

Evangelion: la futurización milenarista en el cómic japonés. Una mirada antropológica

Andrés Ríos M.

RESUMEN

Evangelion es un cómic japonés (manga) que muestra un interesante simbolismo religioso de clara tendencia milenarista. Éste ha tenido fuerte acogida entre adolescentes por todo el ciberespacio. Su análisis nos abre una importante vía de comprensión de cara a concepciones generales del mundo y de la vida, elaboradas por las nuevas generaciones.

“Es el año 2014. El planeta tierra ha sufrido dos grandes inundaciones y ahora se ve amenazada por una tercera que significará la extinción absoluta de la raza humana. La primera fue el diluvio universal que acabó con los dinosaurios. La segunda ocurrió en el año 2000 cuando un misterioso objeto cayó en el polo norte derritiendo buena parte del casco polar. Tal inundación exterminó la tercera parte de la humanidad borrando a las principales ciudades, desencadenando terribles crisis políticas y económicas, guerras civiles y fuertes epidemias por todo el planeta. El tercer impacto está por ocurrir en el año 2015, debido a la invasión de robots demoniacos llamados Ángeles. En defensa de la humanidad, la ONU planeó la fabricación de los Eva’s: robots humanoides que enfrentarán a los temibles Ángeles protegiendo a la raza humana. La destrucción es inminente; no obstante, será la única forma para renovar la raza humana y

pasar a otro estadio evolutivo... La lucha está por comenzar..." (Continúa...)

Así inicia *Neon Genesis Evangelion*, un *manga*¹ japonés de 26 capítulos que entró en circulación en 1997. Debido al éxito arrollador que tuvo en Japón y Europa, comenzó a circular en *animé*² y posteriormente en películas. En medio de la vasta oferta de series infantiles producidas en el Japón, *Evangelion* es una de las que mayor auge han tenido. En América no ha tomado tanta fuerza como en Europa debido a que no ha circulado en forma masiva en televisión y su difusión en manga es aún muy limitada, lo cual tiene como consecuencia que sólo un sector reducido de jóvenes tenga acceso a mangas en inglés o adquiera traducciones caseras por Internet.

Evangelion presenta un muy interesante argumento colmado de elementos religiosos de tendencia milenarista que, conjugado con elaborados diseños y efectos de animación, ha tenido la capacidad de seducir a jóvenes cibernautas. Sus consumidores dicen que lo atractivo de la serie radica en lo carismático de sus personajes, en lo profundo de la trama y en su contenido filosófico y religioso. A continuación las palabras de un aficionado:

En fin, *Evangelion* es infinitamente superior al 99.99% de las series de imagen real. En Japón su éxito ha superado incluso al de *Dragón Ball* en sus años mozos, cosa que no es extraña ya que esta serie es mucho mejor y en el resto del mundo está triunfando a lo grande. Lo mejor es su guión que está lleno de interesantes misterios (¿Quién es Rei? ¿De dónde salen los Ángeles? Etc.), aunque la animación y diseño de los Eva's son alucinantes. También observareis que la serie está repleta de connotaciones religiosas que le dan un toque místico muy acertado (aunque para entender algo debas estar doctorado en filosofía).

Es evidente la acogida que han tenido las series japonesas en América Latina –v.g. *Dragón Ball Z*, *Ranma y 1/2*, *Sailor Moon*, etc.– que circulan en juguetes, carteles, fotos, revistas, videos, películas, camisetas, juegos de video y otros. ¿Qué relevancia puede tener entonces, el análisis antropológico de un manga japonés –en particular *Evangelion*–, caracterizado por un claro contenido milenarista? En ese mismo sentido, ¿qué importancia tiene el estudio de las diversas series infantiles que absorben la atención de millo-

1 Término con el que se designa al cómic japonés.

2 Forma para designar las series animadas japonesas.

nes de niños y adolescentes por todo el mundo? El presente trabajo busca señalar algunos caminos por explorar.

TRABAJO DE GRANDES

En la búsqueda de un profundo conocimiento de las diferentes sociedades, las investigaciones antropológicas habían dirigido su mirada hacia aspectos de la cultura considerados de central importancia para el funcionamiento de ésta: relaciones entre instituciones, modos de producción, relaciones de poder, sistemas cosmológicos, rituales, prácticas mágico-religiosas; es decir, aspectos de un mundo “adulto”, ámbitos que dentro de cada sociedad son controlados por los mayores y que sólo a ellos atañen. Más aún, los mejores informantes resultaban ser los portadores del conocimiento ancestral, por lo que la atención se dirigía preferentemente hacia los más viejos: los ancianos.

