

879324



**UNIVERSIDAD LASALLISTA BENAVENTE
ESCUELA DE CIENCIAS POLÍTICAS Y
SOCIALES
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACION**



**Con estudios incorporados a la
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO**

CLAVE: 8793-24

**"LA ANIMACIÓN COMO EJEMPLO DEL CAMBIO
GENERACIONAL A NIVEL SOCIAL E IDEOLÓGICO"**

TESIS

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE :
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTA

Iliana Zambrano Romero

**ASESOR
Lic. Jorge de la Rocha Ledesma**

Celaya, Gto.

Mayo 2004



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, **María Guadalupe** y **Guillermo**, por el cariño y apoyo dados a lo largo de mi vida, por su gran paciencia e incomparable ayuda para la realización de este trabajo.

A mi hermano **Eder Guillermo**, por su cariño, por las muchas horas de alegría compartidas en la vida y por su colaboración en este trabajo, prestándome los DVD's de Evangelion y señalando posibles errores en la narración de la historia.

Al **Lic. Jorge de la Rocha Ledesma** por la confianza en este proyecto, el exhorto para su culminación, la enorme ayuda recibida en las asesorías, compartiendo sus conocimientos y sabiduría conmigo, así como los momentos divertidos que siempre encuentro en su oficina.

A la **Universidad Lasallista Benavente** y sus profesores, que me han preparado con su experiencia para afrontar el futuro.

A toda mi familia, especialmente a mis tías **María Luisa**, **María del Lourdes** y **María del Carmen** por su apoyo y su cariño durante toda la vida. A mis abuelos paternos y maternos, aunque tres de ellos ya no estén conmigo mis cariños mas sinceros, y a todos mis primos y tíos, gracias por seguir aquí.

*A mis amigos, **Araceli, Lu-ann, Saida, Edgar, Enrique, Erick, Kelly** y a las familias **Bueno Gasca, Reyes Ramírez y Valdez Aguilar** por los momentos geniales que hemos vivido juntos desde que nos conocimos, por las alegrías, las tristezas y por el aliento recibido de parte de todos para que este trabajo estuviera terminado por fin.*

No hay que confundir nunca el conocimiento con la sabiduría. El primero nos sirve para ganarnos la vida; la sabiduría nos ayuda a vivir

S. Carey

Nuestra amistad no depende de cosas como el espacio y el tiempo.

Richard Bach

INDICE

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I.

Antecedentes de la animación

1.1	¿Qué es animación?	1
1.2	Inicios de animación.....	2
1.3	Animación occidental	
	*Animación Norteamericana.....	6
	*Animación Europea	
	+Gran Bretaña	21
	+Francia.....	21
	+Bélgica.....	22
	+Animación socialista	23
	*Animación Latinoamericana	
	+México	24
1.4	Animación oriental	
	+Animación japonesa	27
	+Animación china.....	34

CAPITULO II.

Comparativa entre anime y cartoon

2.1	Diferencia entre animación oriental y animación occidental.....	36
2.2	Las temáticas manejadas en el cartoon y el anime.....	41

2.3	Influencia de la animación japonesa en occidente.....	51
2.4	¿Por qué ahora la gente prefiere el anime al cartoon?....	57

CAPITULO III. Neon Genesis Evangelion

3.1	El origen	59
3.2	Personajes.....	61
3.3	Evangelions y Ángeles.....	69
3.4	Otros términos.....	81
3.5	Resumen de la historia.....	89

CAPITULO IV. Neon Genesis Evangelion como ejemplo de la complejidad temática en la animación

4.1	Análisis de contenido	
	+Análisis de estructuras básicas.....	108
	+Análisis narrativo.....	114
	+Análisis ideológico.....	126

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA

INTRODUCCION

La animación como medio de comunicación no ha sido tomada muy en serio, pues hasta hace poco se consideraba como algo exclusivamente para niños. Esta falsa idea se introdujo con el tipo de animación conocida como cartoon, proveniente de Estados Unidos.

Pero la animación ha cambiado, haciéndose más universal, y donde se pueden encontrar desde las temáticas más inocentes hechas para niños, hasta teorías filosóficas que llegan a atrapar a adolescentes y adultos en discusiones complejas acerca de ellas.

Esta tesis es una exposición de cómo es que la animación ha llegado al punto de ser parte del cambio de pensamiento en las generaciones. De provocar sentimientos positivos y negativos a unos y a otros. Y para sostener esta hipótesis, se hace el análisis de una animación que por su contenido filosófico y religioso ha despertado polémica: Neon Genesis Evangelion.

También se hace una comparativa entre animación occidental y animación oriental, cómo esta última le ha quitado supremacía a la primera, en cuanto a público cautivo y evolución temática.

Todo esto con el objetivo de mostrar que la animación no está hecha solo para los niños, sino que hay historias interesantes para los adultos y los jóvenes, que valen la pena ser analizadas.

CAPITULO I

ANTECEDENTES DE LA ANIMACIÓN

1.1 ¿Qué es animación?

Desde sus orígenes, el hombre ha tratado de comunicarse por medio de dibujos, y la animación no es mas que eso, un medio de comunicación que captura el sentido del movimiento en cada escena. Es una especialidad que consiste en producir la ilusión de que dibujos pintados a mano o realizados por medio de computadoras, tienen movimiento propio, ilusión que se produce fotografiando fotograma a fotograma variando la posición del objeto en cada uno de ellos.

"Animación no es solo una serie de dibujos divertidos enlazados en movimiento. Es más creativo, es en verdad una hermosa forma de arte" ¹

No cabe duda de que poca gente tiene idea de lo que es la animación, pues creen que es solo para niños. Si bien la mayoría de las animaciones están dirigidas al público infantil y usan como técnica el dibujo animado, existen películas dirigidas a un público mas adulto y las técnicas de animación son muy diversas. El arte de la animación es uno de los géneros más conocidos y seguidos entre los espectadores de todas las edades y procedencias.

¹ WHITE, Tony. *The animator's workbook*. 1a Edición, New York. Watson-Guption Publications, 1988. 159p.

Una animación puede requerir miles de dibujos, diferentes uno del otro por un mínimo detalle y hacer estos dibujos puede tomar mucho tiempo. No es una forma de arte de un genio individual, un amplio equipo de dedicados y talentosos artistas son requeridos para completar un filme animado de gran calidad.

La animación de personajes se basa en el estudio del movimiento, el tiempo y la acción, y es un arte que requiere conocimiento, práctica y fantasía para que los personajes parezcan vivos. Este género descansa en un principio fundamental del ojo humano: la persistencia de la visión.

1.2 Inicios de la animación²

La animación dio sus primeros pasos cuando el hombre comenzó a representar la realidad que lo rodeaba en las pinturas rupestres. El arte del dibujo fue evolucionando hasta llegar al punto en que varias personas quisieron darle movimiento a los dibujos y comenzaron a experimentar sobre como llevar a cabo su idea.

A principios del siglo XIX, tanto en EU como en Europa se animaban imágenes dibujadas a mano como forma de diversión empleando dispositivos que se hicieron populares en los salones de clase media. Concretamente se descubrió que si 16 imágenes de un movimiento que transcurre en un segundo se hacen pasar

² BARRIER, Michael. *Hollywood Cartoons* 1ª Edición, Boston. Oxford University Press. 1989 p15-39

sucesivamente también en un segundo la persistencia de la visión las une y hace que se vean como una sola imagen en movimiento.

En 1824, Peter Mark Roget presentó su artículo ***La persistencia de la visión con respecto a los objetos en movimiento*** a la Real Sociedad de Londres en el que establecía que el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de que el sujeto deja de tenerlas delante. Este artículo llevó directamente al desarrollo del cine desde el punto de vista científico antes de que sus posibilidades artísticas y comerciales fueran conocidas o exploradas.

En 1831 el Dr. Joseph Antoine Plateau y el Dr. Simon Ritterer construyeron una máquina llamada ***phenakistoscopia***, la cual generaba ilusión de movimiento al permitir a un espectador fijar la vista a un disco rotatorio que contenía pequeñas ventanas, tras las cuales se encontraba otro disco conteniendo secuencias de imágenes. Cuando el disco se rotaba a la velocidad correcta, la sincronía de las ventanas con las imágenes creaba un efecto de animación. Tres años después, un científico de apellido Horner desarrolló el ***zoetropo***, a partir del *phenakistoscopia* de Plateau, el cual tenía prácticamente las mismas características y funciones.

Eadweard Muybridge (1830-1904) fotógrafo británico, fue el primero que registró el movimiento de un animal en forma de secuencia fotográfica. En 1881 inventó el ***zootropo***, aparato con el cual reproducía en una pantalla carreras de caballos, vuelo de aves y pruebas atléticas. Este invento, que ha llegado hasta nuestros

días, consta de una serie de dibujos impresos en sentido horizontal en bandas de papel colocadas en el interior de un tambor giratorio montado sobre un eje; en la mitad del cilindro, una serie de ranuras verticales, por las cuales se mira, permiten que al girar el aparato, se perciban las imágenes en movimiento.

En 1887 Thomas Alva Edison comenzó su trabajo de investigación sobre películas animadas y dos años después anunció su **kinetoscopio**, el cual proyectaba 50 pies de film en aproximadamente 13 segundos. En ese mismo año (1889) George Eastman y su compañía, la Eastman Kodak Company fabricó rollos de película a base de nitro-celulosa, transparente y flexible, que resultó decisiva para el posterior desarrollo de la industria del cine.

Louis y Agustine Lumière llegaron al cinematógrafo, invento que era al tiempo cámara, copiadora y proyector y que es el primer aparato que se puede calificar auténticamente de cine, por lo que su fecha de presentación pública, el 28 de diciembre de 1895, y el nombre de los inventores son los que han quedado reconocidos como los iniciadores de la historia del cine.

En 1896 Thomas Armat diseñó el **vitascopio**, el cual proyectaba los filmes de Edison; esta máquina tuvo una influencia superlativa en todos los proyectores subsecuentes.

Años después de que el cine con acciones en vivo fuera una realidad, Edwin S. Porter hizo la primera animación de objetos, fotograma a fotograma para la compañía Edison. En 1905 hizo **How Jones lost his roll** y **The whole Jam family and the dam dog**

en las que los inter títulos estaban hechos con letras recortadas que se movían al azar alrededor de la pantalla hasta colocarse en líneas y en el orden adecuado para componer cada frase. Esta técnica requería una adaptación de la cámara de cine normal, de una forma que solo exponía un fotograma, parándose con el obturador cerrado en vez de continuar a la velocidad acostumbrada de 16 fotogramas por segundo.

En 1906, J. Stuart Blackton hizo la primera película animada llamada **Fases humorísticas de caras chistosas**, aplicando la idea de Porter para la compañía Vitagraph. También durante aquel año, Blackton produjo otra película, **A midwinter night's dream** en la que una serie de muñecos de juguete parecían moverse al desplazar levemente sus miembros entre fotograma y fotograma, sistema que constituyó el primer ejemplo de la animación de muñecos. Blackton continuó con este tipo de animación en **The haunted hotel** (1907) en la que hacía que objetos modelados en arcilla se transformaran en cosas diferentes, mediante una deformación gradual entre fotograma y fotograma.

Las técnicas de Blackton fueron utilizadas posteriormente por cineastas europeos como el español Segundo de Chomon y el francés Emile Cohl. Cohl produjo la primera serie uniforme de dibujos animados, trazando dibujos sencillos de figuras humanas esquemáticas que daban saltos y sufrían transformaciones espectaculares. Una de sus películas es **Fantasmagoria** (1908)

La curiosidad por la animación fue sembrada en varios países, y de estos, se pueden identificar dos corrientes principales: la animación occidental que se subdivide en animación norteamericana, animación europea y animación latinoamericana, y la animación oriental que a su vez se divide en animación japonesa y animación china.

1.3 Animación occidental

Animación Norteamericana: El desarrollo del dibujo animado norteamericano fue sostenido por las historias de las tiras cómicas principalmente. *"La corriente norteamericana busca en sus inicios explotar el medio con historias donde se manejan los valores dicotómicos; el bien y el mal; el fuerte y el débil; lo feo y lo bello, etc. Para ello utiliza personajes de tiras cómicas fácilmente identificables con la sociedad urbana..."*³



Winsor McCay

Winsor McCay (1867-1934) fue actor de teatro de revista y apasionado del dibujo; dibujaba compulsivamente desde sus primeros años y aunque sus padres cultivaban esta pasión, cuando joven fue enviado a la Escuela de Economía de Michigan. En un viaje a la ciudad de Detroit quedó cautivado por el **Wonderland Side Show** basado en el cuento de **Alicia en el País de las Maravillas**. Debido a esto definió su

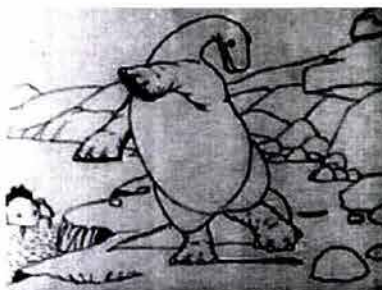
³ CASARRUBIAS CASTREJON, Daniel, *La animación, arte en movimiento* (tesis) México D.F., Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM, 2001, p. 65

posición como dibujante cartonista, aprendiendo de un profesor de la Escuela Normal de Michigan los secretos de la composición, la forma y el color. Su primer trabajo en el campo gráfico fue en 1889 con el National Printing & Engraving Company de Chicago pero es hasta su llegada al suplemento de color The Herald Sunday donde realizó su mayor proyecto: **Little Nemo in Slumberland** que fue una de las primeras tiras cómicas que aprovechó el enorme potencial de las imprentas a color.

Su trabajo gráfico representa un detallado estilo Art Nouveau y Art Decó de la época. El contenido explora el universo onírico-freudiano, adornado con globos de diálogos y viñetas numeradas con textos. *"El pequeño Nemo en Slumberland narra las aventuras de Nemo, un niño de seis años que al dormir se transporta a un reino de fantasía. Ahí conoce a fabulosos personajes como las ninfas del bosque, los gigantes come-pays, al pequeño George Washington y al niño dulce, a la princesa de Slumberland y a su padre el rey Morfeo, si olvidar a su compañero de aventuras, Flip"*⁴



The Little Nemo



Gertie, el dinosaurio

En 1909 McCay comenzó a dedicarse al cine de animación, produciendo los primeros dibujos animados totalmente detallados y con movimiento natural. Su primera animación fue **Gertie el dinosaurio entrenado** la cual consistía en diez mil dibujos. Entre 1911 y 1912 produce **Winsor McCay draws**

⁴ RODRÍGUEZ, Gustavo. "Dr. Mario" en *Club Nintendo* año 4, núm. 10, Editorial Samra, 1995, 60p

Little Nemo, Little Nemo in Slumberland y ***How a mosquito operates*** para la compañía Vitagraph. Nadie pudo rivalizar con la calidad de animación de McCay hasta los 30's. Por esto es llamado el padre de los dibujos animados.

En 1913 John Randolph Bray realizó ***El coronel Heeza Liar*** y Sydney Smith creó ***El viejo Doc Yak***. Otro caricaturista popular de periódico, Bud Fisher, siguió a McCay haciendo que un joven dibujante llamado Paul Terry animara un filme basado en el cómic de Fisher ***Mutt and Jeff***.

J. R. Bray, era un cartonista que trabajó desde los primeros años del siglo en revistas de humor como ***Judge***. Bray estaba envuelto en hacer filmes de un modo diferente a McCay y los realizaba para Pathé, una firma francesa cuyo estudio americano estaba en Jersey City. Bray vendió ***The artist dream***, su primer film en donde animación y acción viva coexistían pero nunca se combinaban en la misma escena. Cuando la segunda animación de Bray ***El coronel Heeza Liar en África*** fue estrenada en diciembre de 1913, no era una novedad, pero era la primera de una serie con este personaje.

En 1917 The International Feature Syndicate sacó muchas producciones incluyendo ***Harry Sombrero de Sed, Criando a Papá*** y ***Krazy Kat***. Dos años antes, Bray decidió dejar la compañía Pathé por una más grande: Paramount Pictures, donde lo obligaban a producir una animación a la semana.

J.R. Bray y Max Fleischer se conocieron alrededor de 1901 en el periódico Brooklyn Daily Eagle. Bray trabajaba en el departamento de arte y el joven de 18 años Fleischer era, como escribió Bray en su libro **History** muchos años después, un artista novato que retocaba fotografías. Fleischer y Bray se reencontraron, probablemente en 1917 en las oficinas de la Paramount donde Fleischer esperaba enseñar una muestra de animación que había elaborado. Max Fleischer y su hermano Dave probaron el nuevo método filmando a Dave en un traje de payaso blanco y negro, que era el mismo payaso que más tarde sería un personaje continuo en las caricaturas que Fleischer haría para Bray.

Las caricaturas de Fleischer comenzaron a aparecer en la Paramount-Bray Pictographs en junio de 1918. En septiembre de 1919, Bray rompió con la Paramount y comenzó a distribuir sus



**Koko y el perro Fritz
de Max Fleischer**

animaciones a través de Samuel Goldwyn, en tres rollos de filme por semana, tres veces más que antes. En octubre, el estudio Bray anunció un trato bajo el cual haría caricaturas con personajes como **Krazy Kat** y **Happy Hooligan**. Sin la influencia de Bray, las animaciones del payaso **Koko** de Fleischer, conocidas como **Out of the Inkwell** se convertirían en series. Poco después, Max Fleischer y sus hermanos, David, Louis y Charles instalarían su propio estudio llamado Inkwell Films.

Pat Sullivan, un caricaturista australiano, hizo animaciones con el personaje **Sammie Johns**, un niño negro, a principios de 1916, trabajando con dos asistentes. La carrera de Sullivan estuvo a punto de terminar en los siguientes dos años, pero en el otoño de 1919 hizo caricaturas para la revista semanal Paramount. Cuando Sullivan firmó el contrato con la Paramount en marzo de 1920, uno de los puntos específicos de sus animaciones era un gato negro, **Felix** que fue introducido en la revista Paramount como **Feline Follies**.



**Felix the
Cat**

Sullivan fue duramente golpeado durante la depresión de 1921 que trajo consigo el fin de la revista Paramount y de todas las animaciones de este estudio. Sullivan emergió de los restos con la propiedad de su personaje, aunque al principio no tenía a donde ir con Felix. **Felix saves the day** fue exhibido en febrero de 1922 como la primera caricatura independiente de *Felix* con apoyo de la representante de los Fleischer. A principios de lo 20's, dejó en manos de Otto Messmer la supervisión de la producción de *Felix*. Otto era un hombre joven que trabajó con él de subordinado desde los días de *Sammie Johns*.

*"Las caricaturas de Felix eran mas de Messmer que de Sullivan, pero solo el nombre de Sullivan era el que aparecía en la publicidad y en la caricatura en sí. Messmer admitió que se sentía un poco frustrado al no tener crédito en las caricaturas."*⁵

⁵ Op.Cit supra nota 2 p.30



Walt Disney

Walter Elias Disney nació el 5 de diciembre de 1901 en Chicago, Illinois. En 1921 emprendió su primera aventura como dibujante, en un estudio de Kansas City, Missouri, el Kansas City Film and Company, donde se producían

anuncios para teatros locales.

En junio de 1922, Disney fundó la Laugh-O-Gram Films, donde hizo su versión de Caperucita Roja, con ayuda de estudiantes que estaban aprendiendo animación. Realizó doce series de animaciones, pero los distribuidores no estaban interesados. Finalmente, en septiembre de ese año, pudo vender las series a una compañía de Tennessee llamada Pictorial Clubs para su distribución en escuelas e iglesias, pero dicha empresa no pagó por las animaciones.

Walt Disney, a punto de la bancarrota, decidió realizar un nuevo film, ***Alice's Wonderland***, combinando animación con acción real, extendiendo la técnica creada por Max Fleischer, pues en vez de añadir un personaje animado a una escena real, insertó una niña verdadera en un escenario dibujado, haciendo lo inverso de Fleischer. En el verano de 1923, dejó Laugh-O-Gram, llevándose el filme de *Alice's Wonderland*.

Instaló el nuevo estudio, Disney Brothers Cartoon Studio con ayuda de su hermano Roy, en un rancho abandonado de Hollywood. Realizaron una serie llamada ***Fables***, donde contaban nuevas aventuras de Alice en Cartoonland. En 1927 empezó otra serie con

un personaje nuevo **Oswald, the lucky rabbit** para la Universal Pictures. Un año después, Disney fue despedido de la serie perdiendo los derechos sobre *Oswald*.



Mickey Mouse

*"En busca de un nuevo personaje, Walt Disney ensayó otras ideas. Se piensa que durante un viaje de cinco días por ferrocarril, que en 1928 realizaba de Nueva York a Los Angeles en compañía de su esposa, se le ocurrió la idea de 'El ratón'. El verdadero origen del personaje se pierde en la leyenda, en gran parte creada por el propio Walt Disney. Tenía la intención de imponerle al ratón el nombre de 'Mortimer'. Pero su esposa Lillian, una entintadora en el estudio antes de que se casaran en 1925, le sugirió el nombre de 'Mickey'."*⁶

Mickey Mouse y **Minnie Mouse** aparecieron por primera vez el 18 de noviembre de 1928 en la producción **Steamboat Willie**, animada casi en su totalidad por Ub Iwerks y presentando una innovación en el mundo del cine animado: fue la primera caricatura que tenía sonido sincronizado. A continuación comenzó con la producción de las **Silly Symphonies** de las cuales, **The Skeleton Dance** sería la primera. Pronto aparecerían mas personajes: **Pluto** (1930), **Goofy** (1932) y **Donald Duck** (1934).

Sinkin' in the bathtub fue la primera **Looney Tunes** producida por la Warner Brothers en 1930. Su protagonista era **Bosko**, un

⁶ GROVER, Ron, *El toque mágico de Disney*, 1ª Edición, México, Editorial Mc Graw Hill, 1992, p.6

mono con características similares a *Felix* y *Mickey Mouse*: cara blanca con cuerpo negro. La Warner comenzó una nueva serie llamada ***Merrie Melodies*** donde se le daría extrema importancia a la música que acompañaba las animaciones. La primera *Merrie Melodie* sería ***Lady, play your mandoline!*** en 1931. La primera animación a color fue obra de Disney con su *Silly Symphony* ***Flowers and Trees***, de 1932. Por ese entonces, el animador Walter Lantz adopta a *Oswald*, el conejo creado por Walt Disney.

En ese mismo año, Max Fleischer, Paramount Pictures y King Features Syndicate firman un acuerdo en el que se le da a Fleischer el permiso para animar a uno de los principales personajes de historietas de la King Features: ***Popeye***. El famoso marino hizo su debut en julio de 1933 en ***Popeye the Sailor***. En enero de 1933 Fleischer Studios crea ***Betty Boop's Ker-choo***, donde la protagonista, ***Betty Boop***, es presentada por el antiguo personaje de Fleischer, el payaso *Koko*. En 1934 los Fleischer probaron el color en sus animaciones en el film ***Poor Cinderella***, de la serie ***Color Classic***, con Betty Boop como protagonista.

Tex Avery llegó a los estudios Warner en 1935. En ese entonces, su principal serie *Looney Tunes* había decaído en calidad y popularidad. Avery le dio un nuevo giro a la serie agregando personajes diferentes: dos gatos llamados ***Beans*** y ***Kitty***, dos perros llamados ***Ham*** y ***Ex***, un búho llamado ***Oliver*** y un puerco rosa llamado ***Porky***.

En 1937 Walt Disney lleva a cabo el primer largometraje de animación en la historia: ***Snow White and the Seven Dwarfs*** (Blanca Nieves y los



Snow White and the Seven Dwarfs

siete enanos). *Snow White* es uno de los personajes humanos más logrados de la producción Disney. Para la gesticulación del personaje, los dibujantes se inspiraron en los movimientos de una bailarina clásica. La película recibió el Oscar de la Academia por haber innovado en el mundo de la animación y el cine.

Daffy Duck apareció por primera vez en la serie *Looney Tunes* en la caricatura **Porky's Duck Hunt** en abril de 1937. Era una innovación, pues no era simpático ni lindo, como la mayoría de los personajes que existían en ese entonces, al contrario, era astuto y un poco malvado, sobre todo con *Porky*. En esta caricatura, por primera vez Mel Blanc hace la voz de *Daffy* y *Porky*. En 1940, **Elmer** apareció por primera vez en una caricatura, dirigida por Chuck Jones y Fritz Freleng para la Warner. En esta primera animación de *Elmer* llamada **Elmer's candid camera** intenta cazar un conejo.

Mientras, los estudios Disney seguían produciendo largometrajes animados: **Pinocchio** y **Fantasia** fueron hechas en 1940. En esta última, *Mickey Mouse* aparece por primera vez en un largometraje en el papel del aprendiz de brujo.

