal con ciertos esbozos al pasado, tomándose su tiempo para explicar poco a poco algunos conflictos y darle más trasfondo a los personajes así como la interrelación personal y emocional que hay entre ellos.

No obstante la tetralogía "*Rebuild*" maneja exactamente la misma trama, pero de una manera más acelerada, dado que el tercer impacto sucede al final de la segunda película y en el material original no es hasta la mitad de la película *The end of Evangelion* que esto ocurre en su totalidad y podemos verlo desde la perspectiva externa y los últimos 2 episodios funcionan como una perspectiva interna, más introspectiva.

Sin embargo en el material *2.0 tu (no) puedes avanzar* el suceso al que nos llevó la obra original es detenido, por lo cual es llamado "el casi tercer impacto" podríamos decir que todo el anime original es resumido en las dos primeras películas y a partir de ahí nos es contado todo lo que ocasionó el casi tercer impacto y como *Shinji* tiene que enmendar sus errores.

A diferencia de la obra original en donde el tercer impacto funge como una conclusión de toda la historia, la perspectiva de ambos productos no es tan similar, aquí tenemos el caso de redención de varios personajes, la creación de otra organización llamada *WILLE* que trata de ayudar a los sobrevivientes, así como el anexo de otros personajes que también se vuelven parte de la vida del protagonista.

Conocemos las motivaciones de su padre y Fuyutsuki (siguiente al mando), su sentir hacia la humanidad, su necesidad por la instrumentalización humana, también aquello por lo que

*Misato, Kaji, Asuka, Ritsuko* sigue luchando, así como el crecimiento de los amigos de *Shinji*, la vejez, la comunidad, los daños colaterales de sus acciones.

Contextualmente, la manera en que *Hideaki Anno* abordó ambas historias habla mucho de su crecimiento personal, para empezar, la primera fue escrita en la marcha (de forma rápida) y tras haber vivido una crisis depresiva muy fuerte por lo que todos los personajes contienen una pequeña parte de su personalidad y se da más tiempo para desarrollarlos, sin embargo, el protagonista carga con más características suyas.

*Rebuild*, por su parte, no se enfoca tanto en el pasado de cada personaje, los plantea, los contextualiza y nos lleva más hacia una resolución y crecimiento a partir de los sucesos que van viviendo, por ello podemos observar como la forma en que está narrado es más extensa y conclusiva.

Tras el éxito, el estudio lo presionó tanto que terminó abandonándolos a pesar de ser uno de los fundadores, (Heredia Pitarch David, 2020) entró en una larga batalla y decidió retomar el proyecto con otro estudio llamado *Khara inc.* Omitiendo algunas partes que él consideraba absurdas y sin tanto peso en la historia, es por ello que, además del estilo de animación combinado con los avances tecnológicos, el *motion capture* y la animación *3D* el tiempo en que están contadas las películas pareciera más veloz.

El trabajo del director *Hideaki Anno* estaría involucrado en muchas polémicas, debido a que, después de dos catástrofes, el terremoto de *Hanshin-Awaji* y el ataque terrorista del culto *Aum Shinrikyo* al metro de *Tokio* en 1995, el tema del apocalipsis y el fin del mundo no era un tópico tan fácil de digerir, de todos modos esto no detendría al estudio *Gainax* para seguir transmitiendo el anime, por ello el tiempo en el que se ubica la historia es un catastrófico 2015, 15 años delante del tiempo en el que se estrenó.

Ahora bien, la secuela *Rebuild* se ubica en el mismo año, pero avanza abruptamente 14 años después del casi tercer impacto, por lo que la historia, a partir de la tercer película, se estaría contando en el año 2029 donde se da conclusión con *Evangelion 3.1 + 1.0 Thrice Upon a Time*.

## Personajes

Antes que nada, cabe aclarar, que se llevó un sesgo con los personajes, solo se resaltaron los más importantes para la historia y que más muestran una relación con el dilema del erizo.

Vamos a ordenar a cada personaje y sus características del anime original en comparación con *Rebuild*, empecemos por el protagonista ***Shinji Ikari***, piloto de la unidad *EVA -01* y protagonista de ambas franquicias, un muchacho tímido, de estatura baja, cabello castaño oscuro, voz aguda, ojos cafés, y quien la mayoría del tiempo viste con su uniforme de escuela y usa audífonos.

Más allá de ser una persona tímida, él podría perfectamente representar el dilema del erizo, un ser que al que le cuesta relacionarse con los otros personajes por el temor al dolor, sentirse solo o a defraudar a los demás, constantemente en conflicto por el nulo cariño que le demuestra su padre y la pérdida de su madre, a una edad muy corta abandonó su hogar y su padre no hizo nada por detenerlo, por eso su conflicto para reencontrarse con su padre, abrumado por el miedo y la preocupación por lo que les suceda a los demás, pese a tener conflictos para relacionarse, trata de hacerlo con aquellos que conoce a lo largo de la historia, a veces disfruta de la compañía y en otras se aísla de todos y todo,

***Misato Katsuragi***, una mujer de 30 años, alta, espigada, de cabello morado oscuro, que casi siempre viste con un vestido negro y una chamarra roja, a veces despreocupada, trabajadora, que vive con un pingüino llamado *Pen Pen*, comprometida con su misión dentro de *NERV* y posteriormente con *WILLE* como su líder, de actitud tenaz y hasta maternal hace muy buen contrapeso con *Shinji*.