Ha habido, sin embargo, un claro vacío en las detalladas descripciones etnográficas: los niños. Éstos, en general, aparecen en la literatura etnográfica como meros recipientes culturales en quienes, a través de ciertos procesos educativos, se impone el cúmulo de conocimientos que les permite incorporarse a la sociedad como eficaces actores productores y reproductores de su cultura. Antes de ello no son más que eso: “niños”. La niñez, no obstante –tanto como la “adolescencia” y “juventud”–, no se reduce al mero dato biológico, sino que es ante todo una definición social. Ésta es elaborada sobre todo desde el ámbito adulto, y a ella confluyen, entre otros, los mecanismos de incorporación a los procesos laborales, así como el discurso y prácticas jurídicas en que se construye la definición del menor, de frente a la actualización subjetiva de los sujetos concretos los cuales son objeto de esa misma definición.³

Son pocas las investigaciones antropológicas que han tratado de dilucidar la forma en que los miembros más jóvenes de una sociedad conciben y construyen su propio mundo en medio del mundo de los adultos, y la forma en que generan actitudes para con él. De la misma manera, los adolescentes tienen, no obstante, un lugar secundario como objeto de interés antropológico, aunque se reconoce, cada vez más, la importancia de la eta-

³ Cfr. Rossana Reguillo, “Culturas juveniles. Producir la identidad: un mapa de interacciones”, *Jóvenes*, 2:5, México, Causa Joven, julio-diciembre, 1997, p. 13

pa de transición de la infancia a la vida adulta. Un capítulo fundamental por escribir en la investigación antropológica tiene que ver, entonces, con la forma en que los niños y adolescentes del mundo moderno entienden e interpretan la sociedad que les rodea. Excepciones a este vacío se pueden encontrar por ejemplo, en algunos de los valiosos trabajos de Margaret Mead, quien logró dar la importancia del caso a los niños, a los adolescentes y a los procesos educativos que a ellos conciernen.⁴

De acuerdo a lo anterior, en las líneas que siguen intento explorar un tipo de discurso de corte transnacional, el cual posibilita a niños y adolescentes a estructurar y proyectar el mundo, percibido a través de otro imaginado, constituyéndose éste como modelo que proporciona patrones de comportamiento y concepciones generales sobre la existencia. Para ello expondré dos aspectos: cómo opera el manga a nivel simbólico en la sociedad moderna y, segundo, el contenido milenarista presente en *Evangelion*.

MITO, HISTORIA Y MANGA

Un espacio importante dentro de la investigación antropológica ha sido el análisis de la forma en que los diversos grupos humanos conciben su pasado y se relacionan con él. El pasado de la gran mayoría de los grupos indígenas resultaba de difícil acceso a la investigación, debido a la ausencia de registros escritos. Por ello, sólo se podía conocer la versión nativa en la cual se describía la forma de percibir su propio pasado, construido y proyectado en un ámbito mítico. Se trata de una operación diferente, en apariencia, a la manera como se ha elaborado la concepción del pasado en Occidente.

Lévi-Strauss, en su metáfora termodinámica sobre las sociedades, propuso que éstas podían clasificarse como frías o calientes, de acuerdo a su

⁴ Véase especialmente Margaret Mead, *Adolescencia y cultura en Samoa*, México, Paidós, 1991; *Educación y cultura en Nueva Guinea. Estudio comparativo de la educación entre los pueblos primitivos*, trad. J. Prince, Barcelona, Paidós Ibérica, 1985. Trabajos antropológicos más recientes, muestran una intención de apertura hacia la infancia y adolescencia como objeto de estudio: e. g., Jean Gabriel Gauthier, "Les temps de la Croissance. Aspects Ethnologiques de l'Adolescence", en *Bulletin et Mémoires de la Société d'Anthropologie de Paris*, 1992, t. 5, pp. 169-174; K. Danziger, *Readings in Child Socialization*, edit. K. Danziger, Oxford, Pergamon Press, 1970; Gary Alan Fine, *Knowing Children: Participant Observation with Minors*, Newbury Park, Ca., Sage Publications, 1988; B. B. Whiting y J. H. Whiting, *Children of Six Cultures*, Cambridge, Ma., Harvard University Press, 1975; Paul Willis, *Learning to Labour. How Working Class Kids get Working Class Jobs*, Nueva York, Columbia University Press, 1981.

modo de concebir la historia.⁵ Las sociedades frías –las indígenas– eran aquéllas que no estaban ligadas a una historia de registro, de fechas y sucesos exactos, partiendo de un pensamiento mítico que, si bien consideraba acontecimientos pasados que habían afectado su vida social, no se encontraban en la obligación de hacer un registro cronológico de hechos. Un ayer mítico que aparece vinculado a seres y espacios sobrenaturales y edades mágicas sin tiempo, resultaba en un pasado sagrado que les servía de referente para entender, clasificar y legitimar el presente, ofreciéndoles un modelo de vida que se encargaba de reproducir la sociedad. Tal pensamiento cíclico caracterizó a la mayoría de las llamadas sociedades etnográficas. Se trata del tipo de sociedades que Margaret Mead denominó “postfigurativas”, determinadas por la centralidad de los ancianos como modelo a seguir; es decir, los abuelos representaban el saber que acota la configuración del futuro de las sociedades tradicionales.⁶ Por otra parte, Lévi-Strauss denominó “calientes” al tipo de sociedades, como la nuestra, que se distinguía por poseer un registro detallado de eventos ocurridos en el pasado, esto es, una “historia”. No obstante, al igual que las sociedades frías, el pasado que así se construye también legitima el presente y depende de una elaboración socio-cultural.