El conejo que apareció junto a *Elmer*, pronto evolucionaría hasta convertirse en un personaje permanente de la serie *Looney Tunes*. La aparición de **Bugs Bunny** coincidió en 1940 con el nacimiento del principal personaje de Walter Lantz: **Woody Woodpecker**. *Bugs Bunny* era la antítesis de *Elmer*, pues era divertido, travieso e inteligente, a diferencia del cazador malhumorado y gruñón que se la pasa persiguiendo al conejo sin poder atraparlo.



Bugs Bunny

Joseph Barbera y William Hanna llegaron a la MGM en 1939. Hacían animaciones juntos por petición de Fred Quimby, quien había jubilado a los anteriores animadores, Hugh Harman y Rudy Ising por "...no estar aptos, físicamente, para realizar al año la gran cantidad de caricaturas que la MGM necesitaba."⁷. Las primeras pruebas de lo que sería **Tom & Jerry**, fueron presentadas el 8 de mayo de 1939 en una caricatura titulada **Puss gets the boots**. Quimby, director de la MGM, quería que Hanna y Barbera hicieran animaciones más agresivas. Al principio, *Tom* fue conocido como **Jasper**, pero después, en julio de 1941, *Tom* y *Jerry* serían los nombres definitivos.

En 1941, Tex Avery, principal animador de la Warner Brothers, es contratado por la *MGM*. Fue sustituido por Bob Clampett, quien hasta ese entonces dirigía las versiones en blanco y negro de *Looney Tunes*. Las versiones en color de *Merrie Melodies* y *Looney Tunes* eran dirigidas ahora por Friz Freleng, Chuck Jones y Clampett mientras que las de blanco y negro eran comandadas por Norm McCabe quien meses después sería reemplazado por Frank Tashlin, antiguo animador de Disney. En cuanto a Disney, ésta producía **Dumbo** (1941) y **Bambi** (1942).

A las películas de los 40's de Disney les seguirían **Cinderella** (1950), **Alice in Wonderland** (1951), **Peter Pan** (1953), **Lady and the Tramp** (1955), **Sleeping Beauty** (1959), **101 Dalmatians** (1961),



The sword in the stone (1963) y **The Jungle Book** **Sleeping Beauty** (1967), que sería la última película animada que Walt Disney produciría estando vivo, pues muere el 15 de diciembre de 1966.

⁷ Op. Cit. supra nota 2, p.403

En los sesentas, aparecen dos series realizadas por Hanna-Barbera, ***The Flintstones*** y ***The Jetsons***, que presentan la vida familiar norteamericana y son el antecedente directo de todo el fenómeno de la animación televisiva para adultos, aunque tantos años en horarios de programación infantil las han destituido de su condición de programa adulto. En los setentas y ochentas, dominó el mercado la mancuerna Hanna-Barbera con series como ***Scooby Doo***, ***El fantasma del Espacio***, etc. También se hicieron series basadas en los cómics de ***Superman***, ***Batman***, ***Spiderman*** y ***The Justice League***.

Es a finales de los 80's cuando comienza una nueva etapa, tanto para series de televisión como para largometrajes. En 1988 se estrena ***Who framed Roger Rabbit?*** producida por Disney y dirigida por Steven Spielberg, donde se utilizó a personajes de



The Little Mermaid

otras compañías, como *Porky* y *Daffy* de la Warner, *Woody Woodpecker* de Universal, entre otros. En 1989 aparece en los cines ***The Little Mermaid*** también de los estudios Disney.



The Simpson

El 14 de enero de 1990 aparece en la televisión ***The Simpson*** de Matt Groening, producido por 20th Century Fox. "Los Simpson participaba de pleno del espíritu señalado por Lundberg, en el sentido de que quería ser una respuesta a las telecomedias de familias perfectas al estilo de

The Cosby Show. La serie de Groening, no obstante, acabaría llegando más allá de lo que planteaban reality sitcoms como *Roseanne* o *Married with Children*, para devenir una auténtica parodia del viejo modelo canónico, un reverso perfecto... Homer Simpson se presenta como un holgazán inútil empleado en el último eslabón productivo de una central nuclear, y cuya existencia se reduce a beber cerveza con una panda de amigos igualmente inútiles y engullir comida basura mientras mira cualquier cosa que escupa el televisor. Homer es, definitivamente, un mal marido y un pésimo padre, además de una persona de aspecto físico digno de lástima. Su esposa, Marge, es un ama de casa resignada a su condición; una víctima de su marido y de la traumática infancia de sus hijos, que, además de la ignorante y feliz Maggie (un bebé), son Bart, un gamberro patológico cuyo comportamiento raya en la delincuencia juvenil, y Lisa, una superdotada cuya sensibilidad no encuentra acomodo en la nebulosa y desconcertante situación familiar⁸

Las cadenas televisivas vieron el éxito de *The Simpson* y comenzaron a atacar con animaciones que dejaban la inocencia de antaño a un lado. La ABC insistió con ***Family Dog***, una serie producida por Steven Spielberg y Tim Burton. *Family Dog* se estrenó el 23 de junio de 1993, sin obtener un gran resultado de audiencia y recogiendo duras críticas de la prensa especializada. En 1994, la ABC intentó seguir en la lucha con ***The Critic***. Paradójicamente, la serie fue recuperada por la Fox tras su fracaso en la cadena que la estrenó;

⁸ www.dreamers.com

e incluso el personaje del crítico, **Jay Sherman** apareció en un episodio de *The Simpson*.

En una parecida línea de sátira e incorrección política que *The Simpson* se introdujo la serie de John Kricfalusi ***The Ren and Stimpy Show***, con la que la televisión americana llegaba a sus más altos niveles de vandalismo y mal gusto culminando con el fenómeno televisivo ***Southpark***, protagonizada por unos niños poco convencionales y políticamente incorrectos.



Southpark



Beavis & Butthead

Otro producto es ***Beavis & Butthead***. Nacido como programa musical donde los protagonistas comentaban los vídeos musicales en el canal MTV, la serie, relata las aventuras de dos jóvenes descerebrados y fans del heavy metal cuyo vocabulario se reduce a sonidos guturales y groserías, desarrollando argumentos siempre centrados en la incapacidad de los personajes para vivir en sociedad.



The Beauty and the Beast

En cuanto al cine, Disney realiza la película ***The Beauty and the Beast*** (1991) la cual es nominada al Oscar como Mejor Película. Los estudios competidores de Disney comienzan a

tomar en cuenta a la animación como un escaparate serio para sus producciones. Es así como se realizan **Las aventuras de Zak y Krista** (1992) y **The land before time** (1994) de Warner Bros. Disney mientras produce **Aladdin** (1992), **The Lion King** (1994), **Pocahontas** (1995), **The Hunchback of Notre Dame** (1996), **Hercules** (1997) y **Mulan** (1998). En 1996 Disney realiza la primera película animada realizada completamente por computadora: **Toy Story**. Esta película fue hecha en conjunto con la compañía Pixar.

La verdadera rivalidad para Disney se presenta en 1997 con el largometraje de la 20th Century Fox **Anastasia**, representando el inicio de una guerra entre varias empresas. La Warner entra en la contienda con los filmes **Space Jam** (1997), **The Magic Sword** (1998) y **The King and I** (1999).

Otra casa productora que se une a rivalizar es Dreamworks, consorcio del cineasta Steven Spielberg, comenzando con **Small Soldiers** (1998). También crea la segunda película animada realizada enteramente a computadora: **Antz** (1998); con **Antz** y **The Prince of Egypt** (1998), Dreamworks busca crear una animación mas sofisticada, tanto en técnica como en contenido. Y Dreamworks acaba de ser recompensada por su esfuerzo al ganar el nuevo premio Oscar a la Mejor Película Animada con **Shrek** (2001).



The Prince of Egypt



A bug's life

En cuanto a Disney, con la creciente competencia, sus historias animadas a computadora, ***A bug's life*** (1999), ***Toy Story 2*** (2000) y ***Monsters Inc*** (2002) todas coproducidas con Pixar han sido han sido mas exitosas que las animaciones realizadas con la técnica clásica, tales como ***The Emperor's new groove*** (2001) y ***Atlantis*** (2001), que no han sido muy favorecidas por el público.

Actualmente, la animación en televisión se diversifica con la presencia de canales de cable dedicados únicamente a animación y que incluso, producen sus propias series.



The Powerpuff Girls

Así, Cartoon Network realiza ***Dexter's Lab***, ***The Powerpuff Girls***, ***Johnny Bravo***, entre otras.

Nickelodeon produce ***Rugrats*** y ***Hey Arnold***. MTV, que a pesar de ser un canal para videos musicales, desde el éxito de *Beavis & Butthead*, han dado origen a series como ***Celebrity Deathmach*** y ***Daria***.

Animación Europea: Debido a la gran difusión que tuvieron los dibujos animados norteamericanos durante la Segunda Guerra Mundial, se comenzó a desarrollar la animación en Europa, buscando nuevas alternativas a lo que se estaba haciendo en Norteamérica.

- ❖ **Gran Bretaña:** En 1955, el estudio Halas & Bachelor Cartoon Films Ltd. presentan su primer largometraje titulado ***Animal Farm***, siendo esto, el principio de la animación inglesa. Poco después lanzan mundialmente el largometraje ***Rudigore***. Entre estos dos filmes, el estudio incursiona en la televisión con pequeñas producciones animadas.



Yellow Submarine

Otros animadores británicos fueron: Joan y Peter Foldes, Richard Williams y George Dunning, quien realiza en 1968 un largometraje inspirado en la canción del conjunto The Beatles, ***Yellow Submarine***, "*...en Yellow Submarine se muestra la libertad y el cambio constante en la historia, en la cual se tiene un tiempo relativo, provisional, buscando nuevas expectativas en la expresión gráfica.*"⁹

- ❖ **Francia:** Después de Emile Cohl la animación francesa ha continuado con su desarrollo. Colaboradores de Cohl, como Mirha Indelli desarrollaron un proyecto en 1938 llamado DAE (Dessin Animé d' Europe) que presentó un mediometraje llamado ***El descubrimiento de América***. La primera animación francesa con sonido fue ***La alegría de vivir*** de Groos y Hoppin.

Paul Grimaut, un dibujante publicitario realizó una serie de cortometrajes refinados y poco intelectuales como ***Le marchand***

⁹ Op. Cit. supra nota 3, p. 86

de notes. Pero su obra maestra fue **Le petit soldat** que era una violenta y fatal desaprobación de la guerra.

"El cine francés de animación, en la vanguardia en los años treinta, en 1955 casi había desaparecido en cuanto a 'arte puro'. Por lo menos sus artistas habían creado un excelente cine publicitario cuyos logros fueron numerosos."¹⁰ Nombres como Siné o Chaval son identificados como representantes de la animación publicitaria en televisión.

- ❖ **Bélgica:** El trabajo de animación en este país se remonta a los trabajos de visionarios como los pintores Blandin y Daveloose, quienes en los años 20 experimentaron con el medio. En los 30's, Wilkeler y Colbrandt desarrollan cortometrajes animados que son confiscados por los nazis en la ocupación de Amberes y no pudieron ser vistos por el público.

En la posguerra, títulos como **La création du monde**, **Vibrations** y **Opus 34** fueron realizados por Albert Leonard, el animador belga que marcó el estilo de los dibujos animados contemporáneos de ese país.

Un animador belga que es conocido internacionalmente es Eddy Ryssakc, quien orientó su trabajo al público infantil creó **Schtroumpfs**, pequeños seres azules que viven en una aldea miniatura y son perseguidos por un viejo brujo y su gato. Otro

¹⁰ SADOUL, Georges, *La historia del cine mundial desde los orígenes*, Siglo XX Editores, 12da. edición, México 1991 p.466

animador, Ray Gossens crea **Ásterix le Gaulois** (1968), **Ásterix et Cleopatre** (1969) y **Tin Tin dans le temple du soleil** (1970).

- ❖ **Animación socialista** : Esta animación se realizó en los países de Europa del Este, principalmente Checoslovaquia, Polonia y la Unión Soviética.

"El cine de animación en la antigua república de Checoslovaquia creó nuevos conceptos en la búsqueda de fortalecer una identidad, basados en la narrativa popular, haciendo énfasis en los valores de las diferentes regiones, tradiciones, costumbres y folclore"¹¹. Jiri Trnka es el principal exponente del cine de animación checoslovaco; sus obras mas importantes son los cortometrajes **O Zlate Rybce** (1951), **Jak Dedecek Menil, Az Vymenil** (1952) y **Proc Unesco?** (1958).

En Polonia el objetivo inicial era desarrollar animaciones con diferentes técnicas. Wiltold Gires es el animador polaco con mayor reconocimiento mundial. Sus principales producciones son: **El misterio del viejo castillo** (1956), **Rojos y Negros**, **El pequeño western**, **Los dinosaurios** y **Juego al neón**. Otro animador, Stefan Szwakopf desarrolló trabajos pioneros con la ayuda de la computadora en los 60's.

El *Multiplikatzia* o animación soviética fue dirigido desde sus orígenes al público infantil. Su origen se remonta a los años veinte con un pequeño estudio de producción propiedad del Estado. Sus principales animadores son Buskin, Kommisarenko, Merkulov,

¹¹ Op. Cit. supra nota 3, p. 93

Chodataev, Brumberg, Vano y Presnjakov. Las animaciones se vieron influenciadas por el folklore de cada república que conformaba la URSS y se utilizó este medio para exaltar el triunfo de los bolcheviques.

Animación Latinoamericana: De los países latinoamericanos, México es el que más ha producido cine de animación.

En 1934, el doctor Alfonso Vergara Andrade, Antonio Chavira y Francisco Gómez fundaron la primera compañía dedicada a la animación, la AVA. Ahí se hicieron los trabajos de **Paco Perico** y **Los cinco Cabritos**, esta última a color. La empresa se reestructuró y se convirtió en la AVA-Color, la cual realizó **La cucaracha**, **Un jaripeo** y **La vida de las abejas**, todos cortometrajes, y dos comerciales de una sal de uvas: **El tesoro de Moctezuma** y **Las Posadas**.

El estudio Caricolor se formó en 1943 con Santiago Reachi a la cabeza. Estos estudios hicieron la animación **Me voy de cacería** con el nuevo sistema Technicolor. Esta empresa quebró poco después, dejando dos trabajos inconclusos.

El equipo de Caricolor fundó una nueva empresa: Caricaturas Animadas de México. Este estudio creó **Noticiero Cómico** y **El diablo no es tan diablo**, la cual combinaba animación con acción viva. Debido a la falta de recursos económicos, el estudio cerró poco tiempo después.

En 1952 se estableció Dibujos Animados S.A., la cual obtuvo un contrato por parte del gobierno estadounidense para que se realizaran doce cortometrajes con tendencia antisoviética, pues relataban lo que era la Guerra Fría entre las dos potencias. *"Durante la década de los cincuenta se establecieron las bases de una industria cinematográfica más profesional pues se contó con equipo de producción de buen nivel, así como la asesoría de animadores extranjeros y nacionales. Resultado de este crecimiento, se incrementó el uso de la animación para el apoyo de campañas comerciales y el mediometraje El hombre y el poder..."*¹². Dibujos Animados S.A. se disolvió en 1965.

Un nuevo estudio, Val-Mar S.A., fue creado en 1957, y realizaron el cortometraje **El cucaracho** y series animadas para los norteamericanos. La empresa cambió su nombre por Gamma Productions en 1959 y sus trabajos fueron: **Rocky y sus amigos, Cuentos de hadas resquebrajados, Los Beagles, Hopity-Hop, Waldo y el oso Filmore, Mr. Peabody, Tuzas a Go-Go y Las fábulas de Esopo**. El estudio funcionó hasta 1966.

En 1958 se realizó el proyecto de El Duende y Yo, con la actuación de Germán Valdés Tin Tan, donde se combinaba acción real con animación. Sus realizadores fueron Roberto Behar y Fernando Ruiz, con producción de A. Matouk.

¹² Op. Cit. supra nota 3, p. 110

En los sesentas surgieron dos estudios: Caleidoscopio y Producciones Omega. El primero se especializó en la realización de comerciales para México y Estados Unidos y documentales educativos para ese país. El segundo se dedicó a la producción de comerciales nacionales.

Adolfo Garnica realiza en 1965 el cortometraje titulado **Viva la muerte**, el cual ganó varios premios. Otro cortometraje trascendental es **El deporte clásico** (1968) de Fernando Ruiz, con motivo de los Juegos Olímpicos de México.

En 1969 se elaboró el piloto de la animación del cómic **Memín Pinguín** de la historietista Yolanda Vargas Dulché. *"...se logró entonces una buena muestra de 3 minutos, a colores y musicalizada, que tuvo gran aceptación en el medio. Por razones económicas y al parecer por problemas de tipo ideológico y racial, se desechó el proyecto de largometraje, que en aquel entonces hubiera necesitado de entre 12 y 18 millones de pesos en un plazo de 2 años"*¹³

El estudio Kinemma S.A. se creó en 1972, el cual tuvo un contrato con Hanna-Barbera para realizar la serie **Super Amigos** una versión de **The Justice League of America**, historieta propiedad de la empresa norteamericana DC Comics, la cual cedió los derechos de sus personajes para la realización de esta animación.

¹³ JUAREZ VALENCIANO, Raquel, *El largometraje de dibujos animados en el cine mexicano* (tesis), México D.F., Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, 2000, p. 41 y 42.

En ese mismo año, Fernando Ruiz realizó la serie de cortometrajes **La Familia Tele-Miau** los cuales serían transmitidos en canal 13, pero por diversas cuestiones, nunca se exhibieron.

La empresa Kinema produjo el primer largometraje de dibujos animados en México, titulado **Los Reyes Magos** (1974). El film fue invitado a participar en el Festival Fílmico de Munich, Alemania y en el Festival Cinematográfico Internacional de Gijón, España. A este largometraje le siguieron **Los Supersabios** (1978), **Katy la Oruga** (1981), **Katy, Kiki y Koko** (1982) y **Oliver Twist** (1987).

En la década de los noventa, se realiza el cortometraje más conocido, **El Héroe**, de Carlos Carrera, el cual es de gran calidad visual y narrativa. Este cortometraje recibió la Palma de Oro del Festival de Cannes en 1994.

1.4 Animación oriental

Animación Japonesa: Llamada popularmente **anime**, tiene su origen en lo que es el **manga**, una forma de expresión que podría considerarse como el cómic japonés, pero que tiene mas diferencias que similitudes con el cómic occidental.

Los inicios del manga en Japón datan de los años 1053-1140 cuando un sacerdote de nombre Toba dibuja unas viñetas humorísticas de animales conocidas como **chojujiga**. En la

actualidad se conservan cuatro de estos mangas primitivos, que no fueron leídos por el público.

"Se trata de cuatro rollos monocromos pintados con pincel en los que se representa a animales antropomórficos vestidos con ropas y realizando actividades humanas y a sacerdotes entregados al juego y a las peleas de gallos, los cuales contienen una gran variedad de temas y nos proyectan a través de una sátira caricaturesca las virtudes y defectos de la sociedad de ese tiempo."¹⁴

En el periodo Edo (1600-1867) aparecieron los **Uyiko-e**, grabados que eran parodias políticas y retrataban las costumbres japonesas de la época. Los *Uyiko-e* fueron los primeros mangas en ser leídos por personas (solo los leían los aristócratas y los sacerdotes).

En 1814 un artista de nombre Katsushika Hokusai, dibujante de *Uyiko-e*, creó el termino *manga*, pues su mas grande obra, **Hokusai Manga** fue de donde salió el término. *Manga* se deriva del chino *man* (garabato o dibujo) y *ga* (caprichoso o deforme), en pocas palabras, la obra del autor se titula **Los dibujos caprichosos de Hokusai**.

Rakuten Kitizawa es el autor del primer manga con personajes fijos: **Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu** (El viaje a Tokio de Tagosaku y Mokube) en 1902. El autor después fundaría la revista **Tokyo Puck** en 1905, la cual llegaría a tener un tiraje de

¹⁴ http://mailweb.udlap.mx/~dg103290/Club/3_Articulos/Anime_tiempo.htm

100,000 ejemplares, dedicada a la caricatura satírica en tres idiomas: japonés, inglés y chino.

"A partir de entonces los mangas se convertirían en revistas propiamente dichas, que presentaban bellas ilustraciones, artículos e historietas a color, todo esto en volúmenes de por lo menos 350 páginas, mientras que su contraparte occidental se distribuía en pequeñas y delgadas revistas que no eran mas que compilaciones de las historietas dominicales".¹⁵ De 1923 son los mangas de **Nonkina Tousan** (Tranquilo Padre) y **Shochan no boken** (Las aventuras de Shochan), la primera trataba de un bondadoso anciano y la otra de un niño que luchaba contra demonios y monstruos.

La historia de la animación japonesa se inicia cuando muestran interés por el trabajo de J.R. Bray, que fueron exhibidos en Japón en la segunda década del siglo XX. Oten Shimokawa, Jun Ichi Kuochi y Seitaro Kitayama fueron los primeros animadores japoneses. Su trabajo esta basado fundamentalmente en las costumbres y tradiciones japonesas.

La primera animación japonesa con sonido fue realizada por Kenso Masaoka y su cortometraje **El mundo del poder y la mujer** (1933).

"Durante el periodo previo a la Segunda Guerra Mundial el medio de la animación permitió mostrar la gran sensibilidad del animador

¹⁵ www.orbita.starmerdia.com/~tapion-broly/anime_en_mexico.html

*japonés...plasmando siempre un estilo muy particular que retoma del manga, en donde se da un tratamiento con cierto grado de erotismo a la imagen utilizada en los diversos temas presentados...*¹⁶. De este proceso, Noboru Ofuji hace el primer corto animado dirigido al público adulto, titulado **La Ballena** (1929). En los cuarentas se destacaron: **Momotaro, the brave navy** (1943), **Momotaro God's soldier** (1944) y **Pikuchan and the submarine** (1944).

El despegue del manga y del anime se inició en 1947 con Osamu Tezuka, un médico arruinado que para salir de sus deudas lanzó su primera historieta en forma de **dujinshi** -mangas económicos y de baja calidad, que eran distribuidos por las **kashinboya** o librerías-: **Shin Takarajima** (La nueva Isla del Tesoro).

"Motivado por los trabajos de Walt Disney y los hermanos Fleischer, así como por el arte callejero -kamishibai- del que retomó los géneros y el trazo sosegado, distinguido y original, Tezuka creó el estilo de dibujo que actualmente caracteriza a las historietas y dibujos animados japoneses: grandes ojos de bebé que ayudan a granjearse la simpatía del espectador; facciones occidentales que hicieron olvidar a los nipones su exacerbado nacionalismo; y un gran dinamismo en los encuadres proporcionado por la audacia en la perspectiva, lo que ayudó a que la velocidad narrativa se catapultara; en resumen, Osamu como buen cinéfilo, desde un

¹⁶ Op. Cit. Supra nota 3, p. 105

principio se preocupó por tratar de representar el lenguaje del cine en papel...¹⁷

En 1957 se crea la primera empresa de animación en Japón, la **Toei Animation** con el objetivo de producir largometrajes animados. Tezuka fue contratado para dirigir su primera producción en animación, **Monkey King**. Pero fue hasta 1962 en que Osamu



Tetsuwan Atom

Tezuka comenzó a producir para la televisión con su empresa *Mushi Productions* que poco tiempo después fusionó con *Toei* y fue así como empezó la primera animación japonesa para

televisión, basada en su manga más exitoso: **Tetsuwan Atom** o **Astroboy**, la historia de un niño robot inventado por un hombre que había perdido a su propio hijo, y al igual que Pinocho, el niño desea ser humano. Tezuka fue el primero en poner de moda muchos de los géneros que hoy día se manejan en la industria: robots, el manga para niñas, el western, el horror, etc.; también fue el primero en *matar* definitivamente a sus personajes.

Poco después, la cadena estadounidense NBC adquirió los derechos para la exhibición de *Tetsuwan Atom* en Estados Unidos, bajo el nombre de *Astroboy*, lo que aseguró el éxito de Tezuka en el mundo entero. A partir de entonces, las grandes producciones de

¹⁷ HERNANDEZ GABRIEL, César, *Manga: Una historieta diferente, su valor histórico como documento comunicativo* (tesis), México, D.F., UNAM Escuela Nacional de Estudios Profesionales campus Aragón, 2001, p. 43, 44

anime para televisión contaron con el elemento de desarrollar la trama a lo largo de varios capítulos.

También en la década de los sesentas, surgieron las artistas femeninas: Masako Watanabe, Miyako Maki, Hideko Mizuno, Toshiko Veda. Fue tal su éxito que los editores abandonaron la publicación mensual de los mangas para realizarla semanalmente. Se



inició el desarrollo masivo de series **Candy Candy** orientadas a plasmar la realidad sentimental japonesa, surgiendo series como **Candy Candy** de Kioko Misuki y Yumiko Igarashi, **Heidi** de Hayao Miyazaki, las cuales serían llevadas a la pantalla de televisión en los setentas, siendo un éxito alrededor del mundo.

Desde hace mas de cuatro décadas, cuando una historia de manga es exitosa, llega a convertirse en objeto de culto del público, y es cuando surgen todo tipo de productos a su alrededor: animes, videojuegos, películas para cine, juguetes, pósters, etc.

