

Universidad de Costa Rica
Facultad de Ciencias Sociales
Escuela de Psicología

La promesa de futuro en la adolescencia: observaciones a partir del estudio psicoanalítico del
signo catastrófico en la Ciencia ficción *Anime*.

Ponente:

Ronald Oviedo Vargas

B24952

Director:

M.L. Mariano Fernández Sáenz

Lectores:

M.Sc. Kira Schroeder

Lic. Damián Herrera



**UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES
ESCUELA DE PSICOLOGÍA**

ACTA DE PRESENTACIÓN DE REQUISITO FINAL DE GRADUACIÓN No. 231

Sesión del Tribunal Examinador celebrada de manera virtual el día viernes diez de diciembre del dos mil veintiuno, a las once horas, con el objeto de recibir el informe oral de la presentación pública del:

SUSTENTANTE	CARNE	AÑO DE EGRESO
Ronald Oviedo Vargas	B24952	1-2021

Quien se acoge al Reglamento de Trabajos Finales de Graduación bajo la modalidad de **Tesis**, para optar al grado de **Licenciatura en PSICOLOGÍA**.

El tribunal examinador procede a presentarse y brindar su nombre completo, ubicación, su papel como miembro en el tribunal examinador, además indican que reciben video, audio y datos.

Tribunal Examinador	
M.Sc. Daniel Fernández Fernández	Presidente
M.Sc. Mario Soto Rodríguez	Profesor Invitado
M.L. Mariano Fernández Sáenz	Director de T.F.G.
M.Sc. Kira Schroeder Leiva	Miembro del Comité Asesor
Lic. Damián Herrera González	Miembro del Comité Asesor

ARTICULO I

El Presidente informa que el expediente del postulante contiene todos los documentos de rigor. Declara que cumple con todos los demás requisitos del plan de estudios correspondiente y, por lo tanto, se solicita que proceda a hacer la exposición.

ARTICULO II

El postulante hace la exposición oral de su trabajo final de graduación titulado: **“La promesa de futuro en la adolescencia: observaciones a partir del estudio psicoanalítico del signo catastrófico en la ciencia ficción anime”**.

ARTICULO III

Terminada la disertación, el Tribunal Examinador hace las preguntas y comentarios correspondientes durante el tiempo reglamentario y, una vez concluido el interrogatorio, el Tribunal se retira a deliberar.

ARTICULO IV

De acuerdo al Artículo 39 del Reglamento de Trabajos Finales de Graduación, el Tribunal Examinador considera el Trabajo Final de Graduación:

APROBADO () APROBADO CON DISTINCIÓN (X) NO APROBADO ()

Observaciones: _____

ARTICULO V

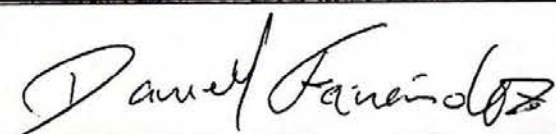
El Presidente del Tribunal le comunica al postulante el resultado de la deliberación y lo declara acreedor al grado de Licenciatura en PSICOLOGÍA.

Se le indica la obligación de presentarse al Acto Público de Juramentación, al que será oportunamente convocado.

Se da lectura al acta que firman los Miembros del Tribunal Examinador y el Postulante. A las 12:50 pm se levanta la sesión.

Nombre:

Firma:

M.Sc. Daniel Fernández Fernández	
----------------------------------	--

M.Sc. Mario Soto Rodríguez.	Mario Soto.
M.L. Mariano Fernández Sáenz	Mariano
M.Sc. Kira Schroeder Leiva	K. Sch. /
Lic. Damián Herrera González	DAMIÁN H.

Ronald Oviedo Vargas	R. Oviedo
----------------------	-----------

Resumen

En el marco de las catástrofes ambientales, el avance de las tecnologías de información, la pandemia de la COVID-19 y la llamada *caída de los grandes relatos* se repositionan nuevas lógicas para entender la subjetividad adolescente. Por otra parte, la conceptualización psicoanalítica plantea que existe un pasaje *una muerte psíquica* la cual estará íntimamente ligada a la *segunda subjetivación* que conlleva la adolescencia. Este estudio parte de la interrogación, criticidad y necesidad de insertar nuevas reflexiones a dicha construcción teórica que se nombrará *promesa de futuro*.

Por consecuente, este estudio analiza la propuesta discursiva del *signo catastrófico Anime*, sus repercusiones y pregnancia en la conceptualización teórica de una *promesa de futuro* en la adolescencia contemporánea.