A pesar de esto, ella también vive con el miedo a la soledad, el miedo a fallar y a perder aquellos que ama, vive con el constante terror al tercer impacto, por que, gracias al segundo fue cuando perdió a toda su familia, en la universidad conoce a dos personajes que se describen más adelante que se volvieron parte importante de su vida amorosa y de su vida laboral, e identificada con *Shinji* por el desapego de su padre y el miedo al dolor, sin embargo, por su experiencia es más aprehensiva con todo lo que le sucede.

***Rei Ayanami*** piloto del *EVA -00*, una joven de cabello azul claro, vestida casi siempre con su uniforme escolar, de tono pálido y de mirada vacía, de ojos rojos, con una personalidad aún más tímida que la de *Shinji*, apática, sin expresiones, de estatura media, desapegada de todos los personajes principales pero muy allegada a *Gendō Ikari*, papa de *Shinji*.

Ella luce como un personaje sumamente misterioso hasta que se nos es revelado que es un clon de *Yu* la esposa de *Gendō* y es el instrumento para ocasionar el tercer impacto, ella muestra una mirada fría durante todas las situaciones en las que los protagonistas se ven envueltos, rara vez convive más que con *Shinji* al que es el único al que le sonrío, por el

hecho de ser un clon podría explicar esta personalidad tan inhumana, sin embargo, mientras avanza la trama y se la idea de ser un instrumento se difumina surge en ella la curiosidad de ir descubriendo más sobre las actitudes humanas, así como ¿ el porqué? De su propia existencia.

### ***Asuka Langley Sōryu/Shikinami***

Pese a parecer el mismo personaje, resulta, que son dos personajes distintos, piloto de la unidad *EVA -03* de altura media, cabello rubio/rojizo y que viste con diferentes atuendos a lo largo de la serie pero que resalta por su traje de piloto que contiene una mezcla de color rojo, naranja y verde, de actitud altanera, competitiva y en cierto grado fastidiosa e impulsiva.

Nos es presentada como una elegida de intercambio, oriunda de Alemania, aun con estas características, sufre por la aceptación de los mayores y de ahí deviene el auto convencimiento de que estar sola es mejor, independiente pero temerosa y cerrada a mostrar sus emociones; Para *Rebuild* se narra que la *Asuka* de esta historia es un clon mejorado, por ello el apellido de *Sōryu* es cambiado por *Shikinami* la cual vive un cambio en su personalidad muy leve, volviéndola más una líder, más abierta emocionalmente pero con el mismo conflicto de ser independiente, ella en el dilema podría representar la noción de supervivencia que podría tener el erizo que no quiere acercarse a los demás.

### ***Gendō Ikari,***

líder de *NERV* y sirviente de *SEELE* (aunque sus intenciones son diferentes) se muestra como una persona fría, desapegada de todo pero comprometido con su misión, solo muestra apego a *Rei*, quien es un clon de su esposa, es un hombre alto, que viste un atuendo militar la mayor parte de la serie, muy similar a *Shinji* en su aspecto físico, solo que más alto y de lentes.

Su rasgo más característico es la pose tan estoica que siempre toma tras los ataques de cada ángel y que contempla con las manos entrelazadas y adornadas con un par de guantes blancos, rara vez lo podemos ver sonreír, no demuestra cariño u alguna otra emoción.

Su misión es la de poder encontrarse de nuevo con su esposa *Yui Ayanami*, que tras su pérdida se aísla totalmente de cualquier nexo humano (el erizo que muere de frío en soledad) inclusive decide abandonar a su hijo para evitar otra pérdida, la mayor parte del tiempo está acompañado por el Dr. *Kōzō Fuyutsuki* quien funge como la voz de la razón o la intermediación entre *Gendō* y *SEELE*.

### ***Ritsuko Akagi***

Una mujer muy audaz, centrada y sumamente inteligente, rubia, con un lunar en la orilla de su ojo derecho, que casi siempre viste de pantalones negros y blusa azul, está acompañada por su bata que simboliza su nivel de compromiso con la ciencia, ella es la jefa del departamento de desarrollo tecnológico en *NERV* y posteriormente en *WILLE*, regularmente representa la voz de la razón y la lógica de los distintos problemas y actitudes de los demás protagonistas.

### ***Kaworu Nagisa***

Piloto provisional de la unidad *EVA -03* mientras que *Asuka* vivía una crisis psicológica a partir del ataque de un ángel —considerado el décimo séptimo ángel en la serie original y el décimo tercer ángel en *Rebuild*— y también el piloto del *Mark -06* quien impide el tercer impacto en dicha tetralogía, para posteriormente convertirse en el copiloto (junto a *Shinji*) del *EVA -13*.

En ambos materiales luce como un sujeto afable, inteligente y abierto, cuyo interés es *Shinji* y su sentir del mundo, pese a tener una relación estrecha con *SEELE* sigue más su propia voluntad que las órdenes de sus mayores, se hace mención sobre su alumbramiento y se dice que supuestamente nació durante el segundo impacto pero no se sabe nada más de su pasado.

De cabello grisáceo, ojos rojos y vestimenta de estudiante siempre luce una sonrisa, *Kaworu* podría representar este diálogo entre la voluntad y los erizos, un diálogo más real, esperanzador, no duda en complacer a *Shinji* y darle mensajes sobre su propia existencia, pese a ser introducido en los últimos capítulos del anime, su relevancia en *Neon Genesis* hizo que en *Rebuild* fuera presentado con más protagonismo.