Los mangas y sus animaciones posteriores para televisión mas famosas en el mundo entero son: **Tetsuwan Atom, Candy Candy, Heidi, Mazinger Z, Bishojo Senshi Sailor Moon , Magic Knight Rayearth, Dragon Ball, Saint Seiya, Macross, Neon Genesis Evangelion, Ranma _ , Pokemon, Akira, Princess Mononoke** (estas dos últimas largometrajes), entre otras.



Actualmente, la animación japonesa ha dado un salto aún mayor en la aceptación occidental, debido principalmente a que muchos de sus largometrajes han sido reconocidos en varios festivales de cine con nominaciones y finalmente concediendo múltiples premios en 2003 a ***Spirited***

Spirited Away (El viaje de Chihiro), del director Hayao Miyazaki, quien es conocido internacionalmente por haber realizado animaciones de gran calidad, entre ellas: ***Princess Mononoke*** (1997), ***Porco Rosso*** (1992), ***My neighbor Totoro*** (1988), ***Laputa: Castle in the Sky*** (1986), ***Nausicaa of the valley of the Winds*** (1984) y ***The Castle of Cagliostro*** (1979), siendo todas éstas aclamadas alrededor del mundo por la calidad gráfica y narrativa.

Spirited Away fue premiada con: Oscar a Mejor Película Animada, Oso de Oro a Mejor Película en el Festival de Berlín, Mejor Película en los Premios de la Academia de Japón, 4 Premios Annie, Satélite De Oro A La Mejor Película De Animación, Mejor Película De Animación En Los Premios De La Asociación De Críticos – BFCA, entre otros.

Animación China: La referencia a una primera animación en ese país es en 1926. Desafortunadamente los conflictos civiles y militares afectaron el desarrollo de esta industria, por lo que no existen producciones destacables.

En 1957, el artista Ter Fou establece el primer estudio de animación en China, llamado Estudio Shangai. Este estudio ha hecho cerca de 200 animaciones en cortometraje hasta la fecha, pero pocos se han exhibido fuera de sus fronteras. En su animación se refleja el tipo de dibujo de litografía que los caracteriza.

Los animadores chinos más importantes son: el ya mencionado Ter Fou, por su aportación en el campo de la animación china; Chien Yun Ta y Zhang Guan Gyu, creador del filme animado ***Havoc in Heaven*** (Devastación en el Cielo). Otros filmes animados de renombre son ***Playing the flute***, ***The red army bridge*** y ***Fishing for the moon from the pool***. Desgraciadamente los trabajos realizados en China no logran salir de su país de origen y por esto es difícil apreciar una de estas animaciones.

CAPITULO II

COMPARATIVA ENTRE ANIME Y CARTOON

La animación americana y la animación japonesa han sido comparadas desde que ésta última empezó a tener gran éxito alrededor del mundo en los años 80's. En ese entonces, los cartoons (como popularmente se llama a las producciones norteamericanas hechas para televisión) y los animes (nombre dado a la animación japonesa) estaban a un mismo nivel en cuanto a la preferencia del público, cuando se disfrutaban series como Heidi o los Cuatro Fantásticos, Minky Momo o G.I.Joe, entre otras, y todo esto alrededor del mundo.

El boom del anime empezó en el mundo con la transmisión de ***Saint Seiya*** conocido en México como Los Caballeros del Zodíaco. A partir de aquí, el anime demostró ser más maduro que los cartoons, que empezaron a volverse mediocres.

En este capítulo, la comparativa de la animación occidental y oriental está basada principalmente en la animación de Estados Unidos y la animación de Japón, por ser estas las que mayor influencia tienen en el mundo. Además que la animación europea guarda muchas similitudes con la animación americana.

2.1 Diferencia entre animación occidental y animación oriental

La diferencia más elemental que se encuentra entre estos dos tipos de animaciones es el manejo de los personajes. En los cartoons la mayoría de los personajes son animales 'humanizados', que son graciosos y no tienen una vida definida. Los que son humanos, son presentados en un ambiente cotidiano, con un perfil psicológico externo, es decir, fácilmente digerible para el público, de línea sencilla y sin grandes complicaciones.

Los personajes presentados en los largometrajes, sobre todo de Disney, el diseño de los personajes es bien cuidado, incluso sus características físicas se determinan por su carácter o el rol que representan en la trama, pero no se profundiza en sentimientos o psicología. Si es una princesa, ésta tiene que ser bella. Los malvados son feos y los personajes de apoyo tienden a ser animales o humanos graciosos.

En cuanto al anime el manejo de sus personajes es muy diferente. El dibujo es muy estilizado, y todos, tanto héroes como villanos, tienen vida interior, pueden morir y tienen problemas cotidianos que deben resolver. Y esto se aplica tanto a series de televisión como a los OAV's (animaciones hechas para formato de video) y a los largometrajes. Un héroe puede tener rasgos comunes y el villano puede ser hermoso o viceversa. Y cada personaje, ya sea principal o secundario, tiene una psicología especial, vivencias propias y su razón de estar ahí.

Otra diferencia básica es el tipo de dibujo utilizado. Los cartoons tienen trazos lineales, más básicos debido a que son dirigidos a los niños y éstos los pueden interpretar más fácilmente. Cuando se dibujan superhéroes, éstos tienden a ser del tipo musculoso. El cuerpo y rostro humanos son dibujados de acuerdo a sus verdaderas dimensiones.

En el anime, el dibujo es sencillo pero puede llegar a ser exquisito y delicado. La característica más identificable de un dibujo japonés son los enormes ojos de los personajes. Los rostros de hombres y mujeres suelen ser muy parecidos. En el cabello utilizan toda la gama de colores, desde el negro hasta el verde. Los cuerpos son muy estilizados y los héroes no son una masa de músculos.

Los tipos de tomas utilizados en el anime son herencia del manga, desde la visión de múltiples perspectivas hasta el manejo estático de la imagen, así como el close up, medium shot y plano americano. En los cartoons es utilizado mayormente el long shot y el medium shot. En los largometrajes animados de Norteamérica hay mas variedad de tomas que en los cartoons.

En cuanto al uso de sombras y colores, los japoneses son mas detallistas que los americanos, pues dan la ilusión de que sus personajes 2D se mueven en escenarios no solo de altura y longitud sino también de fondo. En cambio en el cartoon, los personajes y escenarios se ven más aplanados.

Una gran diferencia entre los cartoons y los animes es que los animes tienen continuidad entre uno y otro capítulo, como si se tratara de una telenovela; en cambio en los cartoons, cada capítulo trata una aventura diferente con el mismo personaje, independiente de las anteriores y de principio a fin, raro es el caso en que una historia se alargue a dos o tres capítulos.

Si una persona mira un capítulo de algún cartoon, no tendría ningún problema en entender la trama, pues no tienen continuidad un capítulo y otro. En cambio, si esta misma persona ve un capítulo aislado de algún anime, probablemente terminaría confundiéndose pues no entendería de que trata la historia. Incluso puede perder el interés y cambiar de canal. Pero si este espectador ve la serie de anime desde el primer capítulo y continúa viendo los demás, puede quedar cautivado con el argumento y esperar con afán el siguiente capítulo.

En cuanto al manejo de temáticas, es aquí donde radica el contraste más grande entre la animación japonesa y la animación americana. Los cartoons son básicamente caricaturas dirigidas a los niños, con una violencia tipo *gag*, que es la que se usa en las historietas, combinando la comedia llamada *de pastelazo*, donde un personaje es tonto y malvado y otro es bueno e inteligente y donde siempre ganarán los buenos. Otro tipo de temática muy utilizada en el cartoon, es la del superhéroe salido de las historietas (Superman, Batman, X-Men), que tiene muchos rivales que son archivillanos pero a los que siempre termina venciendo. Los malos siempre están llenos de resentimiento y rara vez cambian de actitud, mientras que

los buenos, con virtudes sobrehumanas y una moral indestructible, usan todo su poder para luchar contra el mal.

En cambio en el anime, hay divisiones de acuerdo al tipo de trama que manejan, si es dirigida a niños, jóvenes, adultos, de robots (mechas), de terror, etc. No siempre hay finales felices en donde ganen los buenos. Existe la posibilidad de que el malo se haga bueno y viceversa, teniendo motivos profundos para hacerlo. No se da un enfrentamiento maniqueo entre el bien y el mal, como en el cartoon, pues los argumentos son imprevisibles y complejos. El concepto de maldad que existe en Japón es distinto al de occidente. El villano japonés no es tan malo como parece y el bueno antes de luchar contra él, busca el por qué de su maldad.

Cineastas, historiadores y productores de Japón y Hollywood compartieron sus opiniones sobre la animación japonesa en la conferencia organizada por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas titulada ***Dibujo de Japón: el anime y sus influencias*** el 14 de noviembre de 2001. Con respecto a las diferencias entre el anime y el cartoon, Jerry Beck, historiador de cine y cofundador de la distribuidora de anime Streamline Pictures dijo *"En Japón los cómics y las caricaturas no son un medio para niños, que es la forma en que lo perciben en este país."*¹⁸

Lisa Atkinson, de la Junta de Directores de la Sociedad de Efectos Visuales también dijo: *"Las diferencias en la producción varían de estudio a estudio. La mayor diferencia es el monto de la inversión*

¹⁸ <http://pub4.ezboard.com/fclubdomorevistas.showMessage?topicID=193.topic>

*-personal, espiritual y financiera- esto entra en el desarrollo en Japón...la Segunda Guerra Mundial influyó en el contenido de las historias, representando humanos atravesando tiempos difíciles y situaciones de crisis, las cuales, difieren de la ciencia-ficción americana y los superhéroes en que, por lo general tratan de alguien dotado con superpoderes, ya sea por nacimiento o mutación.*¹⁹

También expusieron su punto de vista Mitsuhashi Ishikawa, fundador de producciones IG y productor de **Blue Seed**, **Ghost in the Shell**, **Neon Genesis Evangelion**, entre otras; y Kunihiro Ikuhara, director de la serie **Sailor Moon S** y co-creador de **Revolutionary Girl Utena**. Ishikawa e Ikuhara coincidieron en que las animaciones japonesas están mayormente dirigidas a los adultos y jóvenes, que se comparan a las películas independientes hechas en Nueva York, mientras los cartoons son para ellos como "ver un show en las Vegas"²⁰

Uno de los elementos más debatidos por quienes ven un anime por primera vez es la violencia y el erotismo que maneja. Alguien que creció viendo series de Warner o Disney y que entra en contacto con la animación japonesa como Dragon Ball o Saint Seiya, podría encontrarlas excesivamente violentas o con un contenido sexual alto. Sin embargo dicha observación es un tanto prejuiciosa, pues el espectador desconoce el contexto en que fue creada esta animación. Pero se está pasando por alto el grado de violencia que también existe en los cartoons, la cual fue considerada un

¹⁹ Idem

²⁰ Idem

concepto innovador en la comedia de dibujos animados, así como el constante bombardeo elitista de los dibujos de Disney o el manejo ideológico de hombres súper musculosos o mujeres esculturales que usan ropa entallada y dejan poco a la imaginación en las series de superhéroes de Marvel o DC Comics.

Como se puede ver, la animación americana y la animación japonesa son muy diferentes entre sí, y esto es más marcado que antes, debido a que el anime ha madurado con un mejor dibujo, tanto de personajes como de fondos y escenarios, ponen gran atención en la música y voces. En cambio el cartoon comienza a hacer uso del humor bobo y hasta asqueroso con personajes poco carismáticos e historias absurdas. Aún así hay animaciones americanas que son buenas para hacer reír, y en cuanto a la animación cómica, los cartoons le llevan la ventaja a los animes, pero no pasan de ser caricaturas chistosas sin el fuerte contenido de fondo de las animaciones japonesas.

2.2 Las temáticas manejadas en el cartoon y el anime.

Desde que nació la animación, se tuvo la idea de que este medio de comunicación era para ser visto principalmente por niños y por este motivo, las historias que se manejaban eran inocentes y graciosas. Los primeros cartoons americanos se basaban en personajes de cómics famosos y contaban historias graciosas e insulsas, por ejemplo ***Felix el gato, Mutt y Jeff*** o ***Popeye el marino***. La

animación estadounidense abarca diversos ramos. En cada uno hay productos buenos y malos. Disney se basa en los cuentos de hadas de la literatura universal. Sus personajes tienden a ser inocentes, pero se apoyan demasiado en el uso de los estereotipos, a tal grado que, la imagen de una madrastra es siempre negativa, una princesa siempre tiene que ser bella, lo mismo que el príncipe, etc. Disney presenta mundos que nunca existieron o que si lo hicieron, no estuvieron en su país, todo esto en cuanto a la realización de largometrajes animados; en lo que se refiere a la televisión, Disney cuenta con un universo vinculado a Mickey Mouse y sus compañeros, quienes son animales que actúan como seres humanos.

En Warner también se hace uso de este tipo de personajes, con Bugs Bunny y compañía. Las animaciones de Warner son sencillas, no utilizan música y si lo hacen es para burlarse de la situación. Mientras que los personajes de Disney son pacíficos y bondadosos, los Looney Tunes están totalmente desequilibrados, en un mundo donde todo es posible y no existen las leyes y los límites. Lo que hacen es un análisis irónico de la sociedad, expresado a través de una violencia extravagante. En cambio Disney tiene valores más tradicionales, más familiares y menos traumáticos.

"El estadounidense basa su animación en una política de no-violencia disfrazada, ya que muchas caricaturas clásicas como Tom y Jerry o el Correcaminos contienen una alta dosis de violencia"

visual".²¹ El tipo de humor que dominan los cartoons está basado casi siempre en situaciones graciosas que provienen de las realidades complicadas. Por ejemplo, el cazador que intenta matar al conejo o al pato, el gato que persigue al ratón o al canario. Generalmente, en la vida real, tanto el cazador como el gato consiguen su propósito, pero en los cartoons los hacen ver como tontos. Se justificaría esta actitud con el cazador, pues ahora la caza es una práctica ilegal, pero el gato tiene que continuar la cadena alimenticia y comer.

Compañías como Hanna-Barbera han creado personajes simplones y sin gracia alguna, como el **Oso Yogi** o **Huckleberry Hound**. En los 70's les dio por crear infinidad de series de chicos detectives, con Scooby Doo a la cabeza. El empobrecimiento del cartoon en cuanto a calidad temática se dio en los años 80's cuando compañías como Lou Scheimer's y Ruby & Spears hicieron series de aventuras donde al final de cada capítulo daban una moraleja insulsa y los héroes siempre acaban riéndose. Ejemplo de esto son las caricaturas **He-Man**, **Thundercats** o **Rainbow Brite**.

Las series recientes de cartoons están creadas para niños más despiertos, que difícilmente creen el cuento de la princesa que espera a su príncipe azul; ellos desean chistes más creativos. En la mayoría de las caricaturas actuales, el dibujo va de lo simple a lo grotesco. Las nuevas tendencias derivan hacia trabajos diferentes en donde no es necesario dar una moraleja, sino que el fin es divertir al espectador. Aunque la serie **The Simpson** no está

²¹ SNIPERWOLF, *Mentiras verdaderas ¿Qué ven los niños en la TV?* en Revista Conexión Manga No. 21, año 2, 2000, México, p. 31

creada para niños, son los que la ven en su mayoría. Esta animación es una crítica de la familia norteamericana de clase media, donde se critica a la sociedad consumista, la apariencia de las personas y los convencionalismos sociales.

En cuanto a los largometrajes creados por los norteamericanos, Disney ha decaído en creatividad, pues películas recientes como **Lilo y Stich** o **Atlantis** tienen clara influencia de series de anime japonesas. Por otra parte, Dreamworks está buscando nuevas temáticas para sus películas animadas. Ejemplo de ello es **The Prince of Egypt**, que no es el clásico cuento de hadas, sino que cuenta una historia más dramática y emocional, algo muy parecido a lo que hacen los japoneses en sus animaciones.

Cuando se habla de las temáticas japonesas, se debe tomar en cuenta que el anime está hecho para diferentes tipos de personas y por lo mismo se divide en shoujo, shounen, spokon, mechas, fantasía, hentai y oscuro principalmente y cada uno tiene sus características propias:

SHOUJO (muchacha): Es un tipo de anime creado especialmente para el público femenino. El punto principal está en los personajes, en sus relaciones y también en su físico y emociones. Suelen tener chicas jóvenes como protagonistas, y aparecen héroes y villanos atractivos y seductores. El romance, las emociones, el desarrollo de los sentimientos y las relaciones interpersonales, especialmente las amorosas son la clave del shoujo. Se pone un gran cuidado en el detalle, y en conjunto son un tanto barrocos.

"En el shoujo puedes encontrar historias de fantasía, ciencia-ficción, intriga, misterio, amor (desde el simple romance hasta pasiones avasalladoras) y magia, sin embargo todas ellas tienen una característica en común: sus argumentos son cuidadosos y sutiles, con líneas de historia complicadas y cautivantes, tratadas desde una perspectiva delicada y cuidadosa. Sin embargo esto no quita que los autores de shoujo puedan crear escenas de acción y emoción que harían rabiar de envidia a los más violentos autores de shounen, es decir, la historieta para muchachos que se caracteriza por la acción y aventura en todas sus páginas y menos cuidado en el argumento."²²

Las animaciones más representativas del género son ***Sailor Moon, Candy Candy, Utena, Magic Knight Rayearth*** y ***Fushigi Yuugi***.

SHOUNEN (muchacho): Las historias están dirigidas al público masculino. Las historias suelen ser engañosamente simples, aunque muy rápidas y atractivas, una línea de historia común es la del joven que logra triunfar sobre todos los obstáculos que se le ponen enfrente, gracias a su gran fuerza interior y el apoyo de sus leales amigos, éste tipo de historias tienen una gran cantidad de acción, peleas y artes marciales.

Es el género de anime más conocido en el mundo pero, al mismo tiempo, el más desconocido, ya que se le tacha de excesivamente simple y violento, sin embargo, aún en las más violentas historias

²² http://mailweb.udlap.mx/~dg103290/Club/3_Articulos/Anime_tiempo.htm

se puede encontrar un verdadero manejo de personajes y un desenvolvimiento de la historia sutil, que conduce a un final lleno de emoción. Los animes y mangas más distintivos del shounen son: ***Dragon Ball, Saint Seiya y Ranma*** _.

SPOKON (deportes): El spokon es la recreación de personajes y situaciones relacionadas con algún deporte. Ejemplos los tenemos en ***Captain Tsubasa, Touch!, Dash, Kapppei!, Slam Dunk*** o las series de artes marciales. En esto tienen mucho que ver los videojuegos de lucha, como los creados por Capcom (***StreetFighter***), o SNK (***Fatal Fury***).

MECHAS (robots): Pronunciado *meca*, se le llama así al anime que hace gran énfasis en el diseño mecánico de naves, aviones y robots gigantes; los autores de éste género suelen ser ingenieros mecánicos retirados o jóvenes recién graduados que optaron por el manga; el conocimiento de éstos autores es evidente al ver los intrincados y revolucionarios diseños que aparecen en sus obras, los cuales son comercializados como modelos para armar. Las animaciones más famosas de este género son ***Macross, Mazinger Z y Gundam***.

"Se define como mecha cualquier tipo de mecanismo (mechanism) que juegue un papel importante en la trama, desde armas, pasando por vehículos, naves espaciales, robots transformables, ... Pero sin la protección de las convenciones del anime, los mecha serían unas máquinas torpes, faltas de equilibrio, ineficaces, y se vería totalmente superadas por cualquier caza o tanque, y es sólo por

medio de estas convenciones que podemos concebir el uso de tales monstruos ... Los mecha tiene más en común con los superhéroes que con los tanques o los cazas".²³

KODOMO (niños): Orientado a niños entre 6 y 11 años. Historias con escenarios de robots y fantasía son populares; existen muchos tipos de anime que son específicamente dedicados a niños de menos de 10 años por ejemplo **Doraemon** y **Anpanman**. La violencia en este tipo de anime es poca o nula.

HENTAI (pervertido): Es el anime para adultos que tiene situaciones sexuales gráficas que van desde lo delicado hasta lo grotesco; éste género tiene mucho éxito en el anime y aunque no lo parezca, es víctima de la censura, la cual tiene tres variantes: edición, digitalización y ninguna en absoluto. El *hentai* cubre casi todas las llamadas perversiones, desde el sadomasoquismo y la violación, hasta el complejo de Lilith, es decir, las situaciones sexuales con demonios y seres grotescos. Un clásico de este género es **Urotsukidoji** (La Leyenda del Señor de los Demonios).

FANTASÍA: el descubrimiento por parte de Japón de la mina que constituye la fantasía tradicional a la manera occidental -que deriva de fuentes tales como Tolkien- es bastante reciente. Especialmente destacables, por su importancia, son series como **Record of Lodoss War**, **Dragon Half** o **Bastard**, donde guerreros, hechiceros, elfos y enanos pelean por sus respetos en mundos destrozados por la guerra. Entre los mangas de fantasía más

²³ www.geopromos.com/manganime

exitosos está ***Legend of Lemnear*** de Satoshi Urushihara

OSCURO: Series de tono hiper realista, oscuro, con temática pesimista o apocalíptica, como ***First of North Star*** y ***Tetsuo Hara***. Tiene elementos de antropología, mitos, arqueología, leyendas y horror. ***Neon Genesis Evangelion*** se considera como la mejor animación de este tipo y de la historia del anime japonés.

En cualquier tipo de anime, los sentimientos influyen a lo largo de la serie, pues los japoneses las consideran como algo sagrado y no se deben tomar a la ligera. El anime y su antecedente el manga, van mas allá de lo que occidente está acostumbrado a ver, desgraciadamente trasciende la idea con mucha facilidad, de que este tipo de animación es solo para niños, y aunque hay argumentos solamente para ellos, la mayoría toca temas con un contenido más profundo, dirigido a los adolescentes y a los adultos.

En un principio, los japoneses, principalmente su animador pionero Osamu Tezuka, fueron influenciados por Disney. Intentaron emular las tramas y estructuras que manejaba. De esa influencia, Tezuka se basó en crear a sus personajes con ojos enormes, que fue copiado por todos los mangakas (creadores de mangas) y animadores japoneses posteriores.

Es cierto y obvio, que los animes recogen aspectos de la cultura japonesa con una enfoque del mundo propio, y que para los que pertenecen a otra cultura pueden resultar incomprensibles y hasta

escandalosos, pero también toman propiedades occidentales y los plasman en sus creaciones con el fin de tener una mejor aceptación. Lo que se ha mantenido casi inalterado son los ritos, como sentarse y dormir en el suelo, quitarse los zapatos, etc. Un aspecto que se admite con naturalidad es la visión de cuerpos semidesnudos a la hora de tomar un baño. Este tipo de imágenes son totalmente permitidas por las leyes japonesas, siempre y cuando no fomenten o aludan directamente al sexo. Sin embargo, esto no significa que toda la animación japonesa tenga contenido sexual, es simplemente que los nipones tienen un concepto diferente del sexo en contraste con occidente, en donde un desnudo más que algo natural o artístico, si no está en un museo o en una obra de arte, en ocasiones suele ser interpretado como signo de perversión, sobre todo si se trata de caricaturas.

Al plantear a sus personajes, los animadores japoneses crean el perfil de éstos, en un contexto casi humano. En las características de los personajes se incluye hasta su tipo de sangre, pues así como en occidente el horóscopo es influyente en la personalidad, en Japón lo es el tipo de sangre. La sangre tipo A determina que el individuo es nervioso, introvertido, honesto y leal; el tipo B es aventurero, optimista y arrojado; el tipo AB es orgulloso, diplomático, discriminador; y el tipo O es inseguro, emocional, adicto al trabajo.

Desde la antigüedad, en los *uyiko-e*, se narraban historias donde los personajes tenían virtudes y defectos, pretensiones y carencias pertenecientes a la naturaleza humana. Los narradores intentaban

dar un mensaje para difundir los valores que eran ideales para la sociedad y los errores que se debían evitar, para poder tener una vida plena. El anime no está libre del uso de la anécdota y la moraleja en sus relatos. Frecuentemente acuden al uso de virtudes y conceptos culturales como la ecología, el amor, el respeto a los demás, la superación personal, el compañerismo, etc. También se han esmerado en dejar un mensaje que pueda ser útil a los espectadores.

El anime se caracteriza por tener una abundancia de elementos narrativos que van desde mitológicos y religiosos hasta los eróticos y violentos. Cuando abordan el tema de la religión, aparte de las religiones locales que son el budismo y el shintoísmo, también tocan las religiones occidentales, en ocasiones introduciéndose en terrenos delicados. El tema lo llegan a tratar desde un modo sugerido hasta llegar a centrar toda una historia en la religión. Algunas son didácticas, como mostrar la vida de Buda, pero son la minoría. Las historias de entretenimiento suelen abordar el tema y las cuestiones teológicas más complicadas.