Para eso, se trazaron tres lecturas de la narrativa de género catastrófico que ha proliferado en los últimos años en el consumo juvenil actual y se ilustra en la ciencia ficción *Anime*. De manera más específica, se construyó *un signo* a partir de una lectura psicoanalítica que prioriza tres acercamientos semióticos a una obra *Anime*: la construcción contextual y sociohistórica de este, sus elementos significantes y finalmente la generación de conjeturas psicoanalíticas.

Hacia el final, es posible entrever en los significantes audiovisuales un *encuentro con la muerte* necesario para al construcción de una *promesa de futuro*. Esto permite, a su vez, profundizar en la pregnancia de esta idea para pensar conceptos del psicoanálisis como el *deseo* o el *ideal* con la cultura apocalíptica y la tecnología. También esta tiene un valor como referente a las condiciones en que la adolescencia reconduce una *segunda reinscripción de la vida*, a partir del sostener una interrogante a la cultura misma.

Dedicatoria

A quién haya sentido solo y sola.

A quién haya sufrido la presencia de la muerte.

A las adolescencias que me acompañan y me siguen acompañando.

Agradecimientos

Muchas gracias a mi madre Silvia por ser mi ancla y mi padre Ronald por ser mi techo. A mi familia, a Stephanie y Andrés por mirar, ser y estar.

Gracias a mi director Mariano Fernández por ponerle oído a mi insistencia, por sus cortes fundamentales y precisas retroalimentaciones.

A Kira Schroeder y Damián Herrera. Por sus palabras, lecturas, y silencios necesarios. Por ser lectores, acompañantes y pilares.

A mis amigos y amigas con quiénes he compartido esta escritura y han representado impulso. Agradezco que hayamos compartido los miedos, las risas y la angustia. Especialmente a Ange, Chu, Ian y Pablo por su sagacidad y cariño.

Finalmente quiero darle las gracias a quiénes forman y han formado parte de la fundación FUNDAMENTES. A los y las compañeras que me han hecho crecer, los niños, niñas y personas adolescentes que con sus vidas han tocado la mía también.

Pero en lo más solitario del desierto tiene lugar la segunda transformación: en león se transforma aquí el espíritu, quiere conquistar su libertad como se conquista una presa y ser señor en su propio desierto.

Aquí busca a su último señor: quiere convertirse en enemigo de él y de su último dios, con el gran dragón quiere pelear para conseguir la victoria.

(...) Hermanos míos, ¿para qué se precisa que haya el león en el espíritu? ¿Por qué no basta la bestia de carga, que renuncia a todo y es respetuosa?

Crear valores nuevos - tampoco el león es aún capaz de hacerlo: mas crearse libertad para un nuevo crear - eso sí es capaz de hacerlo el poder del león.

Crearse libertad y un no santo incluso frente al deber: para ello, hermanos míos, es preciso el león.

Tomarse el derecho de nuevos valores - ése es el tomar más horrible para un espíritu de carga y respetuoso. En verdad, eso es para él robar, y cosa propia de un animal de rapiña.

En otro tiempo el espíritu amó el «Tú debes» como su cosa más santa: ahora tiene que encontrar ilusión y capricho incluso en lo más santo, de modo que robe el quedar libre de su amor: para ese robo se precisa el león.

Friedrich Nietzsche

La experiencia apocalíptica es lo contrario del aburrimiento.

Amélie Nothomb

-La cosa que pienso que soy, ese soy yo. No soy más que yo mismo

Aún así, no entiendo ¿Dónde estoy?

¿Qué soy? ¿Qué soy?

Nadie me entiende

-¡Idiota! ¡Eso es obvio! Nadie te entenderá nunca.

-Aquel a quién le importas, y aquel que te entiende, es nadie más que tú.

-Así que cuídate.

-Pero aún no tengo un yo, así que no me entiendo. ¡No hay forma de cuidarme a mí mismo!