En ambas sociedades –calientes y frías– hay una percepción de los sucesos que ocurren en el tiempo y se registran de una u otra forma en la memoria colectiva, donde se cargan de significado. Así, la construcción del pasado resulta ser siempre una construcción cultural. En ese sentido, una cosa son los sucesos del pasado por sí mismos y otra la forma como los individuos los interpretan de cara a su entorno social. Así, no resulta lo mismo un suceso descrito o explicado por un sacerdote, un científico, un funcionario del gobierno, un viajero o por el propio Estado. Es muy diferente el discurso sobre el pasado elaborado por el Estado en la búsqueda de consolidación de una Nación, que la percepción que tiene del pasado el pueblo sujeto a ese mismo Estado. Cada sociedad, de acuerdo con su cultura, construye, pues, una versión del pasado: su “propia historia”. Por ello, cada elaboración del pasado es siempre una legitimación del presente, de sí

⁵ Claude Lévi-Strauss, *Antropología estructural. Mito, sociedad, humanidades*, trad. Juan Almeida, 3a. ed., México, Siglo Veintiuno Editores, 1983, p. 32.

⁶ Margaret Mead, *Cultura y compromiso. Estudio sobre la ruptura generacional*, Barcelona, Gedisa, 1990, pp. 33-63.

mismos y de su conducta a través de la propia "historia". De tal forma, la historia se convierte en una elaboración del mundo vivido en un pasado mitificado. Lévi-Strauss señala: "La historia nunca es la historia, sino la historia-para".⁷ Ya sea en las sociedades indígenas o en las actuales, encontraremos esa constante. Más adelante veremos como *Evangelion* opera de manera similar al posibilitar la construcción de una historia mitificada.

Frías, calientes y... ¿evaporadas?

Volviendo la mirada hacia la sociedad moderna, encontramos que la forma de ver y entender el mundo contemporáneo es bastante más compleja. Hasta hace unas cuantas décadas era posible encontrar que grupos humanos que coincidían en un mismo espacio geográfico, tenían una identidad compartida, una tradición cultural homogénea y una misma manera de ver el mundo; por consiguiente, una "historia" en común. En contraste, la sociedad moderna ha sufrido severas transformaciones que implican una desagregación de aspectos antes compartidos y una heterogeneidad en modos de concebir el mundo, lo que nos ha conducido a un replanteamiento de métodos y conceptos en las diversas disciplinas sociales. La sociedad actual dista de parecerse a las sociedades "postfigurativas" en la que los ancianos eran el modelo a seguir por la colectividad. Es evidente que la vejez es una etapa que cada vez se hace más larga en la sociedad moderna. La edad laboral de la gente tiende a reducirse poco a poco, poniendo oficialmente a individuos de sesenta años fuera de juego, salvo para desempeñar su insignificante rol social en los asilos.

Nuestra "aldea global" posee dos características básicas. En primer lugar, los medios de comunicación han "encogido" al planeta, aumentando la interconexión entre diferentes regiones aisladas geográficamente, permitiendo la circulación de información a través de redes massmediáticas que modifican la vida cotidiana de la gente. En segundo lugar, debido a los fuertes cambios económicos —polarización del capital y escasez de fuentes de trabajo—, millones de individuos deciden dejar sus zonas de origen para vivir en ciudades o países con otras tradiciones, buscando mejores condiciones de vida. Así, los migrantes son portadores de códigos culturales desterritorializados que resultan ineficaces en un mundo en constante evo-

⁷ Claude Lévi-Strauss, *El pensamiento salvaje*, México, FCE, 1964, p. 373 (Breviarios, 173).

lución donde “Todo lo sólido se desvanece en el aire”, según la frase de Marx retomada en el libro de Marshall Berman.⁸ Ambos fenómenos –interconexión massmediática y migraciones– hacen imposible que hablemos del “mundo actual”; no existe un sólo mundo en el planeta. Marc Augé sugiere la expresión “mundos contemporáneos”, denotando así una multiplicidad de formas para entender la realidad;⁹ mundos sin raíces geográficas o nacionales.