De primera mano hay que decir que la mayoría de personajes no sufren cambios algunos en su fisionomía, excepto *Asuka*, el estilo de animación trata de ser el mismo pero conserva los detalles del anime original, sin embargo a partir de la tercera película cada personaje vive una evolución más compleja e interesante.

*Shinji* cambia de ser el epicentro del dilema del erizo a volverse una especie de *anti-erizo*, el cual es constantemente alentado a no pilotear un *EVA* y que trata de redimirse a sí mismo pese a haber cometido muchos errores, esto podría redefinir a cada personaje, a diferencia del anime original.

## Ambiente

Hay algo que une a ambos materiales y eso es el ambiente, cada escenario te grita constantemente que estás en una distopía (me atrevo a decir que *Rebuild* lo hace mejor) en la que la soledad es una constante que debe ser remarcada a lo largo de sus paisajes, por ejemplo durante el encuentro con el quinto ángel *Ramiel* (sexto en *Rebuild*) se puede notar este rasgo específico entre la ciudad futurista, edificada con grandes construcciones y su nulo contenido de seres humanos.

Pese a ello, el anime original se siente más desolador por la duración de las escenas en cada paisaje urbano que tuvieron la libertad de hacer y de tomarse el tiempo para elaborar, si, se muestran las grandes construcciones, la tecnología y algunas veces lo natural, tal es el caso del ataque de *Zeruel*, el décimo cuarto ángel (décimo en *Rebuild*) donde tenemos un primer encuentro directamente en la ciudad para posteriormente ser llevado a una zona boscosa, sin embargo en la tetralogía la mayor parte de la pelea se lleva a cabo en la ciudad, dejando en su haber más destrucción para ser llevado a una montaña cercana.

A diferencia del material del 95, en *Rebuild* la tecnología predomina más, a tal grado que te sientes sofocado por ello y se bifurca entre mostrarte destrucción y naturaleza conviviendo en el mismo lugar, por ejemplo en la última película una parte de la trama se lleva a cabo en una ciudad recuperada y habitable para los seres humanos sobrevivientes.

Por ejemplo, en este caso los colores que más predominan son el rojo, el verde, el blanco y el azul y en la primera saga son el azul, el blanco y el rojo, en este orden, si, son los mismos colores, pero las intenciones son muy diferentes, ya que en el anime original no tenemos la oportunidad de ver asentamientos así.

El ambiente también funge como un personaje más que ayuda a la narrativa, complementa los mensajes, los diálogos y a los personajes con su interacción en ambas sagas, sin embargo, en las dos últimas películas de *Rebuild* se vuelve más experimental a tal grado de hablar de un *anti-universo* en el que se dan la libertad de combinar distintas técnicas de animación y montaje, pero sigue siendo una parte esencial de la historia,

Por ejemplo la batalla final en *The end of Evangelion* se lleva a cabo fuera de las instalaciones de *NERV* en un escenario sumamente destruido que conserva los colores y se va modificando mientras transcurre el tiempo, en *Rebuild* cambia, teniendo una batalla que comienza en el mundo destruido y lleno de cadáveres con un predominante rojo y va

cambiando de estilo y los colores de manera radical, hasta el punto en que se vuelve monocromático y pasa rápidamente a estroboscópico.

Sin embargo lo monocromático sirve bien para ejemplificar la postura que tiene *Gendo* como villano de su sentir sobre los demás una postura polarizada hacia la unión colectiva y la pérdida del yo, Los erizos como un solo ente sin conciencia pero libres del dolor que provocarían las espinas de los otros, a diferencia de cada personaje que se presenta de manera conclusiva que ve el mundo con sus múltiples colores, teniendo en mente que cada personaje ve el mundo de manera menos radical, con sus tonos claros y oscuros, cosa que *Kaworu* menciona: *–No recordaba que este lugar fuera tan colorido, me alegra que Shinji por fin encontrara su proposito–*

#### Aspectos técnicos

Hay dos elementos técnicos que representan mucho a todo lo que engloba a *Evangelion*, las escenas de pelea o combate y destrucción, y los planos secuencia de paisajes, para ello la continuidad es muy necesaria, a diferencia del cine tradicional, la animación conlleva un grado más difícil de elaboración, se caracteriza por dos conceptos clave, los *keyframe* y las *in between* que son elementos que responden a momentos claves y sensación de movimiento en respuesta al guión, todo el núcleo de cualquier anime es el *storyboard* (*guión gráfico*) que se elabora en preproducción del cual se derivan las demás animaciones, la técnica es esencial y en el anime original se limitaron a experimentar solo con la animación 2D y algunas imágenes reales, que pese a darle una sensación extraña pudo brindarnos un material sumamente complejo pero visualmente muy llamativo.

Ahora bien en *Rebuild* se tomaron la libertad de experimentar más con la animación, ya no solo limitarse al 2D mezclar 3D, escenarios reales y para las peleas el uso de la técnica *Motion Capture* (*captura de movimientos*) la cual consiste en colocar sensores a actores físicos que llevan a cabo la captura de movimientos, pese a ser una novedad en la saga, algunas veces se siente raro, el cambio constante entre el 2D y el 3D da la sensación de lentitud y sensación extraña, si, está muy bien ejecutada pero la mayoría de las veces no se siente natural.

