

LA INFLUENCIA DEL PENSAMIENTO PSICOANALÍTICO EN EVANGELION

Pedro Vázquez-Miraz¹

Resumen

Se presenta en el siguiente estudio² una revisión cualitativa e interpretativa acerca de las características principales que relacionan una popular animación japonesa (la serie de televisión “Neon Genesis Evangelion” y la película “The end of Evangelion”) con la disciplina psicoanalítica. Evangelion es un *anime* japonés creado por Hideaki Anno, el cual ha permitido introducir, a nivel popular, conceptos relacionados con la psique y la ciencia psicológica, concretamente con las diferentes corrientes de pensamiento asociadas con el psicoanálisis.

Palabras clave: Psicoanálisis, Animación, Televisión, Lenguaje metafórico, Evangelion

Abstract

A qualitative and interpretative review is presented in the following study about the main characteristics that relate a popular Japanese animation (the television serie “Neon Genesis Evangelion” and the film “The end of Evangelion”) with the psychoanalytic discipline. Evangelion is a Japanese *anime* created by Hideaki Anno, which has allowed introducing, at the popular level, concepts related to the psyche and psychological science, specifically with the different currents of thought associated with psychoanalysis.

Key words: Psychoanalysis, Animation, Television, Metaphorical language, Evangelion

¹ Licenciado y magíster en Psicología. Doctor en Ciencias Sociales y del Comportamiento por la Universidad de A Coruña. Docente a tiempo completo del departamento de Psicología de la Universidad Tecnológica de Bolívar (Cartagena de Indias, Colombia).

²Trabajo inédito y no publicado.

Introducción

Mucho se ha escrito sobre la influencia del psicoanálisis³ en el *anime* japonés Evangelion. Este consiste en dibujos del género *mecha* (animación protagonizada por elementos robóticos pilotados por seres humanos), en la que la tecnología se presenta como un enorme riesgo (González-Torrents, 2016). Sus dibujos fueron elaborados por Hideaki Anno y el pequeño estudio independiente Gainax (1995; 1997), alcanzando una enorme popularidad e influencia social a nivel mundial (Redmond, 2007; Tanaka, 2014) al reformularse este tipo de animación (Tsang, 2016). La importancia e impacto posterior de esta animación se explica fácilmente:

Anno demolió las convenciones reinantes del género *mecha*, combinando imágenes visuales deslumbrantes, una tremenda banda sonora, un guión y un doblaje remarcable, y unos personajes ricos y complejos, todos unidos por una de las historias más subversivas que jamás antes se había creado (Redmond, 2007, pp. 184-185).

Este *anime*, con fuerte connotaciones religiosas (Thouny, 2009), se considera un objeto de culto por un amplio número de cineastas, aficionados y seguidores de este tipo de elementos (Ballús y González-Torrents, 2014). Al igual que la obra culmen de Joyce (1922), el mayor éxito de Anno introduce tal proliferación de elementos simbólicos, que prácticamente evidencia la imposibilidad de los expertos por hallar un significado pleno de este material audiovisual (Howard, 2014); siendo obvio que el objetivo primordial de esta animación era proyectar unos profundos conocimientos

³ Véase simplemente los títulos de las canciones de la banda sonora de estos productos: «Hedgehog's Dilemma», «Separation Anxiety», «Depression», «Three of Me, One of Someone Else», «Introjection», «Mother is the First Other» o «Infantile Dependence, Adult Dependency» son algunas de ellas.

de la psique humana por medio de elementos religiosos-apocalípticos y la superación del dolor por medio de la búsqueda psicoanalítica personal.

Para Okada Toshio, un motor clave para que los dibujantes profesionales y aficionados del *anime* puedan alcanzar una elevada creatividad es el propio estado de depresión por haber sufrido conductas discriminativas y de rechazo por sus semejantes (Shinji, Kono y Lamarre, 2011); siendo un hecho demostrado que durante la producción de Neon Genesis Evangelion, Anno (gran conocedor de las teorías psicoanalíticas y de la perspectiva existencialista) estaba pasando por un fuerte periodo depresivo; decidiendo finalmente el autor plasmar en su creación (dentro del argumento de la serie) sus vivencias y sentimientos personales, convirtiéndose un tradicional dibujo animado japonés de robots en un mundo post-apocalíptico, en un complejo drama edípico (Shinji et al., 2011).