Por otra parte, el mundo en que crecen las nuevas generaciones resulta ser diferente al de las anteriores. No se necesitan fuertes revoluciones para que el mundo moderno cambie: sencillamente, es su actual velocidad la que propicia que lo único constante sea el cambio. En consecuencia, los medios se transforman rápidamente ofreciendo nuevas maneras de entender a un mundo tal. Así, las nuevas generaciones viven en mundos que difieren sustancialmente de la forma en que las generaciones anteriores entendían la realidad y se vinculan con ella. Margaret Mead nos decía que si bien las generaciones anteriores eran migrantes en el espacio, ahora son migrantes en el tiempo. La realidad cambiante de la sociedad hace que el mundo en el que crecieron nuestros padres sea por completo diferente al nuestro, y el nuestro diferirá del de nuestros hermanos menores, de tal manera que el modo en que cada generación se relaciona con el mundo requerirá de otros modelos que le den forma. Por lo tanto, si tomamos la definición de Augé, donde la historia es “el estudio del pasado de las sociedades cercanas”, la realidad vivida por dos generaciones sucesivas ameritará un concienzudo estudio histórico.¹⁰

En esta misma dirección, Arjun Appadurai nos habla de “mundos imaginados”; mundos que circulan por la imaginación de la gente, ofreciendo una forma de vida junto con elementos de interpretación para relacionarse con el entorno social.¹¹ Son mundos que se ofrecen a través de los medios de comunicación, llegando hasta los rincones más alejados del planeta. El cine, la televisión, los medios escritos y la red de Internet son los escenarios por donde circulan narrativas que modelan el mundo globalizado. A su

⁸ Marshall Berman, *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. La experiencia de la modernidad, Madrid, Siglo XXI Editores, 1991, pp. 1-3.

⁹ Marc Augé, *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*. Barcelona, Gedisa, 1995.

¹⁰ *Ibid.*, p. 15.

¹¹ Arjun Appadurai, “Ethnoscapes Globales”, en *Modernity at Large. Cultural Dimensions of Globalization*, Minnesota, University of Minnesota, 1997, p. 15.

vez, son las nuevas generaciones las que más dependen de los medios debido al tiempo que le invierten. No es simplemente por efectos utilitarios que se recurre a ellos, sino también con intencionalidad lúdica y expresiva: aficiones, amistades y estilos de vida circulan así por el ciberespacio. En tal variedad simbólica, los “mundos contemporáneos” requieren también legitimarse a partir de una “Historia”. Tanto en las sociedades indígenas como en las que no lo son, hay un pasado que apunta a la legitimación del presente, justificando las condiciones actuales del mundo en una narración mítica. Igualmente, las diferentes narrativas de la actualidad, que podríamos llamar posmodernas y que circulan por el ciberespacio, se justifican en la recreación de un pasado al elaborar una historia propia. Para llevar a cabo esta elaboración, se da una apropiación de sucesos del pasado compartidos por todos, para ser interpretados bajo un nuevo discurso.

Evangelion es sólo una muestra entre las diversas formas por medio de las cuales los menores entienden el presente. Sin embargo, una característica de buena parte de las narrativas que utilizan modelos culturales similares, es el no tener lugar en un pasado glorioso, como es el caso de los mitos, sino en un “futuro” promisorio: basta con ver *Dragon Ball-Z*, *Sailor Moon*, *Ranma y 1/2*, ¡*Oh my Godness!*, y otras series multimediáticas de fuerte acogida. Todas se desarrollan en el futuro, con seres sobrenaturales de otros planetas y otras dimensiones. Los adultos pueden pensar que tales series son sólo pasatiempos sin trascendencia alguna. No obstante, especialmente en el caso de *Evangelion*, se trata de un mundo activo donde los chicos elaboran sus propias páginas web destinadas a intercambiar en Internet información, imágenes, música, libros y opiniones de lo que ellos consideran que es *Evangelion*, creando redes de fanáticos por todo el mundo.¹² Un

12 Algunos sitios y páginas personales interesantes sobre *Evangelion*, se pueden encontrar en las siguientes direcciones:

- <<http://home.hkstar.com/~gotoh/eva/eva.html>>
- <<http://www.arune.com/eva/>>
- <<http://members.xoom.com/Genesis/>>
- <<http://rednval.com/portal/>>
- <<http://home.hkstar.com/~patrick/eva/eva.htm>>
- <<http://home1.pacific.net.sg/~rckl/>>
- <http://perso.club-internet.fr/tesseva/central_dogma/index.htm>
- <<http://www.geocities.com/Tokyo/Garden/8903/>>
- <<http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/9748/evafaqtoe.html>>
- <<http://www.jurai.net/amplus/1.2/3al.html>>

serio y profundo análisis de las representaciones particulares que los niños se hacen de esta serie y de otras, es un trabajo aún por hacer.

En las narrativas del cómic, el presente se legitima en el futuro, dándole un espacio al desarrollo tecnológico, a la imaginación, al deterioro ambiental y la posible destrucción del planeta. Su proyecto presente, al igual que con los mitos y las historias, se legitima en una elaboración histórica por acontecer. Sí, hay mil mundos y mil historias; pero aquí la historia no es el pasado sino el futuro imaginado.