Las animaciones japonesas y norteamericanas difieren en cuanto a temática. Si bien, tuvieron un mismo origen cuando se hicieron las primeras animaciones, y Osamu Tezuka estuvo influido directamente por Disney, el anime y el cartoon han tomado rumbos distintos: el anime es más para adultos y jóvenes, aunque no excluyen a los niños; el cartoon está dirigido a los niños en su mayoría, aunque también puede resultar divertido para los demás.

2.3 Influencia de la animación japonesa en occidente

El anime ha traspasado las fronteras de Japón desde sus inicios y ha cautivado al mundo entero. En estos momentos, está pasando por una etapa de evolución que lo hace más llamativo que cualquier otro tipo de animación, sobre todo la norteamericana. Incluso los mismos estadounidenses están teniendo gran influencia por ese lado y tratan de hacer sus animaciones más interesantes.

Ningún país está en condiciones de exportar series tan exitosas como Japón, y puede hablarse de una supremacía nipona en el mercado de la animación. Hasta las casas productoras de series estadounidenses necesitan de los servicios de animación de los estudios japoneses en muchos casos, pues los costos en los Estados Unidos son muy altos y el número de capítulos de un cartoon es menor.

La influencia del anime japonés en el mundo se ve reflejada primero en los niños, en sus juegos infantiles donde se identifican con los personajes de su serie favorita. En los niños de los 90's, animes como Dragon Ball o Pokemon, han causado gran euforia. Todos los productos relacionados con dichas series, sean o no originales, se venden como pan caliente en mercados y tiendas departamentales, desde muñecos de plástico productos de la piratería, hasta juegos de video de alto precio.

El siguiente nivel de influencia son los jóvenes, quienes tienen mayor nivel de experiencia en lo que a anime se refiere. Ellos asisten a las convenciones de anime y manga, donde se compran películas, figuras de acción, figuras decorativas, pósters, revistas, libros y un sinnúmero de productos más, la gran mayoría originales. En México las convenciones más concurridas son la Conque, la MECyF y la Mole. Los jóvenes también fundan clubes de fans, organizan conferencias en escuelas como la UNAM o La Salle, crean páginas en Internet de sus series favoritas o de anime en general y hasta llegan a producir revistas dedicadas a la animación japonesa, como sucedió con las revistas ANIMEDIA, de Estados Unidos, Conexión Manga, Plan B, Seinen o Animanga de México, sin mencionar los cientos de otras publicaciones en diferentes países.

Los adultos también muestran afición por el anime; al igual que los jóvenes, asisten a las convenciones y pagan altos precios por artículos de colección de las series que prefieren. Generalmente el gusto de la animación japonesa en los adultos de 30 años en adelante, comenzó porque en su infancia veían animaciones japonesas que les llamaban la atención, al paso del tiempo se enteraban de que era lo que veían de niños y a partir de ahí empiezan su fanatismo.

Estados Unidos ha estado muy ligado al éxito del anime en el mundo, principalmente Latinoamérica. Las diferentes distribuidoras norteamericanas (ADV, Mangafilms, Software Sculptors y VIZ Communications) compran los derechos de transmisión de las series japonesas para su mercado, haciendo accesible para el continente

muchos títulos que no llegarían de otro modo. Los traducen a un idioma más comprensible que el japonés y lo exportan a un precio muy alto. La parte negativa de esto es que la mayor parte de las series son censuradas por ellos, con el pretexto de que deben cuidar a su infancia, aunque tengan otras manifestaciones que no son anime y afectan más directamente a su juventud y sin censura. Es difícil creer que aunque sean un país tan desarrollado, tienen un criterio tan cerrado y modifican las animaciones llegando al límite de cortar escenas imprescindibles para poder entender una serie. Ejemplo de esto fue Robotech. Carl Macek, propietario en Estados Unidos de los derechos del anime japonés Macross, tuvo la idea de modificar esta serie para hacerla digerible al público de su país, cortó capítulos enteros, añadió escenas de otros animes y el resultado fue un serial confuso al que se le cambió el nombre por Robotech, que aún así, fue un éxito en todo el continente americano.

México es un país más abierto a lo que es la animación japonesa y es más tolerante con respecto a la censura, que Estados Unidos. Y lo mismo pasa con los demás países de Latinoamérica y Europa. Pero un error que se comete en todas partes, es el considerar que el anime es para niños y por lo mismo, las televisoras programan series que son para adolescentes en horarios infantiles. Por eso, muchos padres de familia se han quejado de que los niños ven demasiada violencia en las caricaturas.

Roberto Zegarra, coordinador del área de Animación Japonesa del Taller de Antropología Visual de la Universidad de Lima, considera

que la animación japonesa está desplazando al cartoon en las preferencias de los niños , pero considera que no debería ser así "...porque el cartoon es para niños, mientras que el anime no tiene un público infantil como objetivo."²⁴ El peligro está en continuar catalogando al anime como programa infantil por el hecho de ser una animación, transmitiendo series juveniles como si fueran infantiles y dejando de lado fantásticos animes hechos para niños como **Mi vecino Totoro** o **El genio come-hamburguesas**, donde la violencia es poca o nula.

Disney está considerablemente influenciado por el anime, aunque lo han negado en reiteradas ocasiones. Con el éxito de otros estudios de animación, como Dreamworks, el público comienza a darse cuenta que la imaginación de los creativos de Disney se está agotando. El problema no es la técnica, pues siempre han estado a la vanguardia, sino las historias que poseen poca originalidad. Disney no acepta que la animación japonesa es la industria del presente y del futuro, aunque ha habido varias controversias al respecto:

✘ En 1994 salió a la luz la película **The Lion King**, mucha gente se marchaba encantada de los cines con tan magnífica película. Pero otros salían con la sensación de haber visto esa historia en otra parte. Poco después, las quejas de la industria japonesa sobre que Disney había plagiado una historia original de Osamu Tezuka, se dieron a conocer. La historia original se llama **Jungle Taitei** o

²⁴ www.terra.com/foros/animejap.html

como se conoció en México, ***Kimba el león blanco***, y data de los años 60's. *Jungle Taitei* cuenta la historia de una conmovedora relación entre el padre león y su hijo heredero al trono. La semejanza de los nombres de los protagonistas, Kimba/Simba, es evidente. El villano en la historia de Tezuka es un león que tiene la ayuda de unas hienas. El diseño general de la historia era el mismo: el rey, el padre (en el caso de Kimba también la madre) muerto, el cachorro debería convertirse en adulto para regresar y recuperar su trono, el cual ha sido usurpado por otro león y restaurar la paz entre los animales. Los herederos de Osamu Tezuka exigieron a Disney un reconocimiento al padre de la animación japonesa. Disney pretendió no haber oído nunca de Tezuka ni de Kimba, pero la realidad es que el mismo fundador de la empresa norteamericana, Walt Disney, conoció personalmente a Osamu Tezuka y le dijo que ojalá él pudiera lograr una obra de tal calidad como la obra maestra de Tezuka, *Astroboy*. La actitud de la empresa Disney, entonces, hay que entenderla como resultado del miedo a que los herederos de los derechos de la obra de Tezuka los demandaran. Eso no sucedió, por muchas razones, una de ellas era que, como se sabe, el trabajo de Walt Disney fue la inspiración para la obra artística de Tezuka y sentía mucha admiración por él, de modo que la familia del animador no tenía intenciones de crear una controversia mayor.

✘ El filme ***The Little Mermaid*** está basado en el anime japonés ***Mako la Sirena***, transmitido en México en los años 80's. Básicamente, la historia de Disney es la misma que la del anime,

con la diferencia que el final estadounidense es feliz, mientras que el de Mako es muy triste, pues ella, al no poder estar con el príncipe por ser sirena, se convierte en espuma

✘ ***Atlantis, the lost empire*** es el último ejemplo de como Disney ha basado sus historias en animes, pues los fanáticos de la animación japonesa se dieron cuenta que Atlantis tiene más de una similitud con un anime llamado ***Fushigi no Umi no Nadia*** o ***Nadia: The secret of the blue water*** de 1989. En las dos, los acontecimientos suceden antes de la Primera Guerra Mundial, los personajes van a la sumergida Atlántida en un submarino pues saben que hay una gran fuente de poder ahí. En ambas, la heroína utiliza una joya azul en el cuello, que brilla en tiempos de crisis, y que es la fuente principal del poder atlante, pero la heroína no lo sabe. Los personajes principales de las dos animaciones tienen características físicas similares, entre otras cosas.

A pesar de tantas pruebas, Disney sigue negando que tenga influencia del anime y posiblemente por esto, asuma la misma actitud de desdén hacia la animación japonesa que ha tenido por muchos años. Sin embargo, el comportamiento de los animadores norteamericanos hacia la industria japonesa tendrá que ser de un mayor reconocimiento de la categoría con que se hacen los animes. Por un lado, la calidad de las historias que se están creando en la animación japonesa es muy superior a las norteamericanas. No hay en los Estados Unidos ningún producto animado que se compare a

la complejidad y originalidad de las tramas de películas como ***Mononoke Hime*** (el largometraje más visto en la historia de Japón) o, en el lado de la ciencia-ficción, de series como ***Evangelion*** o ***Serial Experiments: Lain***, productos dirigidos, estos últimos, al grupo que Disney ha ignorado, los adolescentes y adultos.

2.4 ¿Por qué ahora la gente prefiere el anime al cartoon?

La mayoría de niños prefieren las animaciones japonesas, debido a su creatividad, la acción que hay en ellas, aunque también disfrutan de una buena animación norteamericana, pues mientras sea entretenida, para ellos no vale si es una historia profunda o si los personajes tienen tal o cual psicología. En cambio para los jóvenes y los adultos, un cartoon es tonto y buscan historias con fondo y sentido, con dibujo de calidad y que les provoquen sentimientos, de alegría, nostalgia, emoción o terror. Buscan la variedad en las historias, como una alternativa de entretenimiento.

Debido a esto, como se ha dicho, las productoras occidentales han intentado darle fondo a sus historias, necesitan público, hay que darle al público lo que desea, es por esto que Disney se alió con Pixar para crear historias diferentes, animadas de diferente manera. Y el público ha aceptado el producto de esta alianza mucho mejor que las películas hechas por Disney solamente.

La globalización hace que productos hechos en Japón, lleguen a América sin problema alguno y por lo tanto, es más fácil convertirse en fan de alguna serie que antes. Por doquier se ve como niños, jóvenes y adultos forman colecciones de parafernalia. Es difícil ver a un adulto coleccionando '*fan stuff*' de el Rey León por ejemplo, en cambio la colección de un anime perdura debido a que las series en los países donde se transmite, es rentable y por lo mismo es repetida una y otra vez.

Es innegable que las series y películas animadas de Norteamérica tienen mayores efectos especiales, gráficas hechas con computadora, pero en cuanto a las historias, siguen siendo planas en muchos casos. Una gran excepción son Los Simpson, porque, aunque no es una serie 'novelada' como un anime japonés, cada capítulo es la vida cotidiana de las personas llevadas al absurdo, y eso es lo que ha hecho que dure más de 10 años al aire en el mundo entero. La gente se siente identificada con algún personaje o situación, incluso se llega a decir en una conversación "Esto es como cuando Homero hizo...", "¿Recuerdas cuando Bart dice..." , lo que demuestra que se puede llegar a la gente sin necesidad de efectos especiales y es donde radica también el éxito del anime, porque refleja una realidad en cualquier momento en la línea del tiempo, sea histórico o apocalíptico, y aunque sea un anime de fantasía, su esencia se encuentra en reflejar el sentimiento y la cotidianidad de los seres humanos.

CAPITULO III

NEON GENESIS EVANGELION

3.1 El origen

Shinseiki Evangelion o ***Neon Genesis Evangelion*** es un anime japonés creado y producido por el estudio de animación GAINAX. El título de la serie, está conformado por palabras griegas: *Neon* significa *Nuevo*, *Genesis* es *Origen* y *Evangelion* es *Mensaje* o *Buena Noticia*. Traducido literalmente sería algo así como *El mensaje del nuevo origen*. El título en japonés *Shin Seiki Evangelion* tiene una traducción semejante que es *El mensaje del Nuevo Siglo*.

Su autor, guionista y director es Hideaki Anno, un animador que ha hecho junto con GAINAX animaciones como ***Fushigi no umi no Nadia*** (Nadia: el secreto del agua azul), ***Otaku no Video*** (Loco por el video) y ***Topu o Nerae Gunbuster***.

GAINAX y Anno se consagraron totalmente con *Evangelion*, como popularmente se le llama; a finales de 1994 comenzaron a planear el anime, denominándolo ***Project EVA***. Junto a Hideaki Anno participan Ikuto Yamashita como diseñador de mechas o robots y Yoshiyuki Sadamoto como diseñador de personajes. La serie es estrenada en octubre de 1995 por TV Tokio y en cuestión de semanas, *Evangelion* era el anime con más éxito de los últimos cinco años.

Neon Genesis Evangelion consta de 26 capítulos de televisión que finalizaron en marzo de 1996. De inmediato se empezaron a planear las películas que habrían de unir los cabos sueltos que quedaron, y la primera de ellas fue estrenada exactamente un año después de que terminara la serie, en marzo de 1997. Su título es ***Evangelion: Death and Rebirth***, que en sí es un resumen de la serie completa con 45 minutos de historia adicional, dejando en claro que ese no era el final.

En julio de 1997 se estrena ***The End of Evangelion***, dando así fin a la saga que duró dos años, un tiempo muy largo si se toma en cuenta que en Japón una serie tiene vigencia por aproximadamente un año después de su final. Esto era solo el comienzo, pues *Evangelion* comenzó su recorrido por el mundo, repitiendo el impacto y el éxito de Japón en más de veinte países, incluido México.

Se puede clasificar como una serie dirigida a jóvenes mayores y personas adultas, pues su trama refleja la situación actual del drama humano y trata temas como el verdadero significado del fin del mundo, la moraleja de la vida humana, la diferencia entre crecer y madurar, etc. *"El gran tema de Evangelion es el corazón de las personas. Este es además uno de los atractivos de esta serie que no puede ser encontrado en otras obras de anime. Las*

relaciones con los demás, el significado de la existencia del yo, qué es el yo...²⁵

3.2 Personajes



SHINJI IKARI: Es el Tercer Elegido, piloto exclusivo del EVA 01. Perdió a su madre cuando era muy niño. Ha pasado su vida hasta los 14 años residiendo con un conocido de su padre. Fue llamado por su padre Gendo Ikari, el comandante en jefe de NERV, solo cuando el Tercer Ángel ataca Tokio-3 y de este modo se convirtió en piloto de EVA. Vive en el departamento de su oficial superior, Misato Katsuragi porque hay una profunda brecha de comunicación entre él y su padre. Es introvertido y siempre piensa en como es visto por los demás. Es débil para comunicarse y por esto se empeña en evitar desobedecer órdenes y no repetir errores. Nació el 6 de junio de 2001 y su tipo de sangre es A.



REI AYANAMI: Primera elegida, piloto exclusiva del EVA 00. Una jovencita aparentemente carente de emociones. Su cuerpo fue realmente rescatado de los restos dejados por el cuerpo de Yui Ikari dentro del EVA 01, y una gran cantidad de copias fueron preparadas en el Dogma Terminal, así que cuando una Rei muere, puede ser reemplazada por

²⁵ ANNO, Hideaki, *The Red Cross Book (Evangelion Official Guide)*, GAINAX Studio, Tokyo, Japón, 1997, p. 2

otra. La última Rei es la tercera, pues la primera fue eliminada por la Dra. Naoko Akagi y la segunda fue eliminada en su combate con el decimosexto Ángel. Aunque las personalidades de estas tres Rei son diferentes, su alma es una y la misma, la cual está derivada de algún modo de Lilith. En el escenario final del Proyecto de Complementación Humana, ella traicionó a Gendo, devolvió a Lilith la conciencia y manejó el futuro para el hijo de Gendo, Shinji Ikari por sus sentimientos hacia él. Fecha de nacimiento y tipo de sangre desconocidos.



ASUKA LANGLEY SOURYU: Segunda Elegida, piloto exclusiva del EVA 02, su nacionalidad es americana, a pesar de ser un cuarto japonesa y tres cuartos alemana. Teniendo un alto grado de inteligencia, se graduó de la universidad a los 14 años. En la fase inicial de los combates, se jactaba de tener un nivel de sincronización mayor que el Tercer Elegido. El suicidio de su madre en su infancia, la condujo a crecer con un carácter de agresividad extrema. Sólo pudo mantener su equilibrio mental al hacer alarde de su propia excelencia. Nació el 14 de diciembre de 2001 y su tipo de sangre es O.



MISATO KATSURAGI: Rango: Mayor. Miembro de la primera sección del Departamento Táctico de Operaciones Militares, responsable del mando militar de los EVAs. Fue salvada por su padre, a quien odiaba, del Segundo Impacto. La pérdida de su padre la afectó mentalmente y esto se

manifestó externamente con un largo periodo de pérdida del habla. Ella ve la imagen de su padre en el crucifijo que lleva. Es desordenada y tiene ciertos problemas con el alcohol. Mientras está dentro de NERV, siempre mantiene una vaga sensación de sospecha hacia el comportamiento del Comandante Gendo Ikari. Con la información que recibió de su amante Ryouji Kaji, persiguió luego la verdad en su interior. Nació el 8 de diciembre de 1986 y su tipo de sangre es A.



GENDO IKARI: Es el comandante de la agencia secreta NERV. Su antiguo apellido era Rokubungi. Cambió su nombre luego de desposar a Yui Ikari, a quien conoció en la universidad. Se convirtió en el presidente del Instituto de Investigación para la Evolución Artificial, que era realmente una fachada para el Proyecto Eva. Después de que Yui murió, se ocupó él mismo del Proyecto Adam y del Proyecto de Complementación Humana. Consiguió el respaldo de SEELE, el cual duró hasta la eliminación del último Ángel. Luego las diferencias en sus objetivos fueron evidentes, lo que acarreó violentos conflictos militares. Nació el 29 de abril de 1967 y su tipo de sangre es A.



RITSUKO AKAGI: Una científica miembro de la primera sección del Departamento de Tecnología de NERV. Es responsable del Proyecto Eva y es hija de la Dra. Naoko Akagi, quien construyó el sistema MAGI. Comúnmente de bata blanca, consume grandes cantidades de café y tabaco cuando

trabaja. Es amiga de Misato Katsuragi desde la época universitaria. Aunque al igual que su madre se involucró en una relación con Gendo Ikari, ella se rebeló contra él en el escenario final del Plan de Complementación Humana. Como un acto de venganza contra Gendo, destruyó todas las copias de Rei Ayanami y por esto fue encarcelada. Sin embargo, como es necesaria para la auto-defensa de MAGI, es liberada. Nació el 21 de noviembre de 1985 y su tipo de sangre es B.



RYOUJI KAJI: Miembro del Departamento de Vigilancia Especial de NERV. También fue miembro del Departamento de Investigación del Ministerio del Interior de Japón. Tomando ordenes de SEELE, se infiltró en NERV para encontrar sus secretos. Llegó a Japón desde la rama alemana de NERV, junto con Asuka Langley y el EVA 02. Abandonó la rama alemana y se quedó a trabajar

en los cuarteles generales de NERV en Japón. Misato Katsuragi fue su amante en su época de estudiante pero más tarde se separaron el uno de otro. Continuaron su relación luego de que Kaji volvió a Japón. Debido a su propia curiosidad, se hizo de enemigos y consecuentemente fue asesinado de un disparo. Dejó el producto de toda su investigación a Misato. Nació el 17 de junio de 1984 y su tipo de sangre es A.



KAWORU NAGISA: El Quinto Elegido, que fue enviado por SEELE a NERV. Sin embargo, su verdadera identidad era el 17mo Ángel. Tal vez era un Ángel que fue capturado por SEELE en su estado embrionario. Diferente de los otros Ángeles, tiene una mentalidad bastante cercana a la de los humanos. En los documentos su fecha de nacimiento es el 13 de septiembre de 2000. En forma de humano hizo contacto con Shinji Ikari. Aunque tenía buenos sentimientos hacia Shinji, fue estrangulado y asesinado por EVA 01 pilotado por Shinji. Fue él quien dijo que la Vida y la Muerte son equivalentes y sólo una forma de vida podría ser elegida para recibir el futuro.



KOUZOU FUYUTSUKI: El vice comandante de la agencia secreta NERV. Antes del Segundo Impacto, trabajaba en la Universidad de Kyoto como profesor de Meta-Biología. Es en este mismo lugar que él pudo conocer a Yui Ikari y a Gendo Rokubungi. Incluso hasta poco tiempo después del Segundo Impacto, se oponía a éste último. Sin embargo, luego de la reunión entre ambos en el Instituto de Investigación para la Evolución Artificial, cambió repentinamente y comenzó a ayudar a Gendo. También parece que tiene buenos sentimientos hacia Ikari Yui. Nació el 9 de abril de 1952. Su Tipo de Sangre es AB.



YUI IKARI: Esposa de Gendo Ikari. Al parecer en los inicios ella fue miembro de SEELE. Se casó con Gendo a quien conocía desde la época de la Universidad de Kioto, y dio a luz a Shinji. Después de casarse, trabajó con Gendo en GEHRIN e invirtió una gran parte de su esfuerzo hacia el éxito del Proyecto EVA. Murió en un accidente durante un experimento en el 2004. No obstante, su alma quedó en el interior de EVA-01. Parece que este accidente fue realmente planeado con su consentimiento. Edad cuando murió: 27 años.



KEEL LORENZ: El presidente del Comité de Complementación Humana, también el director de SEELE. Su cuerpo es en su totalidad una máquina desde los huesos. Dio las instrucciones de la ocupación directa de la agencia secreta NERV, así como el inicio de la Complementación con la EVA-01.



NAOKO AKAGI: madre de Ritsuko. No se sabe mucho de ella, salvo que, al igual que su hija amó a Gendo Ikari y aborrecía a Yui. Gendo le daba algo de atención, pero un día se encontró con una pequeña niña (llamada Rei

Ayanami) que la insultó, y le contó que Gendo también la insultaba cuando ella no se daba cuenta. Al ver esto, y en medio de la desesperación, Naoko estranguló a la pequeña Rei y al caer en la cuenta de lo que había hecho, sacó una pistola y se disparó. El incidente produjo que tuviera que disolverse la organización GEHRIN, pero entonces fue cuando se fundó NERV.

KYOKO SOURYU ZEPPELIN: La madre verdadera de Asuka Langley. Cayó en una crisis mental en un accidente durante un experimento. Después, se convirtió en una persona que vivía en su propio mundo, tanto así que se suicidó. Su alma fue utilizada como el núcleo de EVA-02.



TOUJI SUZUHARA: Es el Cuarto Elegido. Es el piloto del EVA 03, pero no puede manejarlo por mucho tiempo, ya que este EVA se convierte en un Ángel. Al principio se lleva mal con Shinji, por haber resultado herida su hermana durante el primer combate de la serie. Pero luego resultan grandes amigos. Nacido el 26 de diciembre del 2001. Su tipo de sangre es O.



KENSUKE AIDA: Compañero de Shinji en la escuela, hijo de un Jefe de Nerv, está bastante informado de lo que ocurre en la organización. Incluso la mayoría de las veces sabe más que el mismo Shinji. Es quien primero se hace amigo de éste, y sería la personificación de un verdadero fanático de la milicia. Nació el 12 de septiembre de 2001, su tipo de sangre es A.



HIKARI HOKARI: Es la delegada de la clase de Shinji, es decir, la que se ocupa de que todos se levanten, saluden, se sienten, limpien, etc. Entabla una buena relación con Asuka y Pen Pen; a Asuka llega a contarle que gusta de Touji (cosa que Asuka no entiende por qué). Es tal la amistad que sostienen, que en el momento en que Asuka se deprime profundamente y odia a todos, es en la casa de Hikari donde se hospeda, y ella es la única que parece comprenderla. Nació el 18 de febrero de 2001, su tipo de sangre es B.



MAYA IBUKI: Segunda Teniente. Miembro de la Primera Sección de la Oficina de Tecnología de NERV, ella es responsable de tareas como el monitoreo del Nivel de Sincronización de los pilotos de EVA y la recopilación y análisis de los datos relacionados a EVA. Respeta mucho a la Dra. Ritsuko Akagi, su superior inmediata. De su carácter personal, se ha dicho que es fastidiosa, pero honesta y sincera. Nació el 11 de Julio de 1991. Su Tipo de Sangre es A.



MAKOTO HYOUGA: De rango teniente, miembro de la primera sección de la Oficina de Operaciones de Combate en NERV. Actúa como el asistente de campo en combate de Misato, y también es responsable de cosas como el análisis de la situación de la batalla. Tiene buenos sentimientos hacia Misato, su superior, y presta su mano a sus objetivos recolectando información de inteligencia para ella. Nació el 13 de

Febrero de 1992. Su Tipo de Sangre es B.