Hablemos del doblaje, el doblaje de voz es sumamente importante en la animación japonesa, las actrices y actores siempre resaltan por que dan todo a la hora de interpretar a cualquier personaje, desde las sensaciones de desesperación más profunda al grado de la asfixia hasta la ternura más provocadora y esperanzadora que pueda haber, a lo largo de la historia del anime,

el uso de *Seiyuus*<sup>3</sup> (actores de doblaje japoneses) se ha vuelto fundamental para la interpretación de los personajes, en este caso los actores originales, regresaron pese al transcurso de los años se puede notar cómo conservan el nivel de voz y de habilidad histriónica para darle cada intención a los personajes de *Evangelion*.

#### Sintagma Frecuentativo

Hablar de los elementos religiosos (de distintas culturas) que se han plasmado en toda la iconografía de *Evangelion* no es tan necesario dado que, pueden traer consigo múltiples interpretaciones sesgadas por la ideología de una u otra religión, debido a eso se opta por hablar de otro tipo de elementos simbólicos que se presentan en todo el universo que creó *Hideaki Anno* ya que para él, el agregar los elementos religioso no fue más que una distinción de su obra ante los múltiples trabajos sobre la psicología de algún personaje animado por ello no se hace énfasis en esta investigación sobre la relación entre la religión y la simbología de *Evangelion*, ya que ello daría una perspectiva distinta de análisis a lo que realmente se ha plasmado y muchos han dejado a un lado.

Desde el anime original se habla del dilema del erizo, específicamente en el episodio 4, donde *Ritsuko* le explica en qué consiste a *Misato*, poniendo de ejemplo la relación que tiene *Shinji* con todo lo que lo rodea, dando una solución en la que menciona que el punto es no acercarse tanto para evitar ser pinchado pero tampoco alejarse tanto para morir de frío y a partir de ahí cambia para ser ejemplificado con el desarrollo, en *Rebuild* esto ocurre de la misma forma, es explicado y resuelto con el mismo diálogo en *1.0 tú (no) estás solo*, y a partir de ahí pasa lo mismo que en el anime original.

Sin embargo hay un cambio en la última película, se muestra un libro con la leyenda *el niño y el erizo*, aunque no se menciona nada al respecto, está fuertemente basado en un cuento japonés que precisamente pone de ejemplo a estos animales para enseñar sobre mirar la realidad con otras aristas, con la ayuda de los demás, una buena alusión al final de la historia.

Más allá de ciertas escenas que son reutilizados para la tetralogía y plasmados por primera vez en la saga original, los símbolos (lingüísticos y visuales) son los que más predominan a lo largo de todo *Evangelion*, la soledad entre mezclada con la tecnología y el caos, la unificación que vuelve al ser humano un ente salvaje y de naturaleza bestial.

---

<sup>3</sup>*Seiyuu* 声優 es el nombre que en Japón le dan a los actores o actrices de doblaje.

Pero, hay un elemento que no es frecuente, el diálogo y redimir los errores, si bien en el anime original solo se presenta un esbozo de entendimiento de lo que significa no unificarse con el otro y lo necesario que es dolor para la vida y la personalidad, sin llegar a ser una constante, además de la evasión de emociones, *Rebuild* nos es presentado desde otra perspectiva.

El entendimiento del yo y del otro es una parte crucial del discurso que se maneja solo en la tetralogía, si bien hay ciertas escenas del anime original donde se ejemplifica esta situación, no es tocada del todo, ya que para la narrativa, *Shinji* es nuestro protagonista y los demás quedan solo relegados a personajes secundarios que se ven involucrados con él y que también sufren.

Pero *Shinji* solo logra entenderlo con aquellos que aprecia, es esta parte la que diferencia a la tetralogía, ya que no solo existe el entendimiento por parte de *Shinji* hacia sí mismo, sino que también hay un acercamiento al otro, sus acciones, pulsiones, motivaciones, similitudes con él, como pasa en los últimos momentos de *Gendo* donde por fin es libre de contar su historia y dialogar con alguien que pasó por lo mismo, por ello el único protagonista de esta historia no es solo *Shinji*, también es cada uno de los demás personajes y su entendimiento hacia el porqué de sus acciones.

Por ende cada escena secuenciada a lo largo del anime representa situaciones que en la realidad serían sumamente difícil de plasmar, desde observar cómo la ciudad de Tokio se sumerge ante el ataque de una entidad enorme, así como toda la mecánica que cobijan al movimiento durante una pelea.

Si bien, se emulan los movimientos de un ser humano, la manera de disparar o evadir ataques, se agregan elementos que son poco realistas pero reflejan simbólicamente el miedo a las grandes catástrofes en donde el ser humano se representa a sí mismo como algo tan diminuto que interviene en dichas catástrofes (esto para ambos productos).

Así mismo las escenas largas de cada personaje simboliza la introyección que existe entre cada uno, la soledad que sienten y que el director trata de plasmar, la diferencia de un filme a un anime, es la libertad de experimentar con diferentes colores, estilos y magnitudes que puedan representar múltiples sensaciones al espectador, aunque la tecnología actual también lo permite, tal es el caso de *Alita: Battle Angel* dirigida por Robert Rodriguez y producida por James Cameron director de *Avatar* basada en el manga japonés “*GUNNM*” de Yukito Kishiro

y que uso el *motion capture*, el *CGI* y las actuaciones convencionales, situada en un futuro dentro de la cultura *Cyberpunk*.