Lamentablemente, las bienintencionadas explicaciones y aclaraciones que pretenden esclarecer lo psicológico de esta compleja producción audiovisual, sin tener ni el suficiente bagaje cultural ni los estudios académicos adecuados, son las que abundan en las bases de datos especializadas, los blogs y en Internet (Ballús y González-Torrents, 2014); dificultando la tarea de interpretación de este objeto de análisis.

La saga Evangelion se inició con la emisión por televisión de “Neon Genesis Evangelion (NGE)” (Gainax, 1995)⁴, un producto televisivo formado por 26 capítulos, cuya resolución final, debido a factores de diversa índole como los artísticos, los

⁴Tanaka (2014), ve una remarcable coincidencia entre el terrible terremoto de Kobe, el ataque terrorista con gas sarín y el inicio de la serie.

personales y la escasez de recursos económicos, tienen un fuerte carácter introspectivo y experimental; siendo la película “The End of Evangelion” (Gainax, 1997) la animación que introduce los hechos que suceden a la vez en el mundo exterior y que permiten explicar el desenlace de la serie original con una mayor claridad⁵.

Breve sinopsis de Neon Genesis Evangelion y The end of Evangelion

Evangelion nos introduce en el año 2015 de una distopía futurista⁶; una época en la que la humanidad peligra debido al ataque continuo y secuencial de unos monstruos denominados “ángeles”⁷, cuyo simple objetivo es arrasar y destruir Tokyo 3, la ciudadela japonesa donde transcurre la acción. Para evitar que esto suceda, la humanidad ha creado unos robots con alma humana (las bio-máquinas Evangelion), los cuales tienen que ser pilotados específicamente por adolescentes que tengan una relación familiar directa con los espíritus que albergan estos seres, la cual es, por lo general, la esencia de la ausente figura materna de los jóvenes.

Neon Genesis Evangelion está estructurada en dos partes claramente diferenciadas; mientras que los primeros capítulos forman un anime mecha tradicional de corte lineal, en el que se presenta al espectador el argumento, el contexto y los personajes de la serie, con unos ciertos toques humorísticos que no ocultan la

⁵ Muchos aficionados de este *anime* protestaron por el «incomprensible» final de la serie, realizándose posteriormente la mencionada película, la cual explica los mismos hechos desde una perspectiva externa (Ballús y González-Torrents, 2014).

⁶ La influencia que tuvo la película “Akira” (1988) en la obra de H. Anno es innegable (Vázquez-Miraz, 2017).

⁷ El asfixiante, obsesivo y neurótico simbolismo religioso judeo-cristiano será una constante en la animación (Ogura y Hioki, 2016), además de ser el motor que inicia todos los acontecimientos de la serie. Véase Freud (1912; 1939).

angustia, devastación y ansiedad que se quieren plasmar en los enfrentamientos que suceden continuamente. La segunda parte de la animación tiene un trasfondo más abstracto, caótico y psicológico, en el que el desarrollo de la trama tiene una importancia secundaria; centrándose la serie en lo cognitivo de los personajes, por medio de la introspección y la auto-exploración psicológica para entender sus pensamientos y emociones hacia sí mismos y hacia los demás.

Los llamados “ángeles” son seres de enormes proporciones que proceden de una divinidad (encontrada milenios más tarde y denominada “Adán”), de igual manera que los seres humanos son descendientes de otra deidad incompatible con la primera (nombrada como “Lilith”, un ente protegido en el subsuelo de Tokyo 3 por la organización NERV, una subsidiaria de SEELE, la cual es una estructura mundial que en secreto gobierna el mundo). A inicios del siglo XXI, la humanidad halló el cuerpo de “Adán” y lo encapsuló para su estudio pormenorizado, aún a sabiendas que, para realizar tal labor, se produciría una explosión de apocalípticas consecuencias en las que moriría la mitad de la población del planeta, hecho denominado como “segundo impacto” (Thouny, 2009); pues SEELE y NERV sabían que en el supuesto que los ángeles o sus descendientes hicieran contacto con una divinidad, la humanidad desaparecería de forma irreversible.