SHIGERU AOBA: Un operador del Cuarto Central de Operaciones Militares en los Cuarteles Generales de NERV. Su rango es teniente. Sus responsabilidades incluyen comunicaciones, y análisis de datos. Su afición es la guitarra. Su cumpleaños es el 5 de Mayo. Su Tipo de Sangre es A.



PEN PEN: Pingüino mascota de Misato. En las peleas entre Shinji y Asuka, se muestra preocupado, como si de su hijo se tratara.

3.3 Evangelions y Ángeles

EVANGELION: El nombre formal es Arma de Combate Decisiva-Humano Artificial Evangelion. A fin de implementar el Proyecto de Complementación Humana, 14 largos años y una cantidad astronómica de dinero fueron utilizados para construir a Evangelion. Siendo capaz de emplear un Campo A.T. así como neutralizarlo, es la única arma que tienen los humanos contra los Ángeles. Toma su poder de la electricidad y sin suministro externo puede mantener sólo 5 minutos de actividad. Así que comúnmente toma la energía

eléctrica que necesita a través del Cable Umbilical. (Los EVAs desde EVA-05 hacia adelante no necesitan este cable porque tienen el Motor S2) Originalmente EVA no tiene alma. Para tener un alma en EVA, EVA-01 tenía el alma de Ikari Yui viviendo en ella.

El origen del nombre EVA fue pensado al derivarlo de Eva, la segunda esposa de Adam, y Evangel, la palabra en alemán para el evangelio.



EVANGELION 00: La unidad EVA 00 es pilotada por Rei Ayanami, es el primer EVA fabricado (prototipo). Es la unidad más simple y débil, casi siempre carga con las tareas de apoyo en lugar de ataque. En su interior está el alma de Rei 1. El modelo original era sólo para pruebas de sincronización de pilotos, al utilizarlo en el ataque del 5to ángel para cubrir al EVA 01, recibió mucho daño por lo que tuvieron que reconstruirlo y configurarlo para batalla añadiéndole las palas en los hombros y pintándolo de azul (antes era de color naranja).



EVA 01: El primer EVA en ser enviado a un combate real. Es el segundo que fue construido en los Cuarteles Generales de NERV. Aunque contribuye bastante con su participación en muchos combates contra los Ángeles, también se comporta de manera inesperada en muchas ocasiones: se vuelve berserk (incontrolable), se activa sin la

presencia del Entry Plug, se mantiene activo luego de su límite de tiempo activo. Obtuvo el Motor S2 directamente al derrotar y devorar al 14to Ángel. Su color es púrpura. Su piloto exclusivo es el Tercer Elegido, Shinji Ikari. En el interior vive el alma de su madre Yui Ikari. Además, parece que el cuerpo físico de EVA-01 fue hecho utilizando a Lilith. Esto explica por qué en el momento en que se perdió la Lanza de Longinus, EVA 01 se convirtió en el único sustituto de Lilith como el instrumento para la Complementación Humana.



EVA02: El primer EVA en el mundo construido para combates reales. Diseñado y fabricado de componentes hechos en Japón. El ensamblado final y el experimento de encendido fueron hechos en Alemania. Se involucró en un combate real cuando luchó con el 6to Ángel que apareció repentinamente durante su entrega a Japón. Después, se unió en la defensa de Tokyo 3 y asumió la responsabilidad de emboscar a los Ángeles. Su color es rojo. El piloto exclusivo es la Segunda Elegida Asuka Langley. Dentro de EVA 02 vive el alma de la madre de Asuka, Kyoko Zeppelin.



EVA 03: La unidad EVA 03 es pilotada por Touji Suzuhara solo por un día ya que este EVA se convirtió en el Ángel Bardiel, entrando en un estado de locura, debido a que mientras se transportaba esta unidad desde EU hasta Japón atravesó una nube y quedó infectado por el Ángel. No se sabe que alma reside en él, posiblemente la de la madre de Touji, pues murió de forma misteriosa. Es destruido por el EVA 01 en contra de la voluntad de Shinji, al no tener otra forma de detenerlo. Su color es negro.



EVA 04: El EVA 04 era un producto americano al que le intentaron instalar el núcleo S2 sin éxito. El fallo causó una explosión que lo arrasó todo en un radio de 89 KM, en la base de NERV en Nevada, E.U. Estaba equipado para tener Dummy Plug y Entry Plug, fue desarrollado y construido por la segunda rama de NERV, su núcleo principal es desconocido.



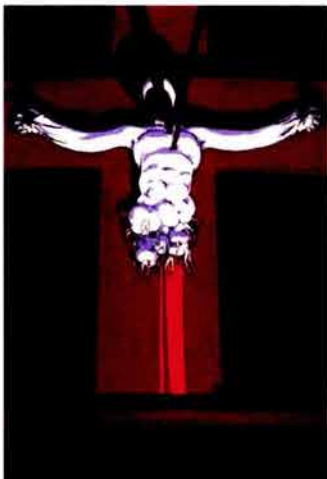
SERIE EVA: Los nueve EVAs (EVA 05 a EVA 13) construidos en diferentes ramas de NERV. Distintos de los EVAs existentes, estos EVAs están bajo el mando de SEELE, no de NERV. Tienen instalado el Motor S2, tienen una duración activa infinita, y de este modo no necesitan los Cables Umbilicales. También tienen alas plegables que les permiten

volar. A fin de iniciar el Proyecto de Complementación Humana, SEELE los lanzó en su combate contra NERV, y destruyeron a EVA-02.

ÁNGELES: Algunas formas de vida originadas de el primer Ángel, Adam. Puede ser de cualquier tamaño o forma. Parece que los Ángeles tienen el Fruto de la Vida mientras que los humanos tienen el Fruto de la Inteligencia. Se puede decir que los Ángeles son sólo otro tipo de humanos, con la misma probabilidad de apariencia que los humanos. Los humanos de este modo son el 18vo Ángel.



ADAM: Fue encontrado en la Antártica, este gigante de luz es el origen de los Evangelions. Su nombre significa *El de la tierra roja*. Cayó en la Antártica el 13 de Septiembre del 2000 y produjo el Segundo Impacto al ser forzado a regresar a su estado embrional. Es el más fuerte de todos los ángeles, su poder es casi inigualable. Esta misteriosa figura iluminada puede ser la señal para los hombres de que van a ser exterminados, o bien, una entidad de libre voluntad que no está muy de acuerdo con que acaben definitivamente con la raza humana



LILITH: Con siete ojos y cuerpo blanco, crucificado en una cruz roja en el corazón del Dogma Terminal de NERV. Significa *La primera mujer*; en el folklore judío fue la primera mujer de Adam, pero no quiso obedecer a éste y Dios envió tres ángeles para convencerla de que volviera con él. Si ella se negaba, cada día uno de sus hijos moriría, y así sucedió. En Evangelion es la fuente de toda la vida, el eje central del Tercer Impacto, el origen del LCL, de donde vienen y vuelven los humanos. Se supone que los humanos fueron producto de la unión de Lilith y Adam. Se dice que todos los seres humanos somos descendientes de Lilith.



SACHIEL: Fue el primero que se presenta al empezar la serie. Tiene dos cabezas. Apareció por primera vez en Tokyo 3. Las fuerzas aéreas nada pudieron hacer con sus armas contra este ángel. Shinji Ikari pilota por primera vez el EVA-01, derrotándolo en modo berserk. Esta criatura lleva el nombre de *Capa de Dios*, Sachiel vive en el primer cielo, y preside sobre el planeta Júpiter, algunos creen que es un ángel caído que ahora sirve a los cuatro sub príncipes del Infierno.



SHAMSHEL: Lleva el nombre de *Poderoso sol de Dios*, manda sobre el cuarto cielo y príncipe del paraíso. También guardián del Edén. Apareció dos semanas después que Sachiel. Fue vencido por Shinji utilizando por primera vez el cuchillo progresivo dejándolo prácticamente intacto, por lo que pudieron investigarlo y descubrir que los ángeles tienen el ADN 98% igual al de los humanos. Sus apéndices luminosos cortan cualquier cosa incluyendo a un EVA. Se dice que es uno de los ayudantes del Arcángel Uriel.



RAMIEL: *El elevado de Dios*, también conocido como Uriel *El amo de los truenos*. El diamante azul gigante semi-transparente produce un extraño sonido al volar y utiliza como arma un rayo de partículas muy poderoso, aparenta tener el más poderoso AT Field de todos. Fue derrotado por Shinji después de poner en serio peligro al EVA 01 utilizando una versión primitiva del rifle de positrón. Ramiel preside sobre la visión verdadera y tiene autoridad sobre las almas que serán resucitadas en el día del juicio.



GAGHIEL: *La bestia rugidora de Dios*. El ángel de los peces. Este ángel trata de interceptar a la flota de las Naciones Unidas, con la intención de impedir que el embrión de Adam que transporta Rouji Kaji llegue a su destino: Japón. Con este ángel no se necesita AT Field para parar las armas humanas. Los ángeles

están formados por energía y con una mínima parte de materia. Son prácticamente invulnerables. Es el guardián del sexto cielo, al no ser mencionado en la Biblia, Gaghriel es probablemente degradado como ángel caído por la Iglesia.



ISRAFEL: *El que ejecuta sin entender, o El que se quema.* En la mitología arábica es el ángel de la resurrección que tocará la sexta trompeta en el día del juicio final. También es el ángel de la resurrección y de la música. Éste ángel

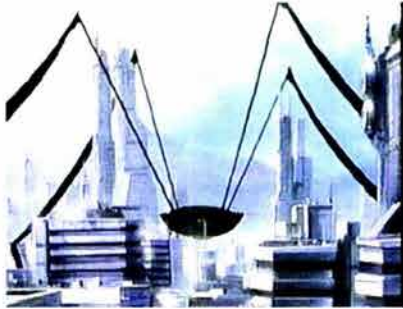
aparece súbitamente en la península de Ito, en Japón. El EVA 02 lo partió en dos, pero las dos partes se convirtieron en dos ángeles que derrotaron sin problemas al EVA 01 y al EVA 02. Este ángel tiene un AT Field muy débil que puede ser temporalmente desactivado con una mina N2 y sólo puede ser vencido por un ataque simultáneo de las dos mitades. Finalmente es vencido por los EVAs 01 y 02 en un ataque coordinado.



SANDALPHON: *El enemigo escondido en la casa de cuevas, Ángel de las lágrimas.*

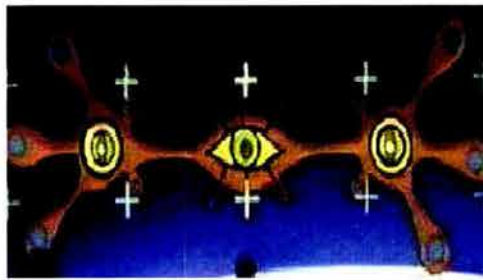
Descubierto por el equipo de búsqueda volcánica, puede vivir a altas temperaturas y presiones, como se dan en las profundidades de un volcán. Lo descubren en el núcleo de la lava del Monte Asama en forma de embrión y deciden capturarlo sumergiendo al EVA 02 con él en un traje especial, el D-Type. Cuando lo atrapan en una jaula electromagnética el ángel empieza

a crecer rápidamente y consigue liberarse. Seguidamente ataca al EVA 02 con rápidas embestidas. Gemelo del mayor ángel de todos es famoso por ser uno de los más altos ángeles del Cielo.



MATARIEL: *El regalo encantado, la premoción de Dios, para los rabinos es el ángel de la lluvia, igual que para la historia de Evangelion. Esta araña enorme de 4 patas aparece un día que NERV se queda sin luz e intenta penetrar*

en el Geofrente utilizando un ácido muy potente capaz de corroer armaduras de los EVAs. Fácilmente derrotado por los tres EVAs. Tiene la reputación de ser uno de los que gobierna este mundo



SAHAQUIEL: *El ingenio de Dios, El regidor angelical del cielo azul, esta criatura de un solo ojo, orbita la tierra con el solo propósito de bombardearla , él mismo es una*

bomba viviente. Aparece orbitando sobre el océano Índico y prepara una caída gravitacional sobre Tokyo 3 con la intención de destruirlo al activar su AT Field. Es el primer ángel que se descubre en órbita a la Tierra y es vencido con la coordinación de los tres EVAs.



YROUEL: *El vigilante de la ciudad, reside en el quinto cielo. Es el ángel del miedo. Toma la forma de un virus informático y consigue penetrar en NERV con la intención de destruir a MAGI, el sistema informático de la organización. Crece a una velocidad alarmante. Una vez dentro de una de las tres partes de MAGI propone la autodestrucción, pero la computadora logra rechazar la orden. El virus continua avanzando y con muchas dificultades, en NERV consiguen frenar su velocidad de crecimiento. Tiene el tamaño de una bacteria, pero crece a ritmo exponencial. No se utilizaron los EVAs para combatirlo*



LELIEL: *Las mandíbulas de Dios, El regidor angelical de la noche, es uno de los más engañosos de la serie. La esfera blanca y negra que aparenta ser un cuerpo real, es una sombra. El verdadero ángel es el círculo negro de 650 metros de diámetro y 3 nanómetros de ancho, vive en un Mar de Dirac, una especie de agujero negro que no tiene efecto gravitatorio.*



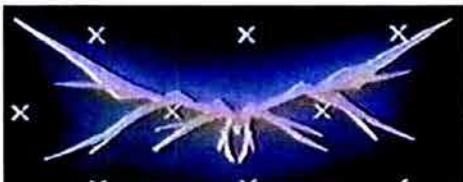
BARDIEL: *El hijo humillado de Dios, el ángel del granizo, El ángel del resplandor, Cuando el EVA 03 que se transportaba de Estados Unidos a Japón pasó a través de una extraña nube quedó infectado por el ángel. Cuando hacían las primeras pruebas de sincronización con su piloto, Touji Suzuhara, el EVA 03 se activó solo y destruyó las instalaciones de investigación de*

Matsushiro. Con el poder de un EVA en sus manos, el ángel se dirigió hacia el GeoFrente, pero el resto de los EVAS se encargarían de interceptarlo, siendo finalmente destruido por el EVA 01 con el sistema de control remoto Dummy Plug, conectado por orden de Gendo Ikari sin la aceptación de Shinji, ya que éste no quería herir al piloto, ignorando que este era su amigo Touji. Se lo puede considerar como uno de los siete grandes Arcángeles y el gobernante del segundo cielo



ZERUEL: *El poder acosador de Dios, El arma o brazo de Dios, ángel de la fuerza.* Es uno de los más poderosos, capaz de penetrar 18 de las 21 capas de armadura del GeoFrente de un sólo disparo. Sus brazos son una cuchilla que lo corta todo y por los ojos dispara rayos de

partículas. Consigue entrar en el GeoFrente sin problemas donde Asuka lo espera. Este formidable ángel es conocido como un ángel guerrero con atributos de fuerza y fuego.



ARAE: *La luz de Dios, La visión de Dios, El León de Dios,* conocido como ángel, demonio o persona , esta

entidad cristalina tiene dominio sobre el viento , también aparece orbitando la Tierra. El EVA 02 intenta batirlo con el Positron Rifle, pero no tiene suficiente alcance. Arael contraataca con un ataque psíquico a distancia. Es un ángel muy efectivo, puede herir a sus enemigos a grandes distancias donde queda bien protegido y lejos

del alcance de los EVAs para que le devuelvan los ataques. Fue vencido con la Lanza de Longinus por el EVA 00



ARMISAEL: *La montaña del juicio de Dios, el ángel de la matriz.* Se creía que tenía poder sobre las mujeres embarazadas y sus hijos. Tiene forma de anillo, está formado por dos bandas helicoidales y es increíblemente grande. Gira sobre sí mismo y hace recordar a una cadena de ADN. Rei es la encargada de interceptarlo con el EVA 00, lo que acarrea la destrucción del ángel y la muerte de Rei 2.



TABRIS: *Ángel del libre deseo.* Conocido como Kaworu Nagisa. Representa la bondad, el ejemplo humano perfecto, el que se debe sacrificar para la salvación de la humanidad, en la serie es capaz de hacer cualquier cosa. Curiosamente nació el mismo día que tuvo lugar el Segundo Impacto. Al contrario de los demás Ángeles, él se niega a producir el Tercer Impacto. Cuando Asuka pierde su capacidad de sincronización con la unidad EVA 02, Kaworu se convierte en el piloto del EVA 02, con el que alcanza una sincronización impresionante. Quiere entender el sentido de la existencia humana con Lilith, hecho que llega a comprender. Verdaderamente es a causa de esto por lo que se niega a realizar el Tercer Impacto. Kaworu, le explica a Shinji que sólo una de las dos razas (la humana o la angélica) puede sobrevivir.

LILIM: Es la personificación de la propia humanidad, llamada Lilim. En la serie, Kaworu se refiere al EVA 02 como servidor de Lilim y entre otras ocasiones habla de ello: *Lilim (humanidad) todos ustedes, nacidos de Lilith, el origen de la vida, responsables del Tercer Impacto porque han dejado de evolucionar.* En la serie se da a entender que el ser humano está relacionado con los ángeles, pero en la película se aclara que somos el decimoctavo ángel por ser descendientes de Lilith.

3.4 OTROS TÉRMINOS

666: Ritsuko pone en marcha este programa temporal de su creación para proteger la MAGI del Geofrente de los MAGIs de los otros países que lo querían sabotear por ordenes de SEELE.

A-17: Es la orden especial usada por el gobierno japonés para ordenar a NERV que capturen el octavo Ángel con vida.

ÁRBOL DE LA VIDA: Cuando se inicia el Plan de Complementación Humana, EVA 01 crece de algo similar a un árbol, con sus raíces desplegadas hacia el cielo y sus ramas extendidas hacia el suelo. Un Árbol de la Vida que tiene sus raíces y ramas invertidas aparece tanto en las escrituras Hindúes y la Kabbalah. Este fue llamado el Árbol Invertido.

ÁRBOL DE SEPHIROTH: Una graficación de los símbolos de la Kabbalah (Una misteriosa secta del Judaísmo que se construyó alrededor de las misteriosas interpretaciones de la Torah).

Representaba, como un diagrama, la rendición física de las imágenes tridimensionales de la realidad espiritual. El mismo diagrama puede también ser encontrado en la oficina de Gendo. El diagrama está compuesto de diez círculos enlazados por 22 caminos. Muestra la ruta de cómo un humano puede lograr el más alto nivel espiritual posible. Además, muchas otras interpretaciones se han mencionado como viables: Como un diagrama paso-a-paso para la meditación, como un mapa que muestra el camino a la sabiduría, o como una predicción para el futuro de los humanos etc.

A.T. FIELD: Abreviación de ABSOLUTE TERROR FIELD (CAMPO DE TERROR ABSOLUTO). Una barrera física desarrollada por los Ángeles y los EVAs. Se jacta de un enorme poder defensivo, y es capaz de reducir en gran medida el poder de todas las armas de ataque. La capacidad de EVA de neutralizar el Campo A.T. de los Ángeles es la razón principal de por qué EVA era considerada como la única arma contra los Ángeles. Sin embargo, el mismo Campo A.T. no existe sólo en los Ángeles o EVAs. Los humanos también poseen este campo. Con este Campo A.T, los humanos son capaces de mantenerse separados de cada uno de los demás. Kaworu Nagisa explicó el Campo A.T. como una barrera del corazón que todos tienen.

BAKELITA: La Bakelita es un líquido rojo que tiene la propiedad de solidificarse inmediatamente después de su aplicación. Generalmente se usa en los cables de alta tensión para aislarlos y evitar su calentamiento. En Evangelion se usa para parar al enfurecido EVA 00 durante unas pruebas con Rei. También es

usada por Misato para entorpecer el avance de las fuerzas militares que asaltan NERV.

CABLE UMBILICAL: Usualmente los Evangelion tienen un cable umbilical para obtener energía externa, por eso solo disponen de una autonomía de 5 minutos y 2 segundos cuando se les corta el cable.

CENTRAL DOGMA: Es el sitio (debajo de Geofront) donde NERV tiene a Lilith crucificada en una cruz roja y está llena de LCL. El termino fue derivado de la microbiología, que describe el proceso inverso del DNA cambiando a RNA y finalmente a proteína.

DUMMY PLUG: Como encontrar niños aptos para pilotar un Eva es tan difícil, NERV buscó una solución, la cual fue crear los Dummy Plug que son un programa de computadora insertado en el EVA y que contiene la personalidad de un piloto digitalizada. Es usado por vez primera contra el EVA 03 infectado por Bardiel, ya que Shinji se negó a destruirlo por que Touji se encontraba dentro. El Dummy Plug insertado en el EVA 01 venció y destruyó al EVA 03.

ENTRY PLUG: Es la cabina del piloto que se introduce por la nuca del EVA. Al accionarse, ésta se llena de LCL, que es rico en oxígeno con el fin de protegerlo de posibles golpes y oxigenar directamente los pulmones del piloto. En emergencias. el entry plug puede salir disparado fuera del EVA.

GEHRIN: Significa *cerebro* en alemán. Es el departamento de investigación para el Proyecto de Complementación Humana. Sus primeros miembros incluían al jefe de operaciones Gendou Ikari, al

jefe científico Yui Ikari y al jefe técnico Naoko Akagi. Mas tarde se incorporarían el profesor Fuyutsuki, la doctora Ritsuko Akagi y la estratega Misato Katsuragi. GEHIRN fue formada para evitar el Tercer Impacto. Más tarde, cambiaron el nombre por el de NERV cuando MAGI se puso en funcionamiento en el 2010.

GEOFRENTE: El sitio donde está ubicado el cuartel general de NERV. Es un hueco gigante en forma de huevo, donde fue encontrada Lilith. Encima de éste hueco se construyó la ciudad de Tokio-3. Su planta mide unos 6 kilometros de diámetro.

GOD'S IN HIS HEAVEN. ALL'S RIGHT WITH THE WORLD: Frase situada debajo del símbolo de NERV que significa: *Dios está en su cielo. Todo está bien en el mundo.* Escrita por el británico Robert Browning durante la época Victoriana

HABITACIÓN DE GAAF: Es el lugar donde se encuentran todas las almas humanas. La apertura de la Habitación de Gaaf tiene el mismo significado tanto del inicio del mundo como de la apertura de la puerta del final. Cuando esta puerta está abierta, la superficie de la Tierra se convierte en LCL, los humanos ya no pueden mantener intactas sus formas físicas como individuos sino que regresan a la forma de LCL.

IMPACTO, PRIMER: Hace 65 millones de años atrás los dinosaurios se extinguieron cuando un gigantesco asteroide chocó con la Tierra. A esto se le llama el primer impacto.

IMPACTO, SEGUNDO:. El Segundo Impacto ocurrió en el Polo Sur, el 13 de Septiembre del año 2000 cuando Adam explotó, fundiendo

el hielo de los Polos y provocando una subida de 80 metros del nivel del mar. El Segundo Impacto fue causado por la reducción de Adam a embrión para disminuir el daño que producirá la venida de los Ángeles tal y como está predicho y escrito en los Rollos del Mar Muerto. La catástrofe inclinó el eje de la Tierra causando cambios climatológicos. La mitad de la población mundial murió debido al impacto instantáneo y otros millones más debido al hambre y a las posteriores guerras civiles e internacionales. La ONU declaró el Segundo Impacto consecuencia del choque de un asteroide sobre el Polo Sur y mintió sobre la verdadera causa.

IMPACTO, TERCER: Es el proceso en el cual el hombre puede pasar al siguiente nivel de existencia desprendiéndose de su cuerpo y combinarse con el alma de los demás humanos y formar uno colectivo. Solo puede pasar cuando todos los Ángeles sean derrotados. También sucederá cuando un Ángel toque a Adam, pero en este caso el Tercer Impacto acabará con la humanidad. Gendo y Fuyutsuki no creían que ni siquiera matando a todos los Ángeles el Tercer Impacto haría evolucionar al hombre. Al final ocurre, pero no es completado por decisión de Shinji y todas las almas humanas, que Lilith había juntado, se liberaron.

LANZA DE LONGINUS: Gran lanza que tiene algo que ver con el primer Ángel. NERV la llevó a Japón desde el Polo Sur y la usaron para atravesar a Lilith y evitar que ésta se desarrollara. Pero Gendo ordenó al EVA 00 usarla para derrotar al decimoquinto Ángel y la lanza salió despedida hacia la órbita lunar. Shinji la llamó para destruir el a la serie de EVAs y la lanza le obedeció, cosa que aprovechó SEELE para iniciar el Tercer Impacto. Cada EVA de serie

tiene una copia de la Lanzay con éstas pelearon contra el EVA 02 y lo derrotaron. El nombre de la lanza proviene del nombre de un soldado romano que atravesó el costado de Cristo en la cruz para confirmar su muerte.

LANZA DE LONGINUS (COPIA): El arma principal de los EVAs en serie, en su estado natural es una lanza de doble filo pero puede cambiar a una copia casi exacta de la Lanza original que puede penetrar el campo AT del enemigo. Es instrumento importante para el Tercer Impacto ya que los EVAs en serie las incrustan en sus núcleos S2.