### Música y efectos sonoros

La construcción del anime en cuanto a música y efectos de audio se habla, se compone de varios elementos, el *Opening* (la canción que da inicio al anime) el *Ending* (la canción con la que finaliza su emisión) sin embargo *Evangelion* (y en general cualquier obra de *Hideaki Anno*) resalta por el uso de tambores en un ritmo muy similar, para demostrar acción y suspenso y en un orden de 4/4 siguiendo los compases en cada escena dramática a cargo de *Shiro Sagisu* un compositor japonés que ha participado en múltiples materiales audiovisuales, no solo de anime, también de cine y videojuegos.

Sin embargo se agregan dos canciones, la novena sinfonía de *Beethoven* también se volvió un *leitmotiv* para identificar a *Evangelion*, la siguiente canción compuesta por el mismo *Hideaki Anno* titulada *Komm, süßer Tod* y cantada por la artista sudafricana *Arianne Schreiber* que funciona como una contraparte de los sucesos que están ocurriendo en *The end of Evangelion*, una canción muy alegre mientras todos desaparecen en líquido *LCL*.

Por su parte en *Rebuild* es retomada por *Shiro Sagisu*, tomando en cuenta que ya había trabajado previamente con *Hideaki Anno*, reutilizando la banda sonora pero dándole más protagonismo a las intenciones, sin embargo en la tetralogía son usadas más canciones, *1.0* contiene dos canciones compuestas por *Hikaru Utada*, *2.0* incluye de nuevo la participación de *Shiro Sagisu* y la inclusión de tres artistas más *Soichi Kaneko*, *Megumi Hagashibara* y *Tokiko Iwatani*.

En cambio para *3.0* solo fue llamado *Shiro* y hasta la fecha para *3.0 + 1.0* solo se han dado a conocer la participación de *Shiro* y de la canción final compuesta por *Hikaru Utada*, de nuevo los efectos sonoros solo se actualizaron y remasterizaron, algunos se dejaron de usar y otros cambiaron, como el sonido del *EVA -01* en modo *Berserk (frenético)*, además de que los *Ángeles* hacían otro tipo de sonido al atacar pero repitiendo su sonido al morir o causar una destrucción.

### El concepto del dilema del Erizo

La respuestas más simple que podríamos encontrar para este dilema, sería que el erizo encontrara una distancia media y correcta para no morir y no salir herido, sin embargo entre los seres humanos es más complejo que esto, *Schopenhauer* plasmó en ello la complejidad de

las relaciones humanas y el miedo inherente a la soledad y el dolor. Muchos filósofos, artistas o psicoanalistas como *Freud* han dialogado con el dilema y lo han presentado en sus escritos, sin embargo, lo que nos interesa es la perspectiva del autor *Hideaki Anno* y para ello hay que entender su visión.

Tras un largo periodo de inactividad y después de una fuerte depresión, *Anno* decidió poner manos a la obra con sus colaboradores como un método de catarsis, ahí fue que escribió la historia de *Neon Genesis Evangelion*.

Sin embargo la historia no estaba concluida del todo, a diferencia de la mayoría de animaciones que vienen de Japón, *Evangelion* no venía primero de un manga, fue escrita y directamente animada, en relación a esto, la mayoría de animes en Japón viven esta transición, primero son escritos y dibujados por su creador para posteriormente ser publicados, semanalmente, mensualmente o de forma trimestral en alguna revista que se dedique a ese medio, dependiendo de su popularidad se hace un acuerdo con alguna casa de estudios y esta se encarga de animar la historia.

Si, en su caso está sigue en emisión, muchos estudios toman la decisión de hacer hiatos (pausas) en la animación hasta que el *Autor/Mangaka* siga su historia de manera escrita, muchos otros deciden crear arcos de trama para llenar ese vacío que no ha llenado el autor, sin embargo con el estudio *Gainax* siempre fue distinto, ellos tenían una idea en mente y posteriormente era animada, tal es el caso de uno de sus primeros proyectos llamado "*Gunbuster*" el cual, al no recibir el reconocimiento tuvo que ser recortado en color y animación en los últimos episodios.

Pero, para *Evangelion* no fue así, en cuanto fueron emitidos los primeros capítulos el alcance que tuvo fue masivo y por ende la televisora metió presión al estudio para sacar más capítulos y estos, por ende, presionaron al autor, por ello, *Hideaki* no se sentía tan seguro de continuar con su propia obra.

Era constantemente criticado y el público no recibió muy bien a los personajes principales que son una representación de su sentir en ese momento, para ello pediría al estudio la oportunidad de concluir su obra como quería en una película llamada *The end of Evangelion* estrenada un año después de la emisión y que complementaría todo aquello que la animación no pudo.

No obstante el estudio intervino tanto que *Anno* tampoco quedó contento con ello, se hicieron un par de películas pero también estarían sesgadas por el estudio *Gainax*, lo cual llevó a la ruptura definitiva entre *Anno* y sus fundadores, todo esto es narrado en varias entrevistas hechas a *Hideaki* y en el libro: “*GAINAX Y HIDEAKI ANNO. La historia de los creadores de Evangelion*” publicada en 2020 por David Heredia Pitarch y la editorial DIABOLO EDICIONES.

Empero, en el año 2007 *Anno* recurre al estudio de animación *Khara inc.* para revivir la franquicia desde su propia perspectiva con la condición de estar involucrado en todo el proceso a lo cual *Khara* no pudo decir que no, por ello se pensó en el título *Revival* (revivir) pero este ya había sido usado por *Gainax* años antes, por ello se optó por el título *Rebuild* (reconstrucción) que era lo que *Hideaki* quería, reconstruir su propia idea y abordarla desde otra perspectiva, concluyendo con historias que quedaron abiertas en la historia original.