El objetivo oculto de SEELE y de NERV, no es únicamente derrotar a los ángeles, pues su fin máximo es lograr el denominado “proyecto de complementación humana” (PCH); el fomento de un nuevo impacto controlado (Ballús y González-Torrents, 2014) que permita al hombre superar su estadio actual y convertirse en una masa líquida uniforme de origen divino (denominada en la serie como líquido

LCL), situación en la que todos los seres actuarían como una única esencia global, ajena a las características individuales y sociales típicamente humanas: idea que fácilmente se puede asociar con el suicidio⁸, la idea religiosa de la inmortalidad del alma humana (Freud, 1912) y el instinto de muerte (Tánatos).

Una vez que todos los ángeles son eliminados, SEELE inicia el proceso para unificar y homogeneizar a la humanidad, situación que nos es explicada en la película “The end of Evangelion”. Ya iniciado este proceso, un ser divino trae la desaparición de la humanidad y deja que el protagonista decida: o bien un mundo donde todos sean uno y no haya sufrimiento ni dolor, pero tampoco humanidad, o bien seres individuales en donde la angustia y la tristeza están presentes de forma constante.

Finalmente, un protagonista atormentado y lleno de dudas que revela durante todo el *anime* un hartazgo vital por su propia existencia y el rechazo a los demás por el miedo al sufrimiento y el desengaño [el desenlace de esta lucha interior es el argumento de los dos últimos capítulos de la serie televisiva (Napier, 2002)], decide que la humanidad debe estar formada por multitud de seres propios y diferentes, aunque eso signifique que él siga manteniendo una dolorosa existencia; por lo que la humanidad se reinicia de nuevo⁹.

Este nuevo comienzo es narrado en una tetralogía de películas denominadas “Rebuild of Evangelion” (2007), siendo la continuación del *anime* (Tanaka, 2014),

⁸La evidencia más clara es el título y la letra de la canción que acompaña el desarrollo del “Tercer Impacto” en “The End of Evangelion”, escrita por el propio H. Anno («Komm, Süsster Tod»).

⁹ El final de la lucha interior de Shinji serían los últimos minutos de Neon Genesis Evangelion: los personajes principales aplauden (a excepción de sus progenitores) y felicitan (padres incluidos) al protagonista; el cual responde agradecido con las icónicas palabras «Gracias. Gracias padre; adiós madre. Y a todos vosotros (en referencia a los espectadores) ¡felicidades!».

basado en la misma trama argumental inicial, pero con diferencias significativas a las citadas animaciones (Ballús y González-Torrents, 2014); aspectos que no serán analizados en el presente artículo.

El concepto de la personalidad psicoanalítica presente en Evangelion

Hideaki Anno en numerosas declaraciones públicas ha considerado a Evangelion como una terapia personal en la que dejó plasmada sus propios sentimientos durante un periodo depresivo, además de asumir que el resultado final es libre de cualquier interpretación que quieran hacer los espectadores. Siendo esto así, muchas personas vieron en las marcadas personalidades de los tres pilotos principales de la animación, la clásica triada psicoanalítica de la psique humana, clasificándose del siguiente modo: Shinji Ikari (protagonista) como representante del yo y las co-protagonistas Rei Ayanami y Asuka Langsley reflejarían *el súper-yo* y *el ello* del autor respectivamente.

La personalidad del protagonista de Evangelion: Shinji Ikari

Shinji Ikari (reflejo autobiográfico del autor de la serie y antítesis del héroe animado) es un adolescente nipón de 14 años de personalidad neurótica y pensamientos auto-destructivos, el cual mantiene “la presencia de un rechazo violento de una parte esencial de sí mismo, del propio cuerpo, de los pensamientos y de los deseos propios” (Rojas-Urrego, 2008, p. 91).

Su perspectiva vital se vislumbra claramente en el célebre «dilema del erizo», metáfora propuesta por Schopenhauer (Guimón, De la Sota y Sartorius, 2003) y que es un planteamiento central de diversos capítulos de la obra, pues Shinji sufre por ese aislamiento social pero también sufre y hace sufrir (y siente que así ocurre) cuando él está con otros seres, en especial cuando convive o interactúa con sus otras dos compañeras (Rei y Asuka), presentando la serie claras connotaciones sexuales acerca de esta problemática relación (Kinsella, 2006).