Generaciones anteriores reforzaron sus luchas sociales y sus utopías con elaboraciones de un pasado glorioso: “un comunismo primitivo”, al que se debía llegar por medio de la acción social. Hoy hablamos de la crisis de los metarelatos y la muerte de las utopías. En la búsqueda de un sentido para su vida, el hombre moderno apunta hacia un futuro mejor. Asimismo, han surgido nuevos movimientos religiosos que proyectan un cambio radical a la Tierra de origen divino. Otros tipos de narrativas enfatizan la existencia de ovnis u otras creencias “exóticas” o esotéricas, que años atrás hubiesen sido impensables. Mientras que las viejas generaciones pensaban su presente con base en el pasado, ahora la vida es pensada con base en un futuro donde la imaginación juega, desde luego, un papel fundamental. Margaret Mead denomina sociedades “prefigurativas” a aquéllas en las que el futuro no está detentado por los ancianos sino que es elaborado desde la concepciones representadas en las nuevas y más jóvenes generaciones, incluyendo los niños. La ruptura generacional que ello supone abre una brecha entre formas de entender y relacionarse con el mundo, en donde los valores, las normas y los modelos deben ser revaluados.

Si en las sociedades indígenas fue el mito de los tiempos sagrados lo que condicionó un presente, y en la sociedad occidental tradicional fue una elaboración de la historia lo que legitimó su presente y la construcción de su futuro, para las nuevas generaciones son los relatos del futuro los que condicionan el presente y le dan una razón de ser a la existencia. Una muestra de ello es el manga. En este sentido, un tema interesante a reflexionar por la antropología es la forma en que los mundos imaginados en los medios de comunicación otorgan concepciones generales de la existencia. Como ejemplo, a continuación describiré el caso particular de *Evangelion*. El análisis de los elementos de este cómic nos puede ayudar a entender la

forma en que niños y adolescentes de todas partes del mundo y que tienen acceso a redes de comunicaciones, conciben el mundo transnacional y globalizado. Nos referimos pues, a niños que pertenecen a un mundo diferente al nuestro, que exige ser visto en una perspectiva histórica. Tal historia, sin embargo, no puede ser examinada hacia atrás como parte del pasado, sino hacia delante. Es en el futuro donde debemos colocar la mirada, viéndonos a nosotros mismos como parte de un "mundo anterior".

NEON GENESIS EVANGELION (CONTINUACIÓN...)

El segundo impacto ocurrió debido a que un "Ángel" chocó con el polo norte. Este fue el primero de una serie de 17 ángeles que se encargarían de desencadenar el tercer impacto. Fue hallado por los científicos en forma de huevo y lo llamaron Adán. Los primeros ángeles resultaron ser seres humanoides con una composición genética similar a la de los humanos, aunque pueden adoptar diferentes apariencias, desde un virus de computadora o un niño de 14 años, hasta una bestia indómita de apariencia demoníaca. Cada uno posee un nombre y unas características diferentes basadas en los nombres que les dieron los judeo-cristianos a los demonios barones del infierno en la época medieval.

En un principio se creyó que estos seres pretendían destruir la raza humana. Por ello era necesario prepararse para enfrentarlos. Debido a la terrible amenaza, la ONU decide crear NERV, una organización con el propósito de diseñar el mecanismo necesario para salvar a la humanidad. La computadora principal está dividida en tres subsistemas: Melchor-1, Gaspar-2 y Baltazar-3, que representan las tres personalidades de su creadora Naoko: la científica, la madre y la mujer. El nombre de código de la base subterránea de NERV es Dogma Central y el logotipo dice: "Los dioses en su cielo. Los derechos de todos con el mundo". Así, se encaminan todos los esfuerzos tecnológicos para proteger a la tierra.

NERV absorbe casi todo el presupuesto mundial para perfeccionar una tecnología que les permita combatir a los ángeles cuando lleguen a la tierra. Para ello toman el cuerpo del ángel que cae en la Antártida y en una combinación con material genético humano crean los Evangelions o EVA's. Robots producto de la tecnología y genes de los Ángeles, lo que los convierten en 99% humanos en su composición genética.

Por otra parte, la ONU tiene en marcha "El Proyecto de Realización Humana", que pretende elevar la humanidad a un siguiente estadio evolutivo ya que se halla estancada. Partiendo de los secretos de los rollos del mar muerto y los restos de Adán crean a Rei (Eva-01); esta niña es la llave más importante del proyecto junto con Lilith que reside de manera oculta en "Dogma Central". Esta última es la "madre de la vida", no se sabe como fue creada. Es una entidad gigante clavada en una cruz roja grande con los siete ojos de Dios en su cara y su pecho penetrado por el Longinus Spear—similar a la que le clavaron a Cristo en el costado para confirmar su muerte—. Tal lanza impide su crecimiento, pero se le arrancó para destruir al 15 ángel, Arael.

Estos robots deben ser conducidos por un tipo particular de persona: el piloto no debe ser mayor de 14 años y debe reunir una serie de características especiales que le permitan sincronizarse con el robot que mide más de 80 metros. No se trata, sin embargo, de los clásicos robots que funcionan con comandos y botones: éstos son fuertemente humanizados ya que funcionan conectados a las terminales nerviosas del piloto, transmitiendo las sensaciones y su estado de ánimo. Esta vía no es unidireccional sino que el Eva también transmite al piloto sus emociones. Si el Evangelion es herido, el piloto notará el mismo dolor que su robot. En cierta ocasión Shinji quedó inconsciente mientras piloteaba y el robot hizo de las suyas en el enfrentamiento, demostrando lo humano que puede llegar a ser.