Ahora hablemos del contenido y el discurso que toma *Anno* para ejemplificar el dilema del erizo, *Shinji* representa ese erizo que teme acercarse demasiado a los demás y salir herido o ser herido, más allá del problema que tiene con su padre y su nula relación, a *Shinji* le cuesta trabajo entablar relaciones humanas por ello constantemente se cierra y se vuelve de alguna manera mecánico al realizar lo que los demás quieren con tal de no ser excluido.

A lo largo de la primera entrega nos demuestra que vive en un constante ir y venir del dilema, se acerca y cuando siente que falla se aleja por ejemplo en el capítulo 4, después de no poder con las presiones decide irse por su cuenta, dejar todo atrás, pero en un momento de confrontación con *Misato*, decide regresar.

De tal manera que cada una de sus experiencias se vuelven dolorosas, inclusive al final y tras haberle fallado a *Asuka* entra en un estado catatónico que en la saga *Rebuild* le sucede dos veces, tras haber perdido a *Rei* y tras haber perdido a *Kaworu* en su afán de enmendar los errores que cometió al haber ocasionado el tercer impacto.

Esa es la diferencia entre ambos materiales, en la tetralogía *Shinji* cambia de cumplir las expectativas de los demás a tratar de enmendar, bajo su propio criterio, los errores que ocasionó, no obstante, observando que la violencia no es una forma de solucionar sus propios problemas, opta por el diálogo y el entendimiento y como estos pueden redimir a cualquier persona.

Por ello, pensemos en dividir en 3 partes el discurso, el primero se basa en *Shinji* y su lucha con la aceptación del dolor y la pérdida, la segunda es repetir el discurso anterior de forma más apresurada pero teniendo en mente que sigue cayendo en los mismos vicios de antes y la tercera es la parte más importante.

Ambos materiales presentan la idea de “*la instrumentalización humana*” lo cual eliminaría el escudo *AT* que cada ser vivo tiene para volvernos en una sola masa que no tiene que estar individualmente separada por el dolor, una especie de utopía masiva en una distopía ya existente; en el material de 1995 el tercer impacto ocurre tras la pérdida de *Asuka* y cuando *Shinji* se une (pierde su individualidad) a la unidad *-01* dejando en sus manos la decisión de unificar a las personas en un solo ente, tras una larga lucha psicológica, *Shinji* decide no hacerlo y deja que cada humano se enfrente a su propia realidad, y así, asimile el dolor que conlleva acercarse a los demás, cuando llega a ese entendimiento la mayoría de personajes aparecen aplaudiéndole como un símbolo de logro al entender que el dolor y la pérdida son necesarias para la colectividad y el individuo, por lo cual cancela el proyecto de instrumentalización humana.

En cambio en *Rebuild* se maneja de la misma forma hasta la segunda película, donde *Shinji* no solo pierde a *Asuka*, también está a punto de perder a *Rei* y al darse cuenta de esto, de nuevo anula a su propio individuo y se fusiona con el *EVA* volviéndose una llave para que ocurra el tercer impacto; Hasta que *Kaworu* aparece y detiene el evento, por ello las últimas dos películas parecen una continuación de la historia.

En la primera, *Shinji* no sabe cómo llegó hasta ahí, pero se le acuñada la responsabilidad del casi tercer impacto que mató a miles de personas, han pasado 14 años y en esta ocasión le suplican que ya no pilotee cualquier *EVA* para evitar más desgracias, por ende ahora se encuentra en otro dilema, en el que, al querer acercarse, es repelido por el colectivo, negado de contacto humano hasta que su padre lo usa junto a *Kaworu* para iniciar otra vez el tercer impacto. Con mucho trabajo logran impedirlo, por ello es tan importante la última película, en esta *Shinji* está en un estado aún más catatónico en el que no responde a los estímulos, trata de pensar cuál fue su error y se encuentra en esta dicotomía entre que, si me alejo está mal, pero si me acerco también está mal.

Por ello entiende que no se trata simplemente de acercarse o alejarse, se trata de entenderse a uno mismo y a dialogar con la colectividad, *Gendo*, gracias al conocimiento que tiene, trascendió a un ente más que divino y por ende decide llevar a cabo el cuarto impacto; por

ello *Shinji* es el encargado de detenerlo, pero no se trata simplemente de parar una catástrofe, lo que necesita es encontrar un balance entre la destrucción y el entendimiento, por consiguiente y al darse cuenta que sus ataques sólo son un reflejo de los movimientos de su padre, decide dialogar con él, quiere saber cómo llegó hasta ahí y porque prefiere evitar el dolor que afrontarlo.

Para ello se usa una escena muy marcada en la animación original y en las películas, *Shinji* sentado en un vagón de tren, y aunque, la mayor veces de estas escenas está solo, en esta, se encuentra frente a frente, casi tratándose de un espejo, es ahí cuando se usa lo monocromático para resaltar la postura de su padre.

Es entonces cuando se da cuenta que eso es lo que necesitaba para redimirse, escuchar al otro pero lo más importante, escucharse a sí mismo, aceptar el dolor y la distancia entre los otros, que el individuo no necesita entre mezclarse entre sí y perder el yo en una utopía, que la parte más importante de crecer es entenderme a mí mismo y al otro.