El protagonista decide pilotar esta máquina por influencia del *súper-yo* y por el deseo inconsciente de acercarse a su figura paterna; buscando así la aprobación y anhelada aceptación total de las demás personas; ejecutando por tanto una actividad que desagradablemente lo identifica, algo que lo hace muy infeliz; siendo el componente principal de este estado depresivo la inhibición que demuestra el sujeto (Freud, 1926). Estos hechos dan a entender al televidente la forma en la que piensa un sujeto depresivo, apareciendo este estado psicológico cuando “el individuo no puede sentirse amado, ni capaz de amar y desespera de llegar nunca a la intimidad emocional” (Abraham, 1911 citado en Ávila, 1990, p. 40).

El *yo* no puede con las demandas constantes del *ello* ni con el deber moral del *súper-yo*; viéndose gráficamente esta lucha interna en las relaciones afectivas con el sexo opuesto del protagonista: su madre fallecida, sus compañeras de trabajo y la superiora con la que convive: Misato Katsuragi [que desempeñaría en este contexto el papel dual de madre accidental y libido del muchacho (Freud, 1905)]. Con esta particular conducta, el joven busca en la desesperanza el auxilio del otro; así como afirma Sandor Rado (citado en Ávila, 1990, p. 46):

Así la culpabilidad funciona como una especie de castigo intra-psíquico que permite recuperar el afecto. El yo se muestra, así como objeto de castigo para el súper-yo, que representa simultáneamente tanto los aspectos amorosos como castigadores de los padres. La culpa (proceso culpa-expiación-perdón) sirve para reducir la tensión entre el yo y el súper-yo, restaurando la autoestima.

La conducta pasiva de Shinji ante los hechos que le provocan malestar y/o dolor, refleja la típica respuesta del trauma del nacimiento (Freud, 1926); ya que cuando esta angustia reaparece ante la presencia de peligros considerables, el individuo desea volver a su estado más primitivo; concepto psicoanalítico que en la animación se refleja fielmente en la analogía del piloto dentro del Evangelion protegido por el líquido LCL.

Solamente, por medio, de la introspección psicoanalítica final (Howard, 2014) que realiza el protagonista, el yo puede asumir una situación armoniosa entre los demás componentes de la triada psicoanalítica de la personalidad, alcanzándose un mínimo equilibrio, consiguiendo que la persona pueda superar su habitual estado depresivo al entender que para ser querido y apreciado por los demás, uno debe quererse a sí mismo, al solventarse parcialmente su lucha interior; situación que se refleja en el final de “Neon Genesis Evangelion” cuando los principales personajes de la serie felicitan a Shinji por el paso realizado.

La personalidad de Rei Ayanami y Asuka Langley

El primer personaje, de personalidad introvertida y asocial, posee un papel fundamental en el desarrollo de la animación y representaría el *súper-yo* de la personalidad psicoanalítica. Esta piloto debe actuar siguiendo rígidamente las normas y directrices que le ordenan sus superiores, siendo irrelevante plantearse dilemas morales acerca de por qué se pilota tales máquinas y qué define realmente nuestra existencia; lo fundamental es actuar como la gente quiere o piensa que debemos hacerlo.

Si bien en la serie el personaje de Rei, está perfectamente definido por medio de unos rasgos de personalidad muy claros, esta figura también tiene una significativa evolución temporal, la cual puede verse reflejado en la animación por medio de sus tres copias, representantes de las etapas evolutivas del ser humano.

Asuka, por su parte, es *el ello* en su estado más puro: las ambiciones, objetivos y deseos más personales de los seres humanos, sin que importen los demás, dándose una complicada relación entre *el ello* y *el yo de amor-odio* (Freud, 1901; 1906), pues como indica Abraham (1911 citado en Ávila, 1990, p. 46):

Cuando la persona melancólica sufre un desengaño insoportable infligido por su objeto de amor, tiende a expulsarlo y destruirlo como si se tratara de heces. Cumple a continuación el acto de introyectarlo y devorarlo, acto que es una forma específicamente melancólica de identificación narcisista. Su sádica sed de venganza puede satisfacerse ahora atormentando al *yo*, actividad que es en parte fuente de placer.