La sincronización consiste en alinear al piloto con lo humano del robot, su estado anímico afecta profundamente el estado del robot y su agilidad. Además, no son robots que tengan la capacidad de hacer grandes proezas ni tienen poderes alucinantes; no vuelan ni hacen cosas raras, sólo pueden pelear. Son terriblemente limitados. Por ejemplo, su funcionamiento es mediante el consumo de grandes cantidades de energía eléctrica, lo que da lugar a que cada ataque o prueba, signifique dejar a las ciudades sin energía por buen tiempo. La energía la reciben a través de un cable que los conecta a la planta central. Así que las limitaciones de tener que permanecer con un cable a las espaldas resultan evidentes para un robot guerrero. Sólo pueden tener 5 minutos de autonomía con sus baterías recargables. Su única arma es un rifle de positrones de 10 metros. En realidad, la magia de estos robots radica en su capacidad de sentir como si fueran seres humanos.

La organización NERV tiene que detectar entre los niños a los posibles pilotos. Uno de los protagonistas principales es Shinji Iraki, hijo de Gendou Iraki—director de NERV—, quien tras 10 años de vivir separado de su hijo, lo presiona para que pilotee un Eva. Shinji es un chico con fuertes problemas de personalidad, tímido y de pocos amigos. Siempre se le ve actuar sin aparente entusiasmo ante su nuevo desafío.

Rei Ayanami es, por otra parte, una niña de 14 años clave en la trama. Es una dulce chica igual de enigmática, sólo que con ojos rojos, anti-social e introvertida, nunca se emociona ni sonrío. Rei es una albina con una personalidad como su piel. Es el resultado de un experimento que combina ADN de un ángel con el de la madre de Shinji produciendo tres Reis. La primera es asesinada, la segunda se mató para salvar la vida de Shinji, la tercera se une con Lilith para finalizar el tercer impacto. Los dos primeros clones muestran signos de afecto para con Gendou, pero la tercera desobedece sus órdenes y completa el tercer impacto contra los planes que cuidadosamente construyó Gendou desde el comienzo.

Al final de la saga, después de un largo conflicto, Rei ingresa al cuarto donde está Lilith. En ese momento se unen, y una nueva criatura surge elevándose a los cielos: el Ángel 18, Lilim, es decir, la personificación de la humanidad.

La nueva criatura, quien luce como una Rei gigante se levanta y atrapa al EVA-01 con sus manos. Ahora el planeta entero es envuelto en fuego-multicolor y todas las almas humanas dejan sus cuerpos, disolviéndose en el LCL (Link Connect Liquid), un líquido oxigenado con olor a sangre, que protege a los pilotos de los Eva's, de la misma manera como el saco amniótico protege al feto en el vientre materno. Durante esta transición a la metafísica, los sueños de las personas se unen con la realidad. Las últimas palabras de Gendou antes de que se disuelva son "Lo siento Shinji". Todas las almas flotan hacia la Rei Gigante y son absorbidas en ella; no habrá más extraños en el mundo puesto que la nueva humanidad será un solo ser.

La Rei Gigante comienza a explicarle a Shinji la naturaleza de la existencia de la humanidad. Rei señala la falta de sueños en realidad y la búsqueda de la humanidad para identificarse en un mar poblado de extraños. Ella le muestra a Shinji lo que significa crecer, que también involucra

el anhelo del sexo opuesto, para finalmente eliminar la soledad en la que se halla inmersa la humanidad. El propósito es que las almas de todos los seres humanos constituyan un solo "Ángel". Estos ángeles son enviados de Dios que están en un estadio evolutivo superior al nuestro y cuyo propósito no es otro que ayudar a la destrucción de la tierra con la finalidad última de poder conducir a la humanidad a un siguiente estadio evolutivo y ser ÁNGELES.

EXPLORANDO *EVANGELION*

De la densa trama de *Evangelion*, podemos extraer una serie de concepciones generales sobre el mundo moderno, estrechamente ligados a un pensamiento milenarista.¹³

Es una historia

Durante décadas los latinoamericanos vimos series infantiles absolutamente estáticas que de niños nos emocionaban, ahora las vemos para revivir viejos tiempos. *Mickey Mouse* y todos sus secuaces, de Walt Disney, han sido los mismos animales humanizados por décadas. Son series que no tienen ni principio ni final, no son historias.¹⁴ En contraste, las series japonesas son totalmente dinámicas, ya que los personajes evolucionan y las narraciones tienen un principio y un final. Basta darle una mirada a *Gokú*, el súper protagonista de *Dragón Ball Z*, para ver que primero fue un niño con cola de mono, después creció, tuvo un hijo, posteriormente murió; ahora vive con una aureola en su cabeza y seguirá cambiando hasta llegar a un final. *Evangelion* presenta también una narración que se desarrolla en términos cronológicos, iniciada por un acontecimiento originario que habrá de resolverse en el extremo opuesto de una línea de continuidad temporal. Estamos frente a un cómic que es capaz de reflejar el constante cambio en

¹³ Tomando el concepto de milenarismo en su sentido general, de escatología y renovación: la esperanza de un cambio inminente en el planeta Tierra, a manos de seres sobrenaturales para establecer un estado de cosas ideal.