Esta vez, con más calma, regresa al primer escenario de la última batalla tras pasar por varias secuencias de muchas escenas, por fin decide sacrificarse encajándose la lanza de *Gaius* junto a su padre, pero descubre que él no era quien necesitaba solucionar el duelo de su padre. En este punto su madre (espíritu del *EVA -01*) interviene y lo salva, es entonces cuando *Shinji* realmente acepta su propia realidad mientras se encuentra frente a frente con Rei y es proyectado en ambos personajes (y de manera veloz) todo *Neon Genesis Evangelion*.

Y así, con todo lo que conlleva, asumiendo la responsabilidad pero también entendiendo que todos vivimos en una constante en la que el dolor es necesario para el ser humano, que el erizo necesita acercarse para poder vivir, concluye en una escena donde los colores resaltan, acompañado de un soundtrack muy emotivo, vemos a un *Shinji* adulto, con un aspecto más centrado, que decidió reescribir su propia historia y por ende, la historia de todo *Evangelion*.

## Conclusiones

A lo largo de todo este trabajo hemos podido observar algunas diferencias entre el material original de 1995 y la secuela/*reboot* que inició en 2007 y terminó hasta 2021, centrándonos en el dilema del erizo así como en varios aspectos visuales, narrativos y técnicos. El análisis de este tipo de materiales audiovisuales y cinematográficos en relación a los símbolos y las representaciones que se hallan en su estructura, son útiles para la comunicación debido al amplio espectro de disciplinas en las que se pueden insertar esta clase de productos masivos.

Desde la creación de *Evangelion* se propuso una historia diferente y ambiciosa que refleja la idea del director y el estudio de animación *Gainax*, como el principal impulsor de la idea que tenía en mente y que se encargó de materializar parcialmente.

Sin embargo *Khara* le dio al director la oportunidad de contar esta aventura desde un punto de vista narrativo diferente y aunque omitiendo algunas cosas, tuvo la oportunidad de mirarlos desde otra perspectiva, al igual que con el ambiente y la narrativa misma así como los aspectos técnicos y así se transformaron en entes más experimentales fusionando estilos de animación, planos, montaje, dotando de un sentido más complementario al dilema del erizo que se planteó originalmente.

Pese a que algunos elementos simbólicos fueron retomados y dotados de distintos significados a medida que alimentaban la construcción de la historia, no dejaban de carecer de sentido, alimentaban una visión más completa de su obra

La historia del protagonista *Shinji Ikari* nos describe perfectamente la parábola propuesta por Schopenhauer, la depresión, la soledad y la interacción, con sus respectivas cargas, es por ello, que productos culturales como el anime pueden ser un vínculo interesante entre posturas filosóficas, psicológicas, sociales, comunicativas, que también se ven influenciadas por la cultura y el contexto en que son desarrolladas.

Mientras más avanza la historia, *Shinji* nos demuestra que no es el único que vive con el dilema de acercarse a los otros y enfrentar el dolor, las personas que va conociendo también enfrentan un duelo interno que no han podido sanar, que aunque parecen seguros y felices también temen acercarse los unos con los otros.

Este cruce, entre parábolas y la realidad misma contesta a la necesidad de los estudios en este tipo de contenidos, al igual que con los videojuegos o la industria del cómic, ayuda a entender distintas realidades existentes, a que la filosofía, las grandes teorías o escritores no le sean ajenos a aquellos que los consumen de manera casi religiosa. Mostrarles que ese mundo no es ajeno al estudio formal y académico.

Vivimos en una época muy confusa, casi digna de una distopía, enfrentamos muchos miedos, tememos acercarnos los unos a los otros por miedo al contagio de COVID- 19 y sus infinitas variantes que aparecen cada día, emocionalmente estamos rotos, solos, como *Shinji* o *Gendo*, si bien no enfrentamos a enormes *ángeles* bélicos con *robots* piloteados, hay una guerra que

no percibimos del todo, un enemigo invisible que ataca y extermina a seres queridos, amigos y conocidos por igual.

Pero, aún en estos tiempos, tenemos la oportunidad de acercarnos mediante estas obras animadas; la cultura del anime ha permitido a sus seguidores una visión distinta del mundo en donde vivimos, una manera de cruzar fronteras culturales y comunicativas que permiten el acercamiento entre los individuos, ese es el punto que podría solucionar el dilema del erizo, si los erizos tienen dos opciones entre acercarse demasiado o morir en el invierno, podrían encontrar la forma de no hacerse daño, una distancia perfecta que evite alejarse demasiado y fundirse en uno mismo, una distancia que permita entablar un diálogo con todo aquello que nos acontece día a día; sin embargo, la distancia perfecta nunca existirá, somos humanos, uniduales, congruentes e incongruentes, temerosos y llenos de miedo, quizá, solo quizá, si dejáramos de pilotear el *Eva* y nos enfocáramos en entablar una comunicación asertiva no solo con nosotros mismos, con todos los demás, con el otro, aunque ello incluya una dosis de dolor.