LCL: También conocido como Link Connect Liquid. Es un líquido amarillo rico en oxígeno que reemplaza al aire normal y que entra directamente en los pulmones, además de proteger al piloto ya que absorbe los impactos generados en las peleas con los Ángeles. Muy parecido al líquido amniótico producido por las mujeres embarazadas para que el bebé flote dentro del útero protegido del exterior. Su olor es parecido al de la sangre pues es la sangre extraída de Lilith.

LUNA NEGRA: El espacio multidimensional que Lilith produce y que es la fuente de toda la vida. También conocido como el huevo de Lilith aparecerá sobre Tokio 3 durante el Tercer Impacto.

MAGI: La primera súper computadora biológica, MAGI fue creada por Naoko Akagi y esta formada por tres componentes: Melchior-1, Balthasar-2 y Casper-3 que representan sus tres personalidades: la científica, la madre y la mujer. Las tres computadoras operan para arreglar problemas y formar estrategias. MAGI es una computadora

de quinta generación que usa un clon de cerebro humano como CPU.

MARDUK, ORGANIZACIÓN: La principal organización que busca y selecciona a los pilotos cualificados para pilotear y sincronizarse con los Evangelion. Los requisitos para ser elegido parecen ser que deben tener 14 años y que la madre haya muerto. Marduk tiene 108 agencias repartidas por el mundo que son en realidad compañías marioneta de NERV, como descubrirá Kaji durante sus investigación de la verdadera naturaleza de NERV.

N2, MINA: Es el arma convencional más poderosa de la ONU. Es poderosa y fuerte como un arsenal nuclear pero no produce radiación. No puede eliminar a los Ángeles pero los puede herir y ganar tiempo para un contra ataque. N2 significa No Nuclear.

NACIONES UNIDAS (ONU): En el anime, son una poderosa organización militar. NERV forma parte de la ONU pero trabaja con independencia. La ONU solo sirve para apoyar militarmente a NERV cuando los Ángeles atacan.

NERV: Palabra alemana que significa nervio. NERV es una organización especial secreta perteneciente a la ONU dedicada al descubrimiento, estudio, contraataque y destrucción de esos seres conocidos como Ángeles. Sus actividades son alto secreto y su principal arsenal son los Evangelion, además de las armas de alta tecnología que éstos usan. El principal cuartel general de NERV se encuentra en Hakone, Japón. Concretamente en un lugar debajo de Tokio 3 y 80 metros por debajo del nivel del mar, llamado Geofrente. Tiene sedes en todos los países del G-7. El comandante

en jefe de todas las operaciones es Gendo Ikari, seguido por su oficial ejecutivo, el científico y profesor Kozou Fuyutsuki, y seguido a éste, está la jefe de estrategias Misato Katsuragi.

NERVIO A10: Junto con la sincronización del piloto, el pulso del nervio A-10 es lo mas importante para transferir las ordenes al Eva.

PLUG SUITS: Son los trajes usados por los pilotos para mejorar el índice de sincronización y también protegerlos de los cambios bruscos de temperatura; puede dar masajes cardiacos si el corazón del piloto se para y mantiene a la central informada sobre las estadísticas vitales del piloto. Si se oprime un interruptor en la muñeca izquierda el traje se ajusta al contorno del cuerpo del piloto

PROYECTO DE COMPLEMENTACIÓN HUMANA: Programa propuesto por SEELE y NERV es la organización encargada de iniciarlo. El hombre ya ha llegado a un callejón sin salida en su actual estado de evolución, el siguiente paso es iniciar artificialmente la evolución para convertirse en un individuo perfecto.

ROLLOS DEL MAR MUERTO: Son la referencia usada por SEELE para predecir el futuro de la humanidad y también fueron usados como el anteproyecto para la producción de los Evangelion. Estos rollos existen y fueron encontrados en una cueva cerca del Mar Muerto, en 1947. Su contenido son casi todos los libros del Antiguo Testamento, excepto el de Esther, y otros documentos que no aparecen en la Biblia.

S2, MOTOR: También conocido como Súper Solenoide. Es la fuente de energía de los EVAs en serie y de los Ángeles, esto significa que no necesitan energía externa. El primer experimento con el S2 terminó con la inexplicable desaparición del EVA 04 y toda la segunda rama de NERV en Nevada, Estados Unidos. El EVA 01 se convertirá en un S2 después de haberse comido al decimocuarto Ángel, después de esto no necesita la energía externa.

SEELE: Palabra alemana que significa alma. Es un poderoso comité secreto formado por 12 hombres de diferentes países que existía desde antes del Segundo Impacto. Todas sus actividades están especificadas pero se dice que se basan en lo que predicen los Rollos del Mar Muerto. Keel Lorenz es el jefe del comité.

TOKYO 2: Es donde se encuentra la principal sede de la ONU. Se encuentra en Matsushiro, Nagano. También se encuentra en este lugar el segundo laboratorio de sincronización de NERV donde fue probado el EVA 03.

TOKYO 3: Ciudad creada para sobrevivir a los ataques de los Ángeles. Está en Hakone, debajo del Geofrente, lugar donde esta la sede de NERV.

3.5 Resumen de la historia

Dios creó al mundo, y para poblarlo creó a dos seres a su imagen y semejanza a los que llamó Adam y Lilith, quienes desde un principio

comenzaron a llevarse mal, pues Adam quería que Lilith acatará sus órdenes y ella, al ser igual que él, quería ser reconocida como tal. Lilith se dirigió a Dios y le contó sus problemas, y Dios le dijo su nombre secreto para que lo utilizara en caso de que Adam siguiera igual. Y así sucedió, cuando Adam empezó a hostigar a Lilith, ella pronunció el nombre secreto y salió volando del Eden. Adam estaba desolado por lo que había hecho Lilith, entonces Dios envió a tres de sus Ángeles a que convencieran a Lilith de regresar, pero ella se negó, y por castigo divino fue encerrada y crucificada en un hueco bajo la tierra de una isla. Dios, para que Adam no se sintiera solo creó a Eva, extrayéndola de una de sus costillas, para que fuera carne de su carne y no tuvieran los mismos problemas que con Lilith. Poco después, Dios les puso una prueba a Adam y Eva que no pudieron cumplir y los expulsó del paraíso.

A mediados del siglo XX, los humanos descubrieron cerca del Mar Muerto unos manuscritos donde se contaba toda la historia, redactados por la civilización perdida conocida como los esenios. Un grupo de doce personas se adueñaron de los documentos, pues pretendían cambiar las predicciones contenidas en ellos: en el año 2000 caería un gigante en la Tierra que no debería ser despertado o caerían muchos más. El gigante se llamaba Adam y era el primer ángel creado por Dios.

Unos cuantos años antes del 2000, el grupo de personas había descubierto, gracias a los manuscritos, un hueco en forma de huevo bajo la tierra de la isla de Japón, donde residía un segundo ángel, Lilith, la madre de todos los humanos. Los doce hombres decidieron

llevar a cabo el *Proyecto de Complementación Humana* que buscaba inducir por métodos artificiales una evolución en el ser humano y crearon la organización llamada SEELE. En 1999, SEELE contrata a Gendo Ikari y su esposa Yui para que lleven a cabo el Proyecto de Complementación Humana.

En el año 2000, SEELE, siguiendo las predicciones de los manuscritos, envía dos días antes de la llegada del ángel una expedición de científicos al polo sur, comandada por el Doctor Katsuragi.

Los pergaminos también decían que si cierta lanza encontrada cerca del Mar Muerto (la Lanza de Longinus) hacía contacto físico con Adam, éste se reduciría al tamaño de un embrión y este hecho retrasaría la llegada de los otros ángeles, con lo cual, la raza humana podría forjar su propio destino, desobedeciendo a Dios. Entonces, al ver lo que estaban haciendo, Dios decidió castigar a los humanos.

El día de la llegada de Adam, 13 de septiembre del año 2000, se realizó el experimento de clavarle la Lanza de Longinus para reducirlo, pero el ángel despertó debido a que Dios hizo que se enojara, causando una terrible explosión que mató a los científicos enviados por SEELE. El planeta cambió su eje de rotación, se derritieron los casquetes polares aumentando el nivel del mar en todo el mundo, desapareciendo la mitad de la población humana y el 70% de la vida animal y vegetal. Adam finalmente es convertido en embrión, cumpliendo el objetivo de SEELE. Como Dios vio que

no tenían la intención de cambiar, mandó un segundo castigo: vació la Habitación de Gaaf, que es donde se alojan todas las almas humanas, y como consecuencia de esto, los niños nacidos a partir de esa fecha, carecerían de alma.

La ONU y SEELE llegaron al acuerdo de hacer pública la versión de que la explosión que ocurrió en el año 2000 fue producto de la colisión de un meteorito, ocultando la verdad, dándole el nombre de Segundo Impacto, considerando que el primero fue en la península de Yucatán y causó la extinción de los dinosaurios.

En el 2003, SEELE crea en Japón la organización llamada GEHRIN, destinada a detener el ataque de los ángeles que pronto llegarían, y para eso se construirían los ***Evangelions***, clones de Adam. Al mando de la organización estaría Gendo Ikari, con la Doctora Naoko Akagi diseñando la súper computadora biológica MAGI, que controlaría la parte tecnológica de GEHRIN, la cual es construida en el hueco donde fue encontrada Lilith, y encima de esto se construye la ciudad de Tokio-3, ya que Tokio-1 desapareció en el Segundo Impacto y Tokio-2 es insuficiente para resistir el ataque de los ángeles.

En el 2004 se empiezan a probar los Evangelions y la encargada de realizar las pruebas de sincronización con los pilotos es la esposa de Gendo, Yui Ikari, pero durante la prueba del segundo prototipo, Yui alcanza el 400% de sincronización y el Evangelion absorbe su alma y su cuerpo.

En el 2008 se termina la supercomputadora MAGI, que es conectada a la sala de controles por la Doctora Akagi y su hija Ritsuko. Dos años después, la Doctora Akagi asesina a la primer piloto, Rei Ayanami (primer clon de Yui Ikari) y se suicida poco después en la sala de controles. Ese mismo día, SEELE, al mando de Keel Lorenz, desmantela la organización de investigación GEHRIN y crea la organización especial NERV, para continuar con sus planes.

En el 2015 aparece el tercer ángel, iniciándose el primer capítulo de la serie, que comienza con la llegada de Shinji Ikari, hijo de Gendo y Yui Ikari a Tokio-3 después de haberse separado de su padre a la muerte de Yui. La ciudad está desierta, pues se ha dado la alerta de evacuación y la gente está en los refugios pues el ángel se acerca.

Shinji descubre que su padre solo lo mandó llamar para convertirlo en el Tercer Piloto elegido para manejar un EVA. Contra su voluntad y solo porque la Primer Piloto, Rei Ayanami (segundo clon de Yui Ikari) se encontraba herida, Shinji pilota el EVA 01, destruyendo al ángel, pero en realidad casi no tuvo que ver con la batalla: al quedarse el EVA repentinamente sin energía y estar a merced del ángel, el EVA cobra vida y él mismo destruye al ángel mientras Shinji se encontraba aterrorizado en la cabina.

Misato Katsuragi, hija del Dr. Katsuragi es la comandante de estrategia de NERV, dirige a Shinji en la batalla y se lo lleva a vivir con ella. Poco a poco Shinji va acostumbrándose a su nueva vida y

empieza sus clases en la Escuela Superior de Tokio-3 a la que también acude Rei, la piloto misteriosa del EVA 00.

Shinji se hace amigo de Touji Suzuhara y de Kensuke Aida. El cuarto ángel aparece y Shinji sale a su encuentro. En un ataque suicida lo vence, pues tenía que proteger a sus nuevos amigos, ya que habían salido del refugio en el que se encontraban, para ver la batalla.

Shinji cae en una depresión y quiere escapar de todo. Vaga por la ciudad y se encuentra con Kensuke y acampan en las afueras de Tokio-3. Por la mañana, agentes de NERV capturan a Shinji, llevándolo a la base. Misato lo reprende y le dice que si se quiere ir que lo haga, pero finalmente Shinji reflexiona y decide quedarse en NERV.

Un día, la investigadora de NERV, Ritsuko Akagi, le cuenta a Shinji que 20 días antes de su llegada, hicieron una prueba de sincronización entre Rei Ayanami y el EVA 00 con un desastroso resultado: el EVA se volvió loco y la cápsula del piloto es arrojada fuera del robot dañando gravemente a Rei. Gendo Ikari abre la cápsula ardiente con sus manos sin protección solo para salvarla.

Después de oír esto, Shinji va a casa de Rei para entregarle unos documentos y descubre que ella guarda las gafas de Gendo como si fuera un tesoro. Ese día, Rei repite el experimento de sincronización, pero esta vez con éxito. Aparece el quinto ángel que hiere a Shinji con un rayo de partículas.

Mientras Shinji se recupera de sus heridas, el ángel ataca Tokio-3 con un taladro gigante que perfora el subsuelo para llegar a NERV y encontrar a Adam. Debido a la fuerte protección del Geofrente (el cuartel general de NERV), Misato Katsuragi gana tiempo mientras concibe un plan para derrotar al ángel. En una acción conjunta entre el EVA 01 y el EVA 00, Shinji vence al enemigo al disparar el rifle de positrones usando toda la energía de Japón mientras Rei lo protege con un escudo gigante. Shinji salva a Rei de la misma manera que su padre, pues ella había sido alcanzada por los efectos del rayo del ángel.

La Segunda Piloto, elegida para tripular el EVA 02 llega de Alemania. Asuka Langley es una persona arrogante y egocéntrica. Llega acompañada de Ryouji Kaji, ex novio y ex compañero de universidad de Misato. El sexto ángel ataca, pero una ofensiva del EVA 02 lo destruye.

Asuka se va a vivir con Misato y Shinji e ingresa en el colegio donde él y Rei estudian. La muchacha se vuelve muy popular pero esto pronto se acaba, pues la gente se da cuenta de su personalidad chocante. El séptimo ángel asalta y tras un enfrentamiento con el EVA 02, el ángel se parte a la mitad. Cada parte se convierte en un ser idéntico al original. Misato descubre que la forma de derrotarlo es sincronizar a Asuka y Shinji y por ocho días entrenan lo que será la danza de los EVAs, con la que vencerán al ángel.

NERV descubre un ángel en fase de larva en el corazón de un volcán y mandan a Asuka a capturarlo y puedan estudiarlo. A mitad de la operación, la larva crece y se transforma en el octavo ángel, éste es destruido cuando Asuka congela su núcleo, pero el ángel antes de caer, arranca el cable que sostenía al EVA 02, que es rescatado por el EVA 01.

Un día, Tokio-3 sufre repentinamente un apagón total y el noveno ángel embiste en ese momento. Asuka, Rei y Shinji logran llegar a NERV por los ductos de aire, mientras Ritsuko y su equipo alistan a los EVAs manualmente y estos consiguen vencer al ángel que pretendía entrar al Geofrente vertiendo un líquido corrosivo en su interior.

Misato es ascendida a mayor y a tercera al mando de NERV. En esos momentos el décimo ángel ataca desde la órbita terrestre. Misato se arriesga en una operación de detención que termina bien gracias a Shinji. Misato revela las razones por las que está en NERV: quiere vengar la muerte de su padre en la expedición realizada el día del Segundo Impacto causada por Adam.

El sistema MAGI y las tres computadoras que lo conforman (Melchior-1, Balthasar-2 y Casper-3) es atacado por el undécimo ángel, el cual se compone de una colonia de seres microscópicos con un crecimiento y evolución muy rápidos. El ángel entra a MAGI y la programa para autodestruirse. Ritsuko entra en Casper, la única computadora que no ha sido infectada y logra salvar a NERV. Después de destruir al ángel, Ritsuko le confiesa a Misato que cada

una de las tres computadoras tiene una personalidad de su madre, la Dra. Naoko Akagi: como madre, como científica y como mujer.

Gendo Ikari y el segundo al mando de NERV, Kozou Fuyutsuki van a SEELE, donde les dicen que una vez derrotados todos los ángeles, iniciarán el Proyecto de Complementación Humana. A su regreso al Geofrente, Gendo y Fuyutsuki comentan sobre lo que harán con Ryouji Kaji, pues está entrometiéndose demasiado con NERV. Misato le dice a Kaji que ya sabe que trabaja como agente encubierto para la comisión investigadora del Ministerio del Interior japonés y que puede estar en peligro. Kaji le responde que Gendo y Ritsuko también le guardan secretos y le enseña la clave del Segundo Impacto y a Lilith, el segundo ángel.

Aparece el duodécimo ángel, una gran esfera que produce una sombra llamada Mar de Dirac, que lleva a otra dimensión. Shinji es capturado por el ángel y solo tiene dieciséis horas de vida. En su inconsciencia, Shinji tiene una plática con su otro yo, quien le dice que todos tenemos dos yo, uno es el que vive en nuestra mente y el otro es el que vive en la mente de los demás. De pronto Shinji siente que está a punto de morir, pero el EVA sale del ángel despedazándolo por su propia voluntad. Misato empieza a entender que los EVAs son algo más que el clon de Adam, lo que se pregunta es sobre lo que hará NERV con ellos cuando todos los ángeles sean destruidos.

La construcción del nuevo EVA, la unidad 03, está completa. El piloto elegido para ésta es el amigo de Shinji, Touji Suzuhara.

Misato no está de acuerdo y Kaji le dice que la organización MARDUK (que supuestamente es la que escoge a los pilotos) no existe y es NERV quien los selecciona.

En el traslado del EVA 03 a una base de NERV en la ciudad de Matsushiro, el robot es poseído por el decimotercer ángel. En la prueba del EVA 03, éste se vuelve loco y al tratar de detenerlo, deja fuera de combate al EVA 00 y al EVA 02. Ahora es Shinji quien tiene que detenerlo pero se niega, pues hay un piloto vivo ahí dentro, lo que no sabe es que el piloto es su amigo. Gendo al ver la indisposición de Shinji, ordena la utilización del Dummy Plug (programa que hace que el EVA actúe solo), entonces el EVA 01 vence al EVA 03 destruyéndolo casi totalmente. En eso anuncian que el Cuarto Elegido está vivo y Shinji ve con terror que Touji es el piloto.

Ya en la base, Shinji no quiere bajar del EVA pues está muy molesto con lo que hizo su padre y decide no volver a pilotear. El decimocuarto ángel llega a la ciudad. Asuka intenta detenerlo pero el ángel le corta la cabeza al EVA 02, aunque ella sigue con vida. Shinji está con Kaji y éste le revela el secreto del Tercer Impacto que podría producirse si uno de los ángeles llega a Adam. Shinji, al ver que Rei y Asuka no pueden vencer al ángel, decide regresar a la base y tripular el EVA. Al principio el robot no le responde, pero luego alcanza la sincronización máxima de 400%.

El EVA 01 vence al ángel y empieza a devorarlo. En SEELE se está discutiendo sobre el futuro de Gendo Ikari al frente de NERV. En

NERV, todos intentan sacar a Shinji del EVA pero no pueden. Ritsuko le dice a Misato que los EVAs son una creación de los humanos con forma humana, y a veces tienen voluntad humana cuando el piloto y el EVA se unen en cuerpo y alma. Misato y Kaji se preguntan sobre el verdadero propósito de NERV y Gendo Ikari. Finalmente Shinji es liberado por el EVA.

El General Fuyutsuki es secuestrado por Kaji bajo ordenes de SEELE y éste empieza a contar todo lo que sabe desde 1999. Cuenta la historia de Gendo Rokubungi, quien se casa con Yui Ikari; Gendo cambia su apellido por el de su esposa y tienen a su hijo Shinji. Después llega a la Organización GEHRIN la Dra. Naoko Akagi y junto a Gendo, le muestran a Fuyutsuki lo que es el proyecto para revivir a Adam. En la primera prueba del EVA 01, Yui es absorbida por éste al alcanzar la sincronización de 400% y la Dra. Akagi trata de rescatarla pero el amor que siente por Gendo hace que sabotee la prueba. En el 2010, Gendo lleva a una niña llamada Rei Ayanami al cuartel, la cual parece su hija, pero en realidad es el clon de su esposa Yui. Naoko Akagi la ahorca y después se suicida. Enseguida de las confesiones, Fuyutsuki es liberado por Kaji. Este último muere asesinado de forma misteriosa.

Asuka no logra sincronizarse con su EVA. Mientras tanto la producción masiva de EVAS (del 05 al 13) comienza. Asuka recibe una llamada de su madrastra (su madre se suicidó ahorcándose). Luego Rei le dice que si no abre su mente, el EVA no responderá. El decimoquinto ángel ataca y Asuka quiere ser la que lo destruya. El ángel se mantiene fuera de su alcance y la ataca con un rayo

psíquico haciendo que la muchacha reviva experiencias dolorosas de su pasado. Shinji trata de ayudar a Asuka pero Gendo lo detiene y pide a Rei que vaya por la Lanza de Longinus con la que destruye al ángel.

SEELE reprende a Gendo por haber perdido la Lanza, pues ahora se encuentra orbitando la Luna. El decimosexto ángel aparece sobre Tokio-3 y Rei es enviada a combatirlo. El ángel penetra el AT-Field (Absolute Terror Field - Campo de Terror Absoluto que protege a ángeles y EVAs) del EVA 00 y empieza a infectarla. El ángel ataca psicológicamente a Rei, la cual puede sentir y llorar por primera vez. Gendo ordena al EVA 01 que vaya a ayudarla, pero Rei, al ver que van a lastimar a Shinji, inicia la secuencia de autodestrucción, y EVA y ángel explotan destruyendo también lo que queda de Tokio-3.

Shinji se sorprende al ver a Rei en el hospital sin ninguna herida. Ésta no recuerda nada, pues es el tercer clon de Yui Ikari que es utilizado. La que murió en la explosión era la segunda y la que murió a manos de Naoko Akagi la primera.

Ritsuko se siente traicionada por Gendo. Misato la presiona para que le diga la verdad. Entonces lleva a Shinji y a Misato al lugar donde los clones de Yui Ikari nacieron y crecieron, les revela el origen de los Evangelions y de Rei y después mata a todos los clones que quedan de Rei.

Asuka mientras, está en coma. Shinji no sabe que pensar de Rei, de su padre y de su madre. Está pensando en como comportarse con Asuka cuando un muchacho le dice que lo mejor es con una canción. Su nombre es Kaworu Nagisa y es el Quinto Piloto elegido, mandado por SEELE para reemplazar a Asuka, haciéndose buen amigo de Shinji.

Kaworu se revela como el decimoséptimo ángel al hurtar el EVA 02 y dirigirse al Dogma Terminal, que es donde se encuentra el supuesto Adam. Shinji y el EVA 01 tratan de detenerlo empezando una batalla. Kaworu se da cuenta que el que creía que era Adam, en realidad es Lilith y también que SEELE solo lo utilizó. Entonces decide sacrificar su vida para que Shinji sobreviva pues si se une a Lilith, se produciría el Tercer Impacto. Le pide a Shinji que lo mate y éste lo hace, pero nunca se perdonará el hecho de haber matado a su mejor amigo.

En un sueño, todos le explican a Shinji la verdad de las cosas; el plan de complementación humana sigue su curso. Shinji ve en una realidad alterna a sus padres, juntos y felices, a él y Asuka que son como hermanos y Rei no tiene nada que ver con ellos. Misato es la asesora de su grupo en la escuela. Al mirar esto, Shinji se da cuenta que la realidad está en los ojos del que la ve y sonrío, pues ha sido completado como ser humano.

Esta última parte marca el final de la serie en televisión, pero el verdadero final está en las películas:

EVANGELION: DEATH & REBIRTH

Esta película se divide en dos, DEATH y REBIRTH. En DEATH se hace un resumen de toda la serie. En REBIRTH, Shinji se encuentra deprimido por haber matado a Kaworu y busca a Asuka, pero ésta se encuentra todavía en coma. Misato inicia una investigación por su cuenta sobre lo que sucedió realmente en el Segundo Impacto y encuentra que la humanidad ha llegado a un punto en donde no puede evolucionar más, así que es necesario el Tercer Impacto para dar el siguiente paso. También encuentra que la humanidad es el decimoctavo ángel llamado Lilim (hijos de Lilith).

SEELE intenta eliminar a NERV contaminando el sistema MAGI con un virus pero éste es destruido por el código de protección 666 de Ritsuko. Entonces un comando especial de SEELE se encarga de acabar con el personal de NERV, dejando muerte y destrucción a su paso, buscando a Shinji, Rei y Asuka para asesinarlos. Lanzan una bomba a lo que queda de Tokio-3 produciendo un gran cráter que deja al descubierto el Geofrente.

Misato ordena que Asuka sea introducida al EVA 02 para protegerla. La arrojan al mar interior del Geofrente. Al mismo tiempo, Misato busca a Shinji y logra salvarlo de los soldados, pero él insiste en querer morir y Misato le contesta que primero debe luchar y vivir para poder morir.

Gendo y Fuyutsuki discuten los planes de SEELE llegando a la conclusión de que el Tercer Impacto terminará con la humanidad.