Las relaciones paterno-filiales en Evangelion: los roles de padre y madre

Uno de los pilares fundamentales que explica el comportamiento de casi todos los personajes involucrados en el argumento de esta serie de animación son las relaciones paterno-filiales (Ortega, 2007) basadas en el complejo edípico (Freud, 1924) y en el apego materno (Bowlby, 1989); pues los propios robots Evangelion poseen el alma o la esencia de la madre de los pilotos; un aspecto que permite la sincronización entre el ser humano y la máquina. Como afirma González-Torrents (2013a, p. 258):

...el manejo del EVA se basa en un proceso de sincronización o integración entre robot y piloto; la simplicidad funcional es abandonada en favor de la sinergia específica entre piloto y robot, que constituyen una unidad (...). Los robots suponen de hecho una negación de la determinación del carácter individual.

Esto no es una simple analogía, pues para poder manejar estas gigantescas máquinas, la cabina de tales artefactos debe ser llenada con líquido LCL, dando a entender que un piloto en el interior del Evangelion es como un ser humano dentro del útero femenino, rodeado y protegido de líquido amniótico (Thouny, 2009). El propio robot se considera un ser vivo que defenderá psicológica y físicamente al respectivo piloto por estos fuertes lazos emocionales.

La otra pieza fundamental de la animación es la figura paterna ausente, representada en Evangelion por el todopoderoso personaje de Gendo Ikari, símbolo por excelencia de autoridad, en palabras de González-Torrents (2013b, p. 67):

En la conflictividad psicológica en cuyo análisis se centra la serie, revelada de modo principal en el conflicto que tienen los personajes debido a la necesidad (e imposibilidad) de ser pilotos, juega también un rol fundamental (...) el papel del padre. El padre aparece como es aquello que conlleva la imposibilidad para los personajes de ser individuos completos, sin fisuras: es decir, como aquello que revela la distancia ineludible entre el sujeto del enunciado y el sujeto de la enunciación.

Conclusiones

Evangelion se podría interpretar finalmente como una historia de superación personal en la que el sujeto individual acepta sus miedos y temores más profundos y los enfrenta de forma directa y no de forma evasiva y/o pasiva; siendo el “proyecto de complementación humana”, la virtual solución ante los conflictos interpersonales que fácilmente se reflejan en el «dilema del erizo» (Tsang, 2016) y que fácilmente se puede asociar a las tendencias de comportamiento suicida que varios personajes de la animación llevan a cabo. Superación que nunca tiene un final, pues es imposible determinar cuando acaba un conflicto de esta índole (Villar, 1985), debido a la perpetua naturaleza cíclica entre vida y muerte; pues, en palabras de Araos (2016, p. 144):

En el uso de la técnica [psicoanalítica], difícilmente nos libramos de nacer y morir en el intento (...). Como muerte: un acercamiento a la locura destruyendo los sentidos y empobreciendo el contacto con la realidad. Como nacimiento a la vida: la negación de los sentidos como método que nos permita ampliar las posibilidades mentales para contener la ignorancia y observar otras realidades.

Bibliografía

- 1.- Araos F (2016). Sucesos de nacimientos y muertes en el ejercicio de nuestra profesión psicoanalítica. *Revista chilena de psicoanálisis*, 32(2), 138-145.
- 2.- Ávila A (1990). Psicodinámica de la depresión. *Anales de Psicología*, 6(1), 37-58.
- 3.- Ballús A y González-Torrents A (2014). Evangelion as Second Impact: Forever Changing That Which Never Was. *Mechademia*, 9, 283-293.
<http://dx.doi.org/10.1353/mec.2014.0014>
- 4.- Bowlby J (1989 [1995]). *Una base segura. Aplicaciones clínicas de una teoría del apego*. Barcelona: Paidós.
- 5.- Freud S (1901 [2004]). *Psicopatología de la vida cotidiana*. Madrid: Alianza Editorial.
- 6.- _____ (1905 [2012]). *Tres ensayos sobre una teoría sexual y otros escritos*. Madrid: Alianza Editorial.