#### Referencias

- Alba Becerra Cano. (2015). LA CIENCIA FICCION EN EL ANIME JAPONÉS, Análisis sobre la relación del individuo y la tecnología en el escenario postapocalíptico. *Universidad Politécnica de Valencia Politécnica de Valencia*.  
<https://riunet.upv.es/handle/10251/60866>
- Andrés Santiago Iglesias, J., & Soler Baena, A. (2021). Anime Studies. In *Stockholm University Press*.  
<https://www.stockholmuniversitypress.se/site/books/e/10.16993/bbp/>
- Anticona Verástegui, A., Felices Huanchi, A., & Rodríguez Ramírez, J. (2014). El Otaku como principal consecuencia del impacto de la cultura japonesa en los jóvenes de Latinoamérica a través de anime y manga en el siglo XXI. *Repositorio Académico UPC*, 10–27.  
<http://hdl.handle.net/10757/338996>
- Arby, S. (2005). *Battle Scene: 2D and 3D Animation Techniques Analysis in "The Rebuild of Evangelion."*
- Castrejón, J. Z. (2021, 25 febrero). *Dragon Ball: ¿Cuándo y cómo se emitió el anime por primera vez en México?* Código Espagueti. <https://codigoespagueti.com/noticias/anime/dragon-ball-cuando-y-como-se-emitio-el-anime-por-primera-vez-en-mexico/>

- Christophe Thouny. (2009). Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of Evangelion and Densha Otoko. *Mechademia*, 4, 111–129. <http://muse.jhu.edu.ezproxy.bu.edu/journals/mechademia/v004/4.thouny.html>
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina [Japanese animation and globalization: Latinization and the otaku subculture in Latin America]. *Razón y Palabra*, 72.
- Dejeu, V. (2016). Digital Commons @ WOU Thematic Tension between Trauma and Triumph in Hideaki Anno 's Neon Genesis Evangelion by. *Honors Senior Theses/Projects*, 91. [https://digitalcommons.wou.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1090&context=honors\\_theses](https://digitalcommons.wou.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1090&context=honors_theses)
- Gatti, G. (2021). The Mecha that therefore we are (not): an eco-phenomenological reading of Neon Genesis Evangelion. *Series - International Journal of TV Serial Narratives*, 7(1), 63–80. <https://series.unibo.it/article/view/12465>
- Lameiro-González, T. (2021). Appendix: Plot Summary of Neon Genesis Evangelion and Analysis of Character Interrelations. *Anime Studies: Media-Specific Approaches to Neon Genesis Evangelion*, 353–363. <https://doi.org/10.16993/bbp.1>
- Longo, A. (2018). *Pós-humanismo na Máquina Anímica Pós-humanismo na Máquina Anímica*.
- M., A. R. (2000). Evangelion: la futurización milenarista en el cómic japonés. Una mirada antropológica.pdf. *Estudios Del Hombre*, 11(analítico), 127–143. <http://148.202.18.157/sitios/publicacionesite/ppperiod/esthom/esthompdf/esthom11/7.pdf>
- Maner, J. K., DeWall, C. N., Baumeister, R. F., & Schaller, M. (2007). Does social exclusion motivate interpersonal reconnection? Resolving the “porcupine problem.” *Journal of Personality and Social Psychology*, 92(1), 42–55. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.92.1.42>
- Pardo, J. R. U. (2020). *La hafefobia y el dilema de tocarnos o no tocarnos*. La Hafefobia y El dilema de Tocarnos o No Tocarnos. <https://theconversation.com/la-hafefobia-y-el-dilema-de-tocarnos-o-no-tocarnos-151878>
- Redmond, D. (2007). Anime and East Asian culture: Neon Genesis Evangelion. *Quarterly Review of Film and Video*, 24(2), 183–188. <https://doi.org/10.1080/1050920050048>

- ROBAYO, B. M. A. (2019). La Crisis En La Adolescencia Representada En Un Medio Audiovisual. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Sayago, S. (2014). El análisis del discurso como técnica de investigación cualitativa y cuantitativa en las ciencias sociales. *Cinta de Moebio*, 49, 1–10. <https://doi.org/10.4067/s0717-554x2014000100001>
- Sayar, R. J. (2020). *Nagisa Kaworu en Shin Seiki Evangelion An Extraordinary Martyr . The Case of Nagisa Kaworu in Shin Seiki Evangelion*. 15, 128–151. <https://erevistas.publicaciones.uah.es/ojs/index.php/cuadernosdecomic/article/view/1302/742>
- Smith, C. (2008). *You Are Not Alone: Self-Identity and Modernity in Neon Genesis Evangelion and Kokoro*. <https://fsu.digital.flvc.org/islandora/object/fsu%3A253836/>
- TSANG, G. F. Y. (2016). Beyond 2015: Nihilism and Existentialist Rhetoric in Neon Genesis Evangelion. *Journal or Internacional and Advanced Japanese Studies*, 6, 35–43. [http://japan.tsukuba.ac.jp/research/JIAJ\\_S\\_8\\_Complete.pdf](http://japan.tsukuba.ac.jp/research/JIAJ_S_8_Complete.pdf)
- Vázquez-miraz, P. (2018). La influencia del pensamiento psicoanalítico en Evangelion. *Revista Chilena de Psicoanálisis*, 33(2), 212–228. <http://www.bivipsi.org/wp-content/uploads/Revista-APCH-33-2018-2-9.pdf>
- Villalobos Alpízar, I. (2003). La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes. *Revista de Filosofía de La Universidad de Costa Rica*, 41(103), 137–145. [https://www.academia.edu/download/52767027/La\\_nocion\\_de\\_intertextualidad\\_en\\_Kristeva\\_y\\_Barthes.pdf](https://www.academia.edu/download/52767027/La_nocion_de_intertextualidad_en_Kristeva_y_Barthes.pdf)
- ZÚÑIGA, Y. D. C. A., & VEGA, J. K. F. (2015). *RESEMANTIZACIÓN DE LOS SÍMBOLOS RELIGIOSOS EN EL ANIME NEON GENESIS EVANGELION.: Vol. II* [Universidad de Cartagena]. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/handle/11227/2208>