Mientras tanto Asuka es atacada en el fondo del mar y despierta por el estruendo de la explosión, repitiéndose que no quiere morir, y empieza a recordar a su madre, quien le dice que no debe temer pues la está protegiendo, ya que su alma está en el EVA 02, y entonces, éste despierta.

Asuka sale de su estado de coma y decide ir a luchar contra las fuerzas militares, a las que destruye, pero alcanzan a cortar el cable de alimentación de energía del EVA 02.

SEELE lanza los EVAs producidos en serie del 05 al 13. Estos tienen un órgano S2 (que es la fuente de energía de los ángeles y les da resistencia ilimitada), tienen alas y no necesitan piloto. Asuka tiene cinco minutos para derrotarlos.

THE END OF EVANGELION

Esta segunda película también se divide en dos partes, AIR y MY PURE HEART TO YOU. En AIR se hace un pequeño resumen de lo que fue REBIRTH, retomando la lucha de Asuka contra el grupo de nueve EVAs.

En el Geofrente están luchando los EVAs y Asuka pero ella está totalmente sincronizada y calcula el tiempo para destruir a cada uno de ellos, utilizando todos sus recursos y aparentemente logra acabar con todos justo a tiempo.

En el cuarto de control Misato es alcanzada por una bala al llevar a Shinji al EVA 01. Él no quiere pelear pero ella le dice que tiene que hacerlo y se despide de él con un beso. Shinji escapa por un elevador y en ese momento escucha una explosión en el cuarto donde está Misato.

Shinji está sentado en el EVA y escucha la pelea de Asuka, quien ha acabado con los nueve EVAs, pero de pronto aparece una de las armas de éstos. Asuka activa su AT-Field para detenerla pero el arma se transforma en una Lanza de Longinus que lo rompe y atraviesa el EVA 02 por el ojo.

El EVA 02 se queda sin energía y Maya, la ayudante de Ritsuko, detecta señales de vida en los nueve EVAs supuestamente destruidos, quienes comienzan a levantarse y a rehacerse desplegando sus alas y se lanzan sobre Asuka y su EVA.

Comienzan a despedazar al EVA 02 y cuando ha quedado totalmente deshecho se alejan. Asuka no ha muerto y quiere seguir luchando pero lo único que puede mover es un brazo de su EVA, que es alcanzado por otra Lanza de Longinus y el cuerpo es atravesado por muchas más. Shinji dentro del EVA 01 mira a los EVAs con los pedazos del EVA 02 y grita de terror. En ese momento el EVA 01 despierta...

A PURE HEART TO YOU comienza mostrando a Gendo y Rei frente a Lilith en el Dogma Central. Gendo le dice a Rei que el momento ha

llegado y deben reunirse los dos con Lilith para volver a ver a Yui, su esposa.

En el Geofrente, Shinji y el EVA 01 se elevan formando una cruz de luz con ellos en el centro. La verdadera Lanza de Longinus que está orbitando la Luna, regresa y se detiene ante Shinji. SEELE, que monitorea la situación, ve la reunión de la Lanza y el EVA y creen que es el momento de dar comienzo al Tercer Impacto; los nueve EVAs atraviesan las manos y el costado del EVA 01 con sus lanzas y se posicionan a lo largo de la cruz de luz. Al elevarse más, los diez EVAs forman un Árbol Sefirótico.

El Tercer Impacto comienza; en el Dogma Central Rei se niega a seguir las ordenes de Gendo, diciéndole que Shinji la está llamando. Entonces Rei le quita a Gendo el embrión de Adam y entra a Lilith haciéndose una sola con los ángeles. Lilith baja de la cruz donde se encuentra y crece hasta llegar a donde está Shinji y el EVA 01, y se muestra con la figura y rostro de Rei. Los nueve EVAs hacen lo mismo; el órgano S2 que el EVA 01 lleva en su pecho sale de él. Lilith levanta sus manos para alcanzar al EVA 01. La Lanza de Longinus entra en el órgano S2 y hace que se convierta en el Árbol de la Vida. Shinji comienza a recordar y se da un conflicto en su mente entre Asuka, Rei y Misato. Comienza a reflexionar sobre su valor como persona y se odia a si mismo, no quiere que lo rechacen, no quiere estar solo, quiere ser comprendido.

Mientras, Lilith se eleva más, la mitad de su cuerpo sale del planeta que se ha llenado de fuego, toma al EVA 01 entre sus manos y

despliega sus alas sobre el mundo, es el principio del fin. Todos los habitantes de la Tierra se convierten en LCL (sangre de Lilith) convirtiéndose en un ser humano unificado que no puede dañarse a si mismo; los nueve EVAs atraviesan sus núcleos con las lanzas y adoptan una posición en forma de cruz alrededor de Lilith. Sobre la Tierra aparecen millones de cruces de luz y todas las almas se van con Lilith.

El Árbol de la vida entra en Lilith, que ya es un ser superior, pues Adam y el EVA 01 se han fusionado con ella, y con ellos todos los Lilim (los humanos) junto con la Lanza de Longinus.

Shinji comienza a ver imágenes de la vida real y se pregunta si es un sueño. La voz de Rei le dice que él no puede diferenciar entre la realidad y los sueños, pues solo encuentra la felicidad en estos últimos, pero el mundo real está al final de ellos y puede ser feliz en él.

En ese momento Shinji y el EVA se liberan abriendo una herida en Lilith y las almas comienzan a escapar, para poder ser libres o regresar a la Habitación de Gaaf, mientras Lilith se despedaza. El EVA 01 junto a la lanza de Longinus quedan flotando en el espacio.

Shinji despierta en la playa de un mundo desolado. De pronto mira al fantasma de Rei en el mar y luego a Asuka que está junto a él con los ojos abiertos en estado de shock. Shinji trata de despertarla, pero frustrado por el hecho de que ella siempre lo había rechazado, intenta ahorcarla. Asuka reacciona, pero en vez

de golpearlo, acaricia su rostro y le dice que se siente enferma. Shinji se convierte en el nuevo Adam, Asuka en Lilith por lo mal que se llevaba con Shinji y Rei en Eva, porque aunque no lo expresaran libremente, Shinji y ella se amaban. Shinji / Adam intenta matar a Asuka / Lilith para que pueda entrar Rei / Eva al paraíso, pero Asuka reacciona de una forma inesperada que lo hace reflexionar.

CAPITULO IV

NEON GENESIS EVANGELION COMO EJEMPLO DE LA COMPLEJIDAD TEMÁTICA EN LA ANIMACION

Neon Genesis Evangelion es una de las series más complejas y propensas a análisis que se han creado en animación, desde sus connotaciones religiosas y psicológicas, hasta su visión de un mundo que se acaba. Por esto, para apoyar la consideración del capítulo dos acerca de la profundidad en cuanto a temas y discursos expuestos en la animación japonesa, se hace de Evangelion un análisis de contenido con el fin de comprender que una animación no es solo para niños, sino que también existen historias complicadas para los jóvenes y los adultos.

4.1 Análisis de contenido²⁵

El análisis de contenido de la serie de Neon Genesis Evangelion, está basado en el esquema propuesto por el profesor Daniel Prieto Castillo, debido a que se ajusta a las necesidades de este capítulo.

- a) ANÁLISIS DE ESTRUCTURAS BÁSICAS:** Este enunciado se orienta al conocimiento de las bases sobre las que se sustenta la intencionalidad del discurso, en este caso, de Evangelion. Como Evangelion está dividido en dos partes, la

²⁵ PRIETO CASTILLO, Daniel, *La fiesta del lenguaje*, Editorial Coyoacán, 2da edición, México 2000 p. 161-200

serie y las películas, el discurso a analizar se hace uniendo las dos partes en un todo. Los elementos básicos a tomar en cuenta son:

Ideas núcleo: Son los temas del discurso y lo que se dice de ellos. En Evangelion las ideas núcleo, ya sean manifiestas u ocultas son la evolución humana artificial, el alma del hombre, Dios y los ángeles (su misión en el planeta Tierra y la confrontación de los seres humanos con su Creador), el origen de la humanidad y su propósito en la Tierra, el fin del mundo y la relación entre padres e hijos.

Sintagma: El sintagma es la coordinación de las partes y el orden al que está sujeto el discurso. Neon Genesis Evangelion, comienza con el ataque del tercer ángel, pues la identidad del primero y del segundo son revelados ya avanzada la serie. También lo que realmente ocurrió en el Segundo Impacto es descrito a mitad del serial. El principio de la historia se podría catalogar como el de un anime de robots convencional, pero mientras avanza, en cada capítulo se empiezan a develar misterios, surgen otros y al final, la serie se enfoca más al aspecto psicológico de los personajes. En las películas, la continuación de los eventos no psicológicos, conlleva a lo que es el Tercer Impacto, poniendo punto final a la historia sin dar opción a una continuación.

Modos de predicación: Son lo que se dice de las ideas núcleo o temas del discurso, poniendo énfasis en lo que se expresa. La evolución humana artificial es todo lo que se refiere al Proyecto de

Complementación Humana y que es llevado a cabo por NERV. El alma del hombre es una de las ideas más importantes en Evangelion, pues si bien los adultos tienen alma, los niños no y tienen que crear seres humanos con almas artificiales, al mismo tiempo que los Evangelions son dotados de un alma humana emparentada con el piloto.

En cuanto a Dios y sus mensajeros, la historia gira a su alrededor, pues al ver que el ser humano se ha estancado en su evolución física y espiritual, Dios manda a sus ángeles a unirse con Adam, el primer ángel enviado y provocar el llamado Tercer Impacto, para purificar el planeta y empezar otra vez. El origen de los seres humanos en la serie es que salieron del ángel llamado Lilith, y por lo tanto, también son ángeles, llamados Lilims y su misión era entenderse y amarse los unos a los otros.

El fin del mundo se ve en dos partes, que es el suceso del Segundo Impacto, inducido por los seres humanos, y el Tercer Impacto, visto en la película de The End of Evangelion, provocado por la unión de Lilith, Rei Ayanami, Adam y el EVA 01. La relación de padres e hijos, es puesta de manifiesto a lo largo de la serie, cómo es que dichas relaciones, dañadas por diversos factores, afectan a los hijos psicológica y emocionalmente, pero que al final son la base de la salvación de Shinji Ikari y Asuka Langley.

Grado de referencialidad: Es lo que se dice o se muestra fuera del discurso sobre el sujeto, ofrece más datos de referencia sobre lo que se expone en el discurso principal. En Evangelion, se hace

referencia a la Biblia, la Kabbalah judía, a los Rollos del Mar Muerto, así como a la mitología nórdica, adaptando tradiciones y leyendas a lo que es el relato, como el hecho de que los Ángeles sean deformes, o las predicciones incluidas en los Rollos del Mar Muerto, y esto hace que el grado de referencialidad de Evangelion sea de tipo distorsionante, pues ésta nos habla de características que no corresponden al sujeto (ideas núcleo) fuera del discurso, pues en las tradiciones se dice que los Ángeles son seres bellos de luz y en cuanto a los Rollos, son una recopilación de los libros del Antiguo Testamento y otros documentos no incluidos en éste, como el que narra la Guerra de los Hijos de la Luz contra los Hijos de las Tinieblas, haciendo una versión de la guerra de los judíos contra Roma.

En cuanto a los personajes, el grado de referencialidad es alto (nos acerca más a las características del sujeto fuera del discurso) debido a que están basados en los sephirot cabalísticos y sus particularidades, así como en las teorías de Sigmund Freud, principalmente la etapa oral en el ser humano.

Lo dicho y lo no dicho: Es lo que se dice y no se dice de un discurso, pues no hay discurso que no tenga una contraparte oculta, lo sepa o no su emisor. Evangelion tiene muchos aspectos no dichos que su guionista Hideaki Anno ocultó y que al analizar la serie, algunos se deducen, otros no: el mito de Adam y Lilith y sus implicaciones en la historia, la identidad del asesino de Ryoji Kaji, el propósito real de los Evangelions, las almas que habitan en ellos, la

naturaleza de Rei Ayanami y los motivos de Gendo Ikari para provocar el Tercer Impacto.

El mito de Adam y Lilith explica algunas cosas de la serie, como la razón de que Lilith esté encerrada en el Geofrente y crucificada, la existencia de dicho Geofrente y el porqué Adam es protagonista en el Segundo Impacto. El asesino de Kaji nunca es revelado, no se sabe si fue Misato Katsuragi u otra persona o si Kaji no murió. En cuanto a la naturaleza de los EVAs, éstos al principio son tomados como robots que ayudan a los seres humanos a destruir a los Ángeles, y se dice que son clones de Adam, lo que no se dice es que son (sobre todo el EVA 01) vehículos para la realización del Tercer Impacto, lo mismo que Rei, clon de Yui Ikari, utilizados por Gendo Ikari para poder reunirse con su esposa en otro plano de la existencia, después del fin del mundo.

Complementariedad: Es la idealización de los sujetos en el discurso, como si vivieran al margen de toda contradicción posible. Este discurso (Evangelion) no es un discurso totalmente complementario, pues no se idealiza al héroe, Shinji Ikari, como alguien valiente y fuerte, sino que es débil y cobarde, que no sabe que hacer con su vida y no puede relacionarse con los demás. En la historia no se presentan modos de vida ideales, pues se está al borde de la destrucción humana y cada uno de los personajes tiene fallos que los hacen imperfectos. Lo que podría idealizarse serían los Evangelions, al ser mitad robots mitad humanos, con un alma humana perdurable, aun después de un Apocalipsis. También se podría idealizar a los Ángeles, que a pesar de su forma, son los

mensajeros que envía Dios a desempeñar una misión y que éstos intentan cumplirla a cualquier precio. Aunque también se podría idealizar de cierta manera a Shinji Ikari y Asuka Langley por ser los únicos sobrevivientes del Tercer Impacto.

Oposición: Asume la predicación como si el o los sujetos tuvieran que enfrentar algo. Evangelion es un discurso de oposición al presentar la lucha entre los Ángeles y los seres humanos. Unos cumpliendo una orden de Dios y otros tratando de sobrevivir. También se presenta la lucha de un sujeto consigo mismo, en este caso, Shinji Ikari, Asuka Langley, Rei Ayanami, Misato Katsuragi entre otros, luchan en su interior para poder ser más felices y encontrar el sentido de sus vidas. También hay oposición entre NERV y SEELE, al enterarse éstos últimos de los verdaderos propósitos de Gendo Ikari de llevar a cabo un Tercer Impacto para su beneficio y el de su esposa y no para el de la humanidad.

Tipificación: Es lo que se dice de los actores en el ámbito de discurso, que puede caer en la estereotipificación del personaje. En Evangelion, lo que se dice de cada uno de los personajes es: Shinji Ikari es un héroe inusual por ser cobarde y débil, Rei Ayanami es una muchacha autista y solitaria sin sentimientos, Asuka Langley es extrovertida y valiente, Gendo Ikari es un hombre frío y calculador, Misato Katsuragi es una mujer alegre y optimista, Ritsuko Akagi es una persona muy inteligente sin vida propia. Pero al ver la serie, se cae en la cuenta de que la tipificación primaria es solo una fachada, pues dentro de cada uno hay conflictos y un por qué de su forma de actuar. Shinji es así por la mala relación con su padre y la muerte

de su madre, pues no supo crear lazos profundos con las personas. Rei, porque no sabe como actuar ante las personas y porque nadie le enseñó a mostrar sus sentimientos al ser un clon que puede ser reemplazado. Asuka es así porque la vivencia del suicidio de su madre la dejó traumada, y para ocultar su miedo y su debilidad, actúa al contrario, se muestra valiente y dispuesta a todo. Gendo se muestra distante y frío porque nada en el mundo le provoca sentimientos, ni siquiera su propio hijo, pues lo único que le hacía sentir amor era su esposa muerta Yui. Misato también muestra una cara distinta a su interior, pues se refugia en la cotidianidad de su vida para olvidar su soledad interna. Ritsuko está demasiado enfocada en su amor por Gendo, quien no siente nada por ella y no duda en demostrarlo, y como consecuencia, ella tiene una frustración como madre y mujer.

Isotopía: Son las características de algo o alguien que se mantienen latentes o se manifiestan a lo largo del relato y que tienden a cerrar el espacio de constitución de un sujeto a través de la predicación. Las características isotópicas manifiestas del relato de Evangelion son que es una serie de mechas que intentan salvar al mundo de los Ángeles, pero que al ir avanzando, las características isotópicas latentes se develan y se convierte más en una serie filosófico-religiosa que cuestiona la misión del hombre sobre la Tierra, el alma humana y la relación con Dios.

b) ANÁLISIS NARRATIVO: Consiste en dar cuenta de un estado o de una transformación de algo o alguien.

Evangelion narra básicamente la transformación de un mundo que desobedeció a su Creador y quiso tomar el destino en sus manos con consecuencias devastadoras. También narra la transformación de los personajes principales, ya sea para bien o para mal.

En cada una de las transformaciones hay un **objeto**. Este se puede dividir en cuatro: **eje narrativo del deseo, eje narrativo del querer, eje narrativo del saber y eje narrativo del poder**. Estos ejes pueden combinarse y dar lugar a distintos tipos de narración. Y para lograr el deseo, el querer, el saber y el poder, se desencadenan una serie de acciones y transformaciones que abrirán el espacio de la narración. Los ejes apuntan a conseguir el objeto, el cual es llamado programa narrativo de apropiación, que tiene una connotación de valor, hay, pues, **objetos privilegiados** que desencadenan acciones y transformaciones y **objetos aversivos** que también desencadenan acciones y transformaciones, ya sea para evitarlos, ocultarlos o destruirlos.

En Neon Genesis Evangelion se aplica esto de la siguiente manera:

*Los seres humanos **saben** que Dios los va a castigar porque las predicciones de los Manuscritos del Mar Muerto así lo dicen, por lo tanto, tratan de evitarlo a toda costa, primero controlando a Lilith, luego convirtiendo a Adam en embrión, a pesar de que provocaron el Segundo Impacto, y por último, creando a los Evangelions, que tienen el **poder** de destruir a los Ángeles enviados por Dios. Lo que **quieren** los humanos, representados

en la Organización SEELE, es el evolucionar para ser seres humanos completos.

*Gendo Ikari, después de perder a su esposa, persigue un único objetivo: volver a ver a Yui, **quiere** estar con ella nuevamente en otro nivel de la existencia donde serían como dioses. Tiene el **poder** de controlar al EVA 01, por medio de su hijo, y a Rei Ayanami, que es una de las partes primordiales del Tercer Impacto. Aunque después, todo se escapa de sus manos al no contar con que Rei Ayanami no quiere ser una con él, sino que **desea** ser una con su hijo Shinji. **Sabe** que el Tercer Impacto es la clave de una regeneración humana total.

*Shinji **quiere** ser aceptado por las otras personas, pero el ser tan retraído y el pedir perdón por todo, hace que se alejen. Empieza a abrirse ante los demás después de que se le da el **poder** de controlar al EVA 01 y decidir el futuro de la humanidad. El EVA 01 es considerado como un **objeto privilegiado** al ser el EVA más **poderoso** y el único que puede desencadenar el Tercer Impacto.

*Rei Ayanami es un **objeto privilegiado**, pues ella también es pieza importante en el Tercer Impacto, lo mismo que Adam y Lilith. Ella **sabe** secretos que los demás desconocen, como los deseos de Gendo y su verdadero origen. Rei 2 y Rei 3 comparten los mismos sentimientos hacia Shinji y por esto **desea** ser una con él, lo que la lleva a morir primero por él (Rei 2) y luego

traicionar a Gendo al dejar que sea Shinji quien tenga el **poder** de elegir el destino de los seres humanos.

*Ritsuko Akagi tiene el **poder** de ser la única que controle la computadora MAGI, y tiene el **saber** para protegerlas en caso de un problema, como la invasión del Ángel y el ataque de SEELE. **Desea** que Gendo la ame, pero esto no es posible porque Gendo solo ama a Yui.

*El nivel de sincronización y la actitud valiente de Asuka Langley son resultado de un **objeto aversivo**, esto es, la locura y el suicidio de su madre, por lo que se obligó a sí misma a ser fuerte y no llorar. Pero después se da cuenta de que la demencia de su madre tenía una razón de ser: su alma se había quedado en el EVA 02 para que ella **podiera** pilotarlo en un futuro, tal como sucedió, entonces, el que había sido objeto de aversión, adquiere un valor de **objeto privilegiado** porque Asuka comprende el esfuerzo que su madre hizo por ella y es lo que la ayuda a ser junto con Shinji la única sobreviviente del tercer impacto. El **deseo** de Asuka es ser fuerte y la mejor en todo.

*Yui Ikari **sabía** que en un futuro su hijo pilotaría el EVA 01, por eso se sacrificó al dejar que el EVA absorbiera su alma y su cuerpo. Al principio **quería** que Gendo, su esposo, se uniera a ella en el Tercer Impacto, pues este era el plan original, pero al ver desde el fondo del EVA que lo que ella más **quería** en el mundo, su hijo Shinji, es rechazado por su padre, decide al igual

que Rei (su clon) que es Shinji y no Gendo quien tiene que decidir el futuro del mundo.

Como se puede ver, todos se tienen que transformar para alcanzar sus fines, o se transforman contra su voluntad. También se da el caso del programa narrativo de renuncia, pues Shinji, Rei y Asuka renunciaron a una vida normal por pilotear EVAs y proteger a los seres humanos del ataque de los ángeles. Y también existe el programa narrativo de desposesión, pues Gendo separó a Shinji de su madre, Yui para poder llevar a cabo sus planes.

El relato: Es una narración de la evolución que sufre un personaje dentro de determinada situación espacio-temporal. Es de mayor complejidad que la simple presentación de hechos o situaciones. El proceso de transformación puede ser muy simple o muy complejo. En este caso, el relato de Evangelion es complejo debido a que los personajes pasan por todo tipo de tribulaciones que se complican en el espacio y el tiempo.

El relato se divide en tres: situaciones, personajes y ambientes, los cuales se irán analizando en el relato de Evangelion.

Situaciones: Se resuelve de diferentes maneras, donde se muestra el inicio, el clímax y el final de la situación. Prieto Castillo propone seis esquemas:

<p>ESQUEMA 1</p> <p>1.Situación inicial estable</p> <p>2.Ruptura de situación inicial por agente externo</p> <p>3.lucha</p> <p>4.recuperación de situación inicial</p>	<p>ESQUEMA 2</p> <p>1.Sit. inicial estable</p> <p>2.Ruptura de sit. Inicial por agente externo</p> <p>3.Lucha</p> <p>4.Recuperación de sit. inicial o</p> <p>5. Pérdida definitiva de la misma</p>	<p>ESQUEMA 3</p> <p>1.Sit. inicial degradada</p> <p>2.Salida de sit. Inicial por mejoramiento, milagro, etc. o</p> <p>3.empeoramiento de sit. inicial</p>
<p>ESQUEMA 4</p> <p>1.Sit. inicial ambivalente</p> <p>2.Elección de una de las posibilidades de la sit. inicial</p> <p>3.Pérdida de sit. inicial o</p> <p>4.Mantenimiento de sit. inicial</p>	<p>ESQUEMA 5</p> <p>1.Sit. inicial de prohibición</p> <p>2.Ruptura de sit. inicial por trasgresión de la prohibición</p> <p>3.Castigo</p>	<p>ESQUEMA 6</p> <p>1 .Sit. inicial de confrontación</p> <p>2.Fin de sit. Inicial por triunfo de una de las partes o</p> <p>3.Continuación de la sit. inicial por todas las tragedias que acarrea</p>

Después de la revisión de los esquemas, y la aplicación de éstos a los capítulos y películas de Neon Genesis Evangelion, se concluye que el esquema 2 es el que se adapta al relato general:

1. SITUACIÓN INICIAL ESTABLE, esto es, que el mundo esta bien, no hay conflictos de ninguna especie.
2. RUPTURA DE SITUACIÓN INICIAL POR UN AGENTE EXTERNO, que sería la provocación del Segundo Impacto y el posterior ataque de los Ángeles.
3. LUCHA entre los EVAs y los Ángeles y la lucha que se da en el interior de los personajes consigo mismos y con los demás.

5. PERDIDA DEFINITIVA DE LA SITUACIÓN INICIAL pues el mundo nunca más vuelve a la estabilidad inicial, al contrario, se desencadena el fin del mundo, el Tercer Impacto.

Las distintas situaciones se organizan en una secuencia y un relato puede consistir en una sola secuencia o en varias que dan lugar a relatos dentro del relato. En Evangelion se presenta esto último debido a que está dividido en 26 capítulos de la serie y las dos películas.

Los personajes: Son los actores del relato, ya sean humanos o no. El *ser* de un personaje consiste en lo que se predica de él, ya sean cualificaciones, acciones, dichas por alguien o actuadas por el personaje. Aunque sean solo en papel o celuloide, esto no le quita riqueza a un personaje. Se distinguen dos vertientes: los personajes sujetos a un papel rígido y los personajes más o menos imprevisibles, tanto como pueden serlo en la vida misma.