- 7.- _____ (1906 [2016]). *El delirio y los sueños en la «Gradiva» de W. Jensen*. Madrid: Amorrortu.
- 8.- _____ (1912 [2011]). *Tótem y tabú*. Madrid: Alianza Editorial.
- 9.- _____ (1924 [1955]). *El final del complejo de Edipo. Obras completas. Vol. XIV*. Buenos Aires: Editorial Americana.
- 10.- _____ (1926 [2017]). *Inhibición, síntoma y angustia*. Madrid: Amorrortu.
- 11.- _____ (1939 [2014]). *El hombre Moisés y la religión monoteísta: tres ensayos*. Tres Cantos: Akal.
- 12.- Gainax (productores) y Anno, H. (director), (1995). *Neon Genesis Evangelion* [Serie de televisión]. Japón.
- 13.- Gainax (productores) y Anno, H. y Tsurumaki, K. (directores), (1997). *The End of Evangelion* [Cinta cinematográfica]. Japón.
- 14.- Guimón J, De la Sota E y Sartorius N (2003). *La Gestión de las Intervenciones Psiquiátricas*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- 15.- González-Torrents A (2013a). Máquinas con alma. Lo técnico y lo humano en Simondon y en la cultura del anime. *Astrolabio. Nueva Época*, 10, 242-270.

- 16.- _____ (2013b). La relación con lo materno en el cuerpo robótico en "Neon Genesis Evangelion". *Debats*, 119, 62-67.
- 17.- _____ (2016). Robots, armaduras y mundos virtuales: tecnología e identidad en el anime. En A. Gómez-Aragón (Ed.). *Japón y Occidente: El patrimonio cultural como punto de encuentro* (pp. 193-202). Sevilla: AcongaguaLibros.
- 18.- Howard C (2014). The ethics of Sekai-kei. Reading Hiroki Azuma with Slavoj Žižek. *Science Fiction Film and Television*, 7(3), 365-386.
<http://dx.doi.org/10.3828/sfftv.2014.21>
- 19.- Joyce, J. (1922 [2004]). *Ulises*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- 20.- Kinsella S (2006). Minstrelized girls: male performers of Japan's Lolita complex. *Japan Forum*, 18(1), 65-87. <https://dx.doi.org/10.1080/09555800500498319>
- 21.- Napier SJ (2002). When the Machines Stop: Fantasy, Reality, and Terminal Identity in "Neon Genesis Evangelion" and "Serial Experiments Lain". *Science Fiction Studies*, 29(3), 418-435.
- 22.- Ogura F y Hioki NF (2016). Anime and the Bible. En R. Burnette-Blesch (Ed.). *The Bible in Motion: A Handbook of the Bible and Its Reception in Film* (pp. 285-296). Berlín: Walter de Gruyter.
- 23.- Ortega M (2007). My Father, He Killed Me; My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in Neon Genesis Evangelion. *Mechademia*, 2, 216

<http://dx.doi.org/10.1353/mec.0.0010>

24.- Redmond D (2007). Anime and East Asian Culture: Neon Genesis Evangelion. *Quarterly Review of Film and Video*, 24(2), 183-188.

<http://dx.doi.org/10.1080/10509200500486205>

25.- Rojas-Urrego A (2008). Psicoterapia psicoanalítica del adolescente deprimido: principios técnicos. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 37(1), 2008, 78-93.

26.- Shinji M, Kono S y Lamarre T (2011). Transformation of Semantics in the History of Japanese Subcultures since 1992. *Mechademia*, 6, 231-258.

<http://dx.doi.org/10.1353/mec.2011.0012>

27.- Tanaka M (2014). *Apocalypse in Contemporary Japanese Science Fiction*. Nueva York: Palgrave Macmillan.

28.- Thouny C (2009). Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of Evangelion and Denshaotoko. *Mechademia*, 4, 111-129. <http://dx.doi.org/10.1353/mec.0.0066>

29.- Tsang G (2016). Beyond 2015: Nihilism and Existentialist Rhetoric in Neon Genesis Evangelion. *Journal of International and Advanced Japanese Studies*, 8, 35-43.

30.- Vázquez-Miraz P (2017). Sexismo en "Digimon": quince años de inmovilismo. *Femeris*, 2(1), 67-79. <https://doi.org/10.20318/femeris.2017.3549>

31.- Villar Á (1985). Acerca de "el final del complejo de Edipo" de S. Freud (1924).
Revista Colombiana de Psicología, 25(1-2), 95-113.

Email: pvasquez@utb.edu.co