¹⁴ Esta cualidad estática, fue señalada claramente por A. Dorfman y A. Mattelart, en el capítulo cinco de su clásico ensayo sobre la manipulación ideológica que subyace a las historietas de Disney: "Cada acción separada dentro de una aventura es esencialmente idéntica a la que le precede, a la que la antecede y a la que la tra-la-la-tra, es el estribillo o la ritornella. Cada acontecimiento mínimo imita así la circunferencia del epicentro-episodio mismo". Ariel Dorfman y Armand Mattelart, *Para leer al pato Donald. Comunicación de masa y colonialismo*, México, Siglo XXI, 1972, p. 126.

el que se encuentra la sociedad. Tal dinamismo permite que las series cambien a medida que cambian las generaciones, los niños y el mundo. Así, vemos que las series japonesas se han adaptado a la circulación de varias generaciones, por lo que entre sus consumidores podemos encontrar desde niños de 5 años hasta adultos jóvenes de 21. Generaciones completas que han crecido junto con sus cómics.

Tecnología humanizada

Para el enfrentamiento con los ángeles, la ONU diseña el "proyecto de realización humana" que pretende elevar a la humanidad hacia un siguiente estadio evolutivo, puesto que se halla estancada. Bajo tal proyecto se diseñan los Eva's: robots elaborados con ADN humano en combinación con material genético del ángel encontrado en el polo norte, el mismo que cayó en el año 2000 y causó el derretimiento de hielo. Los Eva's así creados, son piloteados por niños menores de 14 años que se sincronizan con el robot, logrando el control no con palancas o botones, sino estando conectados corporalmente para poder transmitir a través de impulsos nerviosos las órdenes que dan vida al robot. De la misma manera, como el robot puede sentir lo que le esté pasando interiormente al niño (estados de ánimo, tristeza, euforia, histeria, etc.), el niño siente lo que le ocurre al robot (cualquier estrago en la estructura de la máquina será sentida por el piloto como una herida). Los Eva's tienen, además, tal como los humanos, fuertes limitaciones: funcionan con energía eléctrica y para ello deben estar conectados a un cable, lo cual torna incómodos los enfrentamientos; además de que no pueden volar ni efectuar actos super-poderosos. Por otra parte, los ángeles enviados para destruir la tierra, poseen características tanto humanas como robóticas. En su objetivo de destruir la Tierra pueden asumir diversas formas, desde un demoníaco ser alado, hasta un virus de computadora, como también formas humanas, presentándose incluso con apariencia de niños.

Evangelion es un mundo en el que la tecnología está humanizada; es entendida como una herramienta para poder elevarnos a un estado de existencia superior, y poder acercarnos a la divinidad suprema. La tecnología no adquiere los atributos de decadencia que le otorgan algunos movimientos ecologistas. Es una muestra de la introyección que se ha hecho de la tecnología, y de la forma en que los niños consideran la tecnología como

una extremidad más del ser humano, una parte de sí mismo sin la cual sería imposible vivir; han crecido y se han desarrollado con ella, integrándola a su vida cotidiana como un elemento básico. Esto se refleja como humanización de la tecnología; robots que tienen la capacidad de sentir igual que los humanos, siendo más que simples chips y circuitos: 99% humanos en su composición genética. Muy lejos del todopoderoso Mazinger-Z, los Eva's se presentan como robots con claras limitaciones y, de esta manera, la tecnología es mostrada como realización humana y por ende con inherentes limitaciones.

El simbolismo religioso

En *Evangelion* hay una superposición de imágenes sagradas del catolicismo, por lo tanto no resulta difícil que llegue a una juventud de tradición cristiana. No obstante, se aprecia una re-significación de tales símbolos. Los ángeles siguen siendo considerados como enviados de Dios, sólo que humanizados –entiéndase robotizados– para poder transformar al mundo. Lilith aparece en una cruz atravesada con una lanza de la misma forma en que se representa a Cristo. Elementos como Dogma Central, el Árbol Místico de la Vida, la Escalera de Jacob y, obviamente, Adán y Eva, se muestran aquí resignificados y ordenados en un diferente sistema simbólico, el cual, considero, merece un análisis profundo.