Estos últimos son los que corresponden al relato de Evangelion, pues tienden a acercarse más a una persona real en cuanto a actitudes, defectos y pensamientos. En este caso, los personajes tienen una conducta llena de contradicciones y para esto, se analiza a cada uno de los personajes principales:

SHINJI IKARI

EDAD: 14 años **SIGNO:** Géminis **SEXO:** Masculino

FECHA DE NACIMIENTO: 6 de junio de 2001

ARMAS DE BATALLA: Evangelion unidad 01

ANTECEDENTE MITICO: Sephirot DAATH, el conocimiento (desapego, perfección de la justicia y aplicación de las virtudes no corrompida por consideraciones de la personalidad, confianza en el futuro, duda del futuro, apatía, miedo, cobardía, inercia)

ORDEN DEL SABER: Sabe que el alma de su madre está en el EVA 01.

ORDEN DEL PODER: Control del EVA 01 y la decisión del destino humano.

ORDEN DEL SENTIR: La protección de su madre.

ORDEN DE LA MADUREZ: Al convertirse poco a poco en el mejor piloto su confianza aumenta y al saber que es él quien debe decidir el futuro de la raza humana, se decanta por la supervivencia de la especie.

MÓVIL HEDÓNICO: Que su padre lo felicite cuando hace algo bien, seguridad en sí mismo y en el exterior, amar a Rei o Asuka libremente.

MÓVIL PRAGMÁTICO: Maneja el EVA 01 porque se lo ordenan

MÓVIL ÉTICO: Maneja el EVA para proteger a la humanidad.

SER: Muchacho atormentado por la falta de amor en su vida pero que quiere ser feliz.

PARECER: Débil, cobarde, perdedor.

LO QUE SE DICE DE ÉL: es un tonto, sin carácter

LO QUE DICEN DE SÍ MISMOS: No puedo huir, ¿Por qué tengo que luchar contra los Ángeles?

LO QUE HACE: Pilotear el EVA, destruir a los Ángeles, trata salir de su caparazón.

RELACIÓN COMPLEMENTARIA: Rei Ayanami, Misato Katsuragi, Kensuke Aida, Touji Suzuhara.

RELACIÓN ANTAGÓNICA: Asuka Langley, Gendo Ikari.

BANDO AL QUE PERTENECE: Humano, piloto.

REI AYANAMI

EDAD: 14 años **SIGNO:** Desconocido **SEXO:** Femenino

FECHA DE NACIMIENTO: Desconocida

ARMAS DE BATALLA: Evangelion unidad 00

ANTECEDENTE MITICO: Sephirot 10, MALKUT el Reino (estabilidad, materialismo, disciplina, discriminación, avaricia, inercia, extasis, mantener el silencio)

ORDEN DEL SABER: Sabe secretos de Gendo Ikari que nadie mas conoce

ORDEN DEL PODER: Pilotea el EVA 01, Rei es capaz de producir el Tercer Impacto.

ORDEN DEL SENTIR: Amor hacia Shinji, deseo de la muerte

ORDEN DE LA MADUREZ: Sacrificarse por la salvación de Shinji

MÓVIL HEDÓNICO: El amor de Shinji, la seguridad de Gendo Ikari

MÓVIL PRAGMÁTICO: Maneja el EVA por obligación a Gendo

MÓVIL ÉTICO: La comprensión de todos los seres humanos.

SER: Una muchacha que no teme morir, pues sabe que será reemplazada por otra igual a ella, no sabe mostrar sus sentimientos por la misma razón

PARECER: Autista, insensible, una muñeca de Gendo

LO QUE SE DICE DE ELLA: Es una muñeca, se parece a Yui Ikari, es inexpresiva

LO QUE DICEN DE SÍ MISMOS: Quiero estar unida a Shinji en cuerpo y alma, ¿Qué es este sentimiento?

LO QUE HACE: Pilotear un EVA, Llevar a cabo el Tercer Impacto

RELACIÓN COMPLEMENTARIA: Shinji Ikari, Gendo Ikari

RELACIÓN ANTAGÓNICA: Asuka Langley, Ritsuko Akagi

BANDO AL QUE PERTENECE: Semi-humano, piloto

ASUKA LANGLEY

EDAD: 14 años **SIGNO:** Sagitario **SEXO:** Femenino

FECHA DE NACIMIENTO: 14 de diciembre de 2001

ARMAS DE BATALLA: Evangelion Unidad 02

ANTECEDENTE MITICO: Sephirot 6, TIPHERET la belleza (centralidad, entereza, identificación, integridad, devoción al gran trabajo, orgullo, importancia propia, ahuecamiento, desafío, reto)

ORDEN DEL SABER: Sabe que su nivel de sincronización con el EVA 02 es superior al de los otros pilotos

ORDEN DEL PODER: Pilotear el EVA 02

ORDEN DEL SENTIR: Siente que es la mejor del mundo, que nada puede derrotarla. Siente el espíritu de su madre dentro del EVA 02.

ORDEN DE LA MADUREZ: Coopera con Shinji en la destrucción de los Ángeles.

MÓVIL HEDÓNICO: Ser la mejor en todo, el amor de Kaji.

MÓVIL PRAGMÁTICO: Pilotea el EVA para superarse como persona.

MÓVIL ÉTICO: Destruye a los Ángeles para proteger a la humanidad

SER: Una muchacha traumatada e infeliz por la ausencia de su madre.

PARECER: Fuerte, decidida, inteligente.

LO QUE SE DICE DE ELLA: Es la mejor piloto de EVA, es fuerte y valiente

LO QUE DICEN DE SÍ MISMOS: Tengo que ser la mejor del mundo entero, no lloraré nunca más.

LO QUE HACE: Pilotea el EVA por orgullo, destruye a los Ángeles

RELACIÓN COMPLEMENTARIA: Hikari Hikori, Ryouji Kaji

RELACIÓN ANTAGÓNICA: Shinji Ikari, Rei Ayanami, Touji Suzuhara

BANDO AL QUE PERTENECE: Humano, piloto

MISATO KATSURAGI

EDAD: 29 años **SIGNO:** Sagitario **SEXO:** Femenino

FECHA DE NACIMIENTO: 8 de diciembre de 1986

ANTECEDENTE MÍTICO: Sephirot 7 NETZACH la victoria (nutrimiento, proyección, responsabilidad, altruismo, egoísmo, hábito, saber)

ORDEN DEL SABER: Sabe como fue el Segundo Impacto, pues lo presencié, sabe de estrategias militares.

ORDEN DEL PODER: Planear las estrategias para la destrucción de los Ángeles.

ORDEN DEL SENTIR: Siente odio hacia los Ángeles porque fueron la causa de la muerte de su padre.

ORDEN DE LA MADUREZ: Lleva a Shinji a vivir a su casa para que comience a interrelacionarse con otras personas y no esté tan solo.

MÓVIL HEDÓNICO: El amor por Shinji y por Kaji

MÓVIL PRAGMÁTICO: Es empleada de NERV porque su padre pertenecía al equipo de Gendo Ikari.

MÓVIL ÉTICO: Quiere ser parte de la salvación de la humanidad, por venganza hacia los Ángeles

SER: Una mujer necesitada de afecto, que lo busca en un hombre parecido a su padre

PARECER: Una persona totalmente despreocupada y alegre, optimista del futuro.

LO QUE SE DICE DE ELLA: Es una persona competente en su trabajo, busca solo el placer que pueda darle Kaji

LO QUE DICEN DE SÍ MISMOS: No es verdad que me siento sola, busqué al hombre que más se parecía a mi padre sin desearlo

LO QUE HACE: Es la encargada de las estrategias dirigidas a la destrucción de los Ángeles, amante de Kaji

RELACIÓN COMPLEMENTARIA: Ryouji Kaji, Shinji Ikari

RELACIÓN ANTAGÓNICA: Los Ángeles

BANDO AL QUE PERTENECE: humano, NERV

GENDO IKARI

EDAD: 48 años **SIGNO:** Tauro **SEXO:** Masculino

FECHA DE NACIMIENTO: 29 de abril de 1967

ANTECEDENTE MITICO: Sephirot 2 CHOKMA la sabiduría (revolución, independencia, el bien y el mal, arbitrariedad)

ORDEN DEL SABER: Sabe todo acerca del Tercer Impacto, del Segundo, del Proyecto de Complementación Humana y el origen de los EVAs.

ORDEN DEL PODER: Control absoluto de NERV.

ORDEN DEL SENTIR: Amor por Yui Ikari

ORDEN DE LA MADUREZ: Antes de morir reconoce el daño que le hizo a su hijo Shinji y le pide perdón

MÓVIL HEDÓNICO: El amor de Yui, el volver a verla

MÓVIL PRAGMÁTICO: Desarrollar el proyecto Adam y EVA para conseguir el Tercer Impacto

MÓVIL ÉTICO: : Llevar a cabo el Plan de Complementación Humana para que la humanidad evolucione

SER: Un hombre totalmente enamorado de su esposa, que busca por todos los medios reunirse con ella de nuevo, no importándole los sentimientos de su hijo Shinji.

PARECER: Un hombre frío y calculador

LO QUE SE DICE DE ÉL: Es un padre despreocupado por su hijo, líder absoluto de NERV.

LO QUE DICEN DE SÍ MISMOS: Solo quiero ir con Yui

LO QUE HACE: Comandante en jefe de NERV, planea el Proyecto de Complementación Humana y el Tercer Impacto para su beneficio.

RELACIÓN COMPLEMENTARIA: Yui Ikari, Kozou Fuyutsuki

RELACIÓN ANTAGÓNICA: Shinji Ikari, Keel Lorenz

BANDO AL QUE PERTENECE: Humano, NERV

RITSUKO AKAGI:

EDAD: 30 años **SIGNO:** Escorpio **SEXO:** Femenino

FECHA DE NACIMIENTO: 22 de noviembre de 1985

ANTECEDENTE MITICO: Sephiroth 5 GEBURAH, la severidad (poder, invencibilidad, coraje y lealtad, energía, crueldad, burocracia)

ORDEN DEL SABER: Es la única que sabe como funcionan las computadoras MAGI en su totalidad.

ORDEN DEL PODER: MAGI.

ORDEN DEL SENTIR: Amor a Gendo Ikari lo que la hace soportar sus desprecios

ORDEN DE LA MADUREZ: Traicionar a Gendo para zafarse de sus ataduras

MÓVIL HEDÓNICO: Que Gendo la ame

MÓVIL PRAGMÁTICO: Está en NERV porque su madre le dejó el legado de las MAGI

MÓVIL ÉTICO: Servir a Gendo, serle útil

SER: Una mujer frustrada en su naturaleza por amar al hombre equivocado

PARECER: Una científica sin sentimientos ni pasiones

LO QUE SE DICE DE ELLA: Es una persona brillante, solitaria

LO QUE DICEN DE SÍ MISMOS: Me odio a mi misma por parecerme a mi madre.

LO QUE HACE: Control total de MAGI

RELACIÓN COMPLEMENTARIA: Ryouji Kaji, Misato Katsuragi

RELACIÓN ANTAGÓNICA: Gendo Ikari, Naoko Akagi

BANDO AL QUE PERTENECE: Humano, NERV

RYOUJI KAJI

EDAD: 31 años **SIGNO:** Géminis **SEXO:** Masculino

FECHA DE NACIMIENTO: 17 de junio de 1984

ANTECEDENTE MITICO: Sephiroth 9 YESOD la fundación (receptibilidad, percepción, seguridad, verdad, independencia, ociosidad, snobismo)

ORDEN DEL SABER: El origen de los EVAs y algunos secretos de NERV

ORDEN DEL PODER: El respaldo de SEELE para espiar NERV

ORDEN DEL SENTIR: Amor por Misato

ORDEN DE LA MADUREZ: Le devela a Misato algunos secretos que NERV esconde

MÓVIL HEDÓNICO: El amor de Misato

MÓVIL PRAGMÁTICO: Obedecer las ordenes de SEELE

MÓVIL ÉTICO: Busca la verdad ocultada por Gendo Ikari

SER: Un hombre en busca de la verdad y la justicia, enamorado de Misato

PARECER: Una persona despreocupada y divertida

LO QUE SE DICE DE ÉL: Kaji es un espía de SEELE, se aprovecha de lo que Misato siente por él

LO QUE DICEN DE SÍ MISMOS: Solo busco la verdad, siempre he amado a Misato aunque nunca se lo he dicho

LO QUE HACE: Trabaja para SEELE como espía en NERV

RELACIÓN COMPLEMENTARIA: Misato Katsuragi

RELACIÓN ANTAGÓNICA: Gendo Ikari

BANDO AL QUE PERTENECE: Humano, SEELE

El ambiente en el que todo se desarrolla es un mundo apocalíptico donde no existen las estaciones del año, hay un gobierno mundial, los humanos han perdido la fe en su Creador. Algunos tienen que vivir en carne propia el ataque de los Ángeles en la ciudad de Tokio 3, diseñada especialmente para resistir dicha embestida. Los personajes principales se desarrollan también en lo que es el Geofrente, un lugar aislado del mundo exterior, donde se guardan múltiples secretos y donde se planea la evolución del ser humano a espaldas de éste.

c) ANÁLISIS IDEOLÓGICO: Consiste en lo que se está predicando de un sujeto, en los modelos de relaciones y

soluciones sociales que los sujetos del mensaje siguen, en lo que no se dice, en lo que se rechaza.

Neon Genesis Evangelion es un discurso ideológico que hace referencia a una visión particular del destino de los seres humanos. Tal vez el hecho de que se maneje a Dios y a los Ángeles como algo que va en contra del ser humano, sea tomado a mal por muchas personas, pero dentro de todo esto, se debe leer el verdadero contexto de esto: el alma humana, cómo es que los personajes principales buscan una paz interior que en el exterior no pueden encontrar. También es una muestra de soberbia porque los humanos planean el Proyecto de Complementación Humana con el fin de demostrar que pueden ser dioses, que también pueden ser fuente de vida igual que Dios y esto podría ser una alegoría al tema de la clonación humana, que se lleva a cabo en Evangelion y que está en fase de desarrollo en estos días.

El hacer uso de tantos recursos religiosos y apocalípticos, es solo para hacer notar que el ser humano está cada día más alejado de Dios y que si no cumple la misión de amarse a sí mismo y a sus semejantes, acabará autodestruyéndose. La visión de los cuerpos humanos juntos y convertidos en LCL no es más que una metáfora a que la humanidad debe estar unida como uno solo, no físicamente sino espiritualmente, pues es una raza única que no debe estar dividida.

Shinji representa una etapa por la que ha pasado mucha gente, que es el temor que han tenido a ser rechazados por los demás, a ser

dañados, a quedarse solos. Algunos la superan, otros no. Pero nunca dejará de estar presente. Shinji busca aceptación, busca el amor y el cariño que le faltó a lo largo de su vida por la ausencia de su madre y su padre. Es una carencia que le impide valorarse como ser humano, amarse a sí mismo y amar a los demás. Y esto no solo se aplica a Shinji. Misato, por ejemplo, se refugia en una vida frívola para evitar recordar el poco amor que su padre les dio a ella y a su madre. El otro caso es Asuka, quien perdió a su madre siendo tan pequeña y decidió guardar sus sentimientos hasta que no pudo reprimirlos más.

Así, Evangelion se convierte en un discurso que sirve para ver mediante sus personajes que cada ser humano alguna vez ha decidido huir de aquello que le causa dolor, pero, que no es capaz de aceptar este hecho, pues sería revivir dicho dolor. Y, que a veces la única manera de combatirlo es huir, aunque tal vez lo mejor es darse cuenta de que no se puede huir todo el tiempo o aspirar a estar solos, como es el caso de Shinji en *The End of Evangelion*, cuando acepta el hecho de que debe ayudar a que la humanidad no se termine, y que aunque los demás puedan causarle dolor no debe apartarse de ellos, pues, la vida es un riesgo, y él, como humano, debe aprender a vivir aceptando lo bueno y lo malo que le pueda dar la vida.

“En Shin Seiki Evangelion está plasmado mi ser, un hombre que no pudo hacer nada durante cuatro años. Un hombre que huyó durante cuatro años, que simplemente no estaba muerto.

*Hasta que pensé 'basta de huir' y volví para hacer este proyecto. una producción donde se imprimieran todos esos sentimientos en el film."*²⁶

²⁶ ANNO, Hideaki , *Una carta para los lectores* , www.evageliondef.org

CONCLUSIONES

En los cuatro capítulos anteriores se ha expuesto, como es que la animación, tanto americana como japonesa, han evolucionado a través del tiempo y se diferencian una de la otra, tanto por contenidos, por el público al que van dirigidas y los estilos de producción manejados en cada una.

Al analizar *Neon Genesis Evangelion*, nos damos cuenta que el nivel de complejidad ha llegado a extremos tales que aún, después de varios años de finalizada la serie, existen foros de discusión en Internet, en todos los idiomas imaginables, sobre cómo es que el autor ha tocado tal o cual tema religioso y/o psicológico. Inclusive, en estos momentos, se está preparando la película '*Live Action*' o '*Accion Viva*', con actores reales, puesto que se ha visto que la serie es rentable y los fans no están dispuestos a dejar morir el fenómeno. A pesar que un anime de éxito en Japón no tiene más que dos años de vida después de su capítulo final, *Evangelion* ha rebasado fronteras y es precisamente en Estados Unidos donde se empezó a idear el llevar este anime a las pantallas grandes de todo el mundo donde no quedará solo en animación, sino que irá más allá. La película se espera que se estrene en el 2010, por ahora están en fase de pre-producción.

De *Blanca Nieves* a *Shrek*, la mentalidad del público americano ha cambiado, mientras que la primera era una historia rosa, un clásico de los cuentos de hadas, la segunda no es más que una sátira de

estos, una forma de burlarse de los convencionalismos, de las historias clásicas para los niños, demostrando que aún la animación americana puede ser también para adolescentes y adultos. Antes, la gente difícilmente hubiera aceptado a *Shrek*, pero ahora se ha convertido en un clásico moderno el cual ganó un Oscar.

Para el anime en Occidente ha sido más difícil evolucionar. Aunque llegó al continente americano en los años 60, no fue hasta la siguiente década que la gente se empezó a dar cuenta que era diferente, los aficionados a este tipo de animación crearon una subcultura vedada a unos cuantos, puesto que el material era difícil de conseguir y aún de traducir, y se consideraba una vergüenza ser aficionado a la animación japonesa. No fue hasta mediados de los 80's que se consiguió una apertura para todos, principalmente con la llegada de ***Akira***, un clásico del anime japonés, el cual causó impacto debido a su temática y a la calidad con la que está elaborado.

La explosión de anime en el mundo de los 80's y 90's ha acarreado que incluso la revista TIME haga números especiales tocando este tema. Es una industria de medio billón de dólares solo en Estados Unidos que actualmente ha inspirado en gran medida a la producción cinematográfica estadounidense, el ejemplo más claro es la trilogía ***Matrix***, la cual asimismo, ha influido en la manera de hacer películas de ciencia ficción en el mundo entero.

Anime y cartoon, bueno tanto uno como el otro, con sus diferencias obvias, pero los dos con un mismo objetivo: entretener y emitir un

mensaje. No podemos decir que el anime es malo por... o que el cartoon es malo por... , es cuestión de gustos, es cuestión de ver la realidad de cierto modo. Si queremos entretenernos sin entrar en la complejidad temática, nada mejor que un buen cartoon, ya sea clásico como por ejemplo los Looney Tunes de la Warner Brothers o la burla a la sociedad de los Simpson. Pero en caso de que queramos ver algo más profundo, que nos haga analizar los contenidos, entonces, entremos al anime. Y en este hay para todos los gustos, desde comedia ligera hasta terror y melodrama.

Hay que tomar en serio a la animación, tanto americana como japonesa, se tiene que erradicar la falsa idea de que 'solo es para niños'. Como se ha explicado, antes era válido tener esa opinión, pues las animaciones eran simples y planas. Pero ahora no, la apertura en el criterio de la gente, y la tolerancia han hecho que se toquen temas antes limitados, y la gente ya no se escandaliza tan fácilmente con una idea diferente, como hace medio siglo.

En la animación ha habido un cambio radical pues los niños de hoy ya no creen tan fácilmente la historia de la princesa que espera por su príncipe azul, ahora necesitan temáticas diferentes, donde no siempre pase lo mismo, que sean con mayor movimiento. Pero hay que tener cuidado en lo que se les presenta. Para eso existe la variedad, no se debe presentar historias para adolescentes a niños en edad escolar, pues la consecuencia está en ver a tantos padres de familia que se quejan de la violencia animada, más de la animación japonesa.

Precisamente para mirar el cambio de pensamiento en los realizadores de animación y en los espectadores, he realizado el análisis de una serie que ha causado polémica en el mundo entero: Neon Genesis Evangelion. Por su contenido religioso, moral, filosófico y psicológico, está considerada como una de las series animadas más complejas que se hayan hecho. Miles de páginas en Internet están dedicadas al tema de analizar a sus personajes psicológicamente, de tratar de explicarse tal o cual situación, de desentrañar sus secretos. En esta tesis se expuso un análisis de contenido que intentó identificar el mensaje que su realizador, Hideaki Anno, quiso dar a los espectadores: el ser humano debe aceptarse y amarse a sí mismo, para poder aceptar a sus semejantes, con defectos y virtudes, con el fin de que no se quede aislado, sino que forme parte de un solo ser llamado Humanidad.

BIBLIOGRAFÍA

- ❖ ANNO Hideaki, ***The Red Cross Book (Evangelion Official Guide)***, GAINAX Studio, Tokyo, Japón, 1997, 24 páginas
- ❖ BARRIER Michael, ***Hollywood Cartoons*** 1ª Edición, Boston. Oxford University Press, 1989, 672 páginas
- ❖ CASARRUBIAS CASTREJON Daniel, ***La animación, arte en movimiento*** (tesis), Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM, México D.F, 2001, 110 páginas
- ❖ GARCÍA LOZANO Francisco Erick, ***Sailor Moon y el manejo de recursos mitológicos y sociológicos en la narrativa de la animación japonesa*** (tesis), UNAM Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, México, D.F, 1999, 120 páginas
- ❖ GROVER Ron, ***El toque mágico de Disney***, 1ª Edición, Editorial Mc Graw Hill, México, 1992, 308 páginas
- ❖ JUAREZ VALENCIANO Raquel, ***El largometraje de dibujos animados en el cine mexicano*** (tesis), Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM, México D.F, 2000, 128 páginas
- ❖ HERNANDEZ GABRIEL César, ***Manga: Una historieta diferente, su valor histórico como documento comunicativo*** (tesis), Escuela Nacional de Estudios Profesionales campus Aragón, UNAM, México, D.F, 2001, 139 páginas
- ❖ McCARTHY Helen, ***Una introducción al anime*** Editorial El Beso, Primera impresión, Barcelona, 1994, 61 páginas
- ❖ PERADEJORDI Julio, ***La Cábala*** Ediciones Obelisco, 1ª reimpresión, México, 2000, 126 páginas
- ❖ PRIETO CASTILLO Daniel, ***La fiesta del lenguaje***, Editorial Coyoacán, 2da edición, México, 2000, 246 páginas
- ❖ SADOUL Georges, ***La historia del cine mundial desde los orígenes***, Siglo XX Editores, 12da. edición, México, 1991, 466 páginas
- ❖ SMOODIN Eric, ***Animating culture***, Rutgers University Press, 1era Edición, New Jersey, 1993, 216 páginas

- ❖ WHITE Tony, ***The animator's workbook***, 1a Edición, Watson-Guptill Publications, New York, 1988, 160 páginas
- ❖ WILSON Edmund, ***Los Rollos del Mar Muerto***, Fondo de Cultura Económica, 5ta reimpresión, México, 2001, 347 páginas

OTRAS FUENTES

- ❖ ANNO Hideaki, ***Una carta para los lectores***, <http://www.evangeliondef.org>
- ❖ RODRÍGUEZ Gustavo. "Dr. Mario" en ***Club Nintendo*** año 4, núm. 10, Editorial Samra, México D.F, 1995, 60 páginas
- ❖ SNIPERWOLF, "Mentiras verdaderas ¿Qué ven los niños en la TV?" en ***Revista Conexión Manga*** No. 21, año 2, 2000, México, 31 páginas
- ❖ VALDÉS Jorge, "Neon Genesis Evangelion" en ***Plan B*** Año 3 No.1, 1997, Revista independiente, 50 páginas
- ❖ WACHOWSKI Andy, ***The Animatrix***, Warner Brothers, EUA, 2003, 102 minutos (documental)
- ❖ <http://www.dreamers.com>
- ❖ http://www.orbita.starmedia.com/~tapion-broly/anime_en_mexico.html
- ❖ <http://pub4.ezboard.com/fclubdomorevistas.showMessage?topicID=193.topic>
- ❖ http://maiweb.udlap.mx/~dg103290/Club/3_Articulos/Anime_tiempo.html
- ❖ <http://www.geopromos.com/manganime>
- ❖ <http://www.terra.com/foros/animejap.html>