Lo milenarista

En el momento final de la serie se puede ver como la muerte y la destrucción del planeta son percibidas no como algo terrible sino como algo doloroso pero necesario para el desarrollo y el continuo cambio de la humanidad. Durante la destrucción final, el planeta entero es envuelto en fuego multicolor. Las almas humanas dejan sus cuerpos uniéndose en un ser superior. En tal transición a la existencia metafísica, los sueños se unen a la realidad. La soledad de la existencia humana es abolida de golpe por una voluntad suprema, mediante el acto que da lugar a que las almas humanas constituyan un solo "Ángel"; tal como aquéllos, enviados por Dios y de naturaleza superior, cuyo propósito era destruir la Tierra para conducirnos a esa siguiente fase evolutiva. Se vaticina así una catástrofe que habrá de

tener lugar en el año 2015, en la que los humanos dejaremos de sentir la profunda soledad y nos integraremos en un sólo ser elevados al amor y pureza absolutos. De esta manera, el mundo debe ser destruido, pero por voluntad de una deidad suprema, como única forma de redimir a la raza humana.

La juventud hoy percibe la actual crisis mundial y la amenaza de destrucción, no necesariamente como algo que cause asombro, congoja o desesperación, sino más bien, como elemento a interpretar y llenar de significado en un sistema simbólico. Es también una juventud que recibe un mundo sin sueños ni utopías de índole social, donde el caos es inminente; no obstante, debido a que estas nuevas generaciones no han participado en la construcción del caos, no tienen sentimiento de culpa que los mueva a cambiar las cosas. Lo importante es auto-redimirse de las crisis individuales, la soledad y el aislamiento en que se vive. Entendiendo la destrucción como parte de un plan divino para seguir evolucionando, ésta deviene inteligible "lógica", perdiendo así su carácter catastrófico.

Los personajes

Umberto Eco nos mostró en su libro *Apocalípticos e integrados*, la relación existente entre un héroe y las personas que lo admiran,¹⁵ como en el caso de Superman y el conjunto de valores de la sociedad moderna. En *Evangelion* encontramos tal relación. En primer lugar, el protagonista no es el héroe tradicional que vence todos los obstáculos y posee todas las virtudes deseadas. Shinji y Rei son adolescentes tímidos, con problemas de personalidad, aislados en sí mismos, solitarios. Pertenecen a familias desmembradas o atípicas, donde las relaciones intergeneracionales son tirantes y conflictivas. Los protagonistas se criaron sin madre y lejos del padre. No obstante, cuando Shinji se encuentra después de 10 años con el padre, éste lo presta, lo mismo que a Rei, para que asuma la responsabilidad de salvar la Tierra.

Es una muestra del conflicto generacional de la sociedad moderna donde vivimos en mundos imaginarios diferentes. Somos migrantes en el tiempo, donde los valores no son estáticos. Es una sociedad donde los niños no

15 Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Lumen, 1985.

encuentran comprensión en los adultos sino una imposición de lo que se considera "bueno", retos, modelos de vida y valores a seguir, tan colosales como "salvar al mundo". Así, no se imita al héroe porque guste, sino que gusta precisamente porque el héroe es reflejo de una realidad vivida por los jóvenes, constituyendo un modelo "de" y "para" la sociedad. Son evidentes también los elementos que articulan un código para las identificaciones con un público esencialmente compuesto por menores de edad, que pasan tanto por la estructura familiar o las relaciones de género, como por la sexualidad infantil y adolescente.¹⁶

Finalmente, el análisis de *Evangelion* nos permite ver la forma en que niños de clase media alta de diferentes partes del mundo, se apropian de un cómic que se mueve por el ciberespacio sin relación con algún espacio geográfico limitado, usando narraciones que tienen lugar en el futuro. Vemos como van surgiendo nuevas elaboraciones míticas en las que el mundo vivido encuentra legitimación a través de un relato que ubica el presente como acontecimiento "pasado" de un proyecto milenarista inminente. Son narrativas en las que no se motiva a utopías de índole social, como ocurrió con generaciones pasadas que ahora viven en la nostalgia de los viejos tiempos llenos de ilusiones. Tan sólo, son legitimaciones y explicaciones del estado actual del mundo.

Como ya se dijo un gran vacío en el ámbito antropológico tiene que ver con las formas que los niños piensan el mundo. Por lo regular se tiende a observar sólo lo que piensan los adultos o, en todo caso, a percibir a los niños desde una perspectiva "adultocéntrica". A medida que aumentan las brechas generacionales, en donde los mundos cambian constantemente, es necesario que se le eche una mirada a las diversas narrativas que existen para entender el presente, muchas de las cuales son cosmovisiones futuristas escondidas bajo exóticos y alucinantes relatos, dirigidos a modelar e impactar al mundo, concebidas por los miembros más jóvenes de nuestra sociedad. Es éste un presente cambiante, donde los mundos nacen y mueren, al igual que las historias. Al final, sólo quedarán los sucesos del pasado que deberán ser, a su vez, resignificados en elaboraciones que conciban nuevos mundos.

16 Cfr. Mariana Enríquez, "Caricaporno japonés", *La Jornada Semanal*, Suplemento Cultural, 225, junio