Neon Genesis Evangelion

Tabla de Contenidos

Primera Parte: Ejes centrales de investigación	1
Introducción	2
I. Marco de Referencia.....	5
1. <i>Antecedentes de Investigación.....</i>	5
1.1 Aproximaciones nacionales desde la teoría psicoanalítica a la narrativa adolescente.....	5
1.2 Estudios entre adolescencia y Anime en la academia costarricense.....	9
1.3 Estudios internacionales: Otakus y catástrofes distópicas	35
1.4 Consideraciones finales	10
2. <i>Marco Teórico.....</i>	11
2.1 La adolescencia como promesa de futuro.....	11
2.2 Pulsión de muerte, compulsión a la repetición y crítica al futurismo	17
2.3 “Absolecencia”: Sobre la catástrofe posmoderna, las “defensas” yoicas y el no futuro	20
II. Planteamiento del Problema	25
1. <i>Pregunta de Investigación.....</i>	25
2. <i>Objetivo General</i>	25
3. <i>Objetivos Específicos.....</i>	26
III. Metodología	27
1. <i>Antecedentes metodológicos.....</i>	27
2. <i>Base epistemológica</i>	28
2.1 Sobre el concepto de Signo.....	28
2.2 Autor, creación y lector en el psicoanálisis	28
2.3 “¿Y...?”: Precisiones semióticas para una “lectura psicoanalítica”	31
3. <i>Elección de un Corpus de lectura.....</i>	35
4. <i>Fases de investigación.....</i>	39
4.1 Comprensión del signo desde su ligamen contextual y sociohistórico.....	39
4.2 Transcripción del recorrido signifiante.....	41
4.3 Lectura Psicoanalítica o Conjetural	43
4.4 Tabla resumen.....	46

5. Consideraciones finales.....	47
---------------------------------	----

Segunda Parte: Lectura Psicoanalítica del Signo Catastrófico en la ciencia ficción Anime

49

IV. Comprensión del signo desde su ligamen contextual y sociohistórico..... 50

1. Introducción al Anime: breve historia del dibujo y la sociedad japonesa.....	51
1.1 Manga.....	51
1.2 Anime.....	54
2. El género ciencia ficción como expresión de la posmodernidad.....	56
2.1 El cataclismo o la catástrofe.....	57
2.2 Sobre la estética de la distopia cyberpunk.....	62
2.3 El desdibujamiento de referentes a través del problema de la identidad: sobre Neon Genesis Evangelion y Ghost in the Shell.....	65
2.4 El desdibujamiento de referentes a través de la estética del simulacro.....	76
3. Zeitgeist apocalíptico.....	82
3.1 La proliferación de narrativas en el siglo XXI ¿politización o fantasías del final?.....	82
3.2 La catástrofe ecológica y la COVID-19.....	92
3.3 Kawaii: Anime como fascinación y consumo.....	95
4. Darling in the Franxx (2018).....	99
4.1 Ficha Técnica.....	100
4.2 Resumen y argumento principal.....	100
4.3. Director de la serie: Atsushi Nishigori.....	103
4.4. Los estudios de Animación.....	105
4.5. Crítica y recibimiento del “fandom”.....	109
4.6. ¿La heredera de “Evangelion”?.....	116
5. Reflexiones finales.....	122

V. Transcripción del recorrido significativo 126

1. Organización del signo catastrófico en Subsignos a partir de la matriz de seguimiento del significativo.....	127
1.1 La catástrofe ecológica.....	127
1.2 La obsolescencia de la vida.....	132
1.3 Lo siniestro.....	145
1.4 El ideal apocalíptico.....	153
1.5 La peligrosidad tecnológica.....	159
1.6 La aparente ausencia de la catástrofe.....	164

2.	<i>Reflexiones finales a partir de la sistematización del significante filmico</i>	166
VI.	Lectura psicoanalítica/ conjetural del Signo Catastrófico	169
1-	<i>Premisa de partida para esta conjetura</i>	170
2-	<i>La muerte que se adolesce: coordenadas en el texto audiovisual</i>	173
2.1	¿Porqué adolecer?	173
2.2	¿Por qué la muerte en el signo catastrófico Anime?.....	174
2.3	El encuentro con la muerte y sus dimensiones	176
2.3.2	Sublevación: la posibilidad de vivir la muerte.....	178
3-	<i>Enlaces con la teoría psicoanalítica</i>	181
3.1	¡Advertencia! Sobre dos posibles muertes.....	182
3.2	La construcción de una promesa de futuro: Deseo, Otro y sublevación.....	184
3.3	El problema de la subjetivación en el cuerpo cyborg	197
3.4	“¿Quién soy?”: Angustia y umheimlich	202
3.5	Los ideales apocalípticos en la ciencia ficción: tecnología e inmortalidad	207
3.6	Problematización del Ideal en la adolescencia	214
4-	<i>Limitaciones de esta conjetura: ¡Lo que puede ser la cura, se puede convertir en la perdición!</i>	218
4.1-	“Morirse queriendo ser inmortal”.....	218
4.2-	El no futuro: Absolescencias contemporáneas, capitalismo y Anime.....	223
VII.	Alcances e importancia de este estudio	225
VIII.	Limitaciones	227
IX.	Conclusiones	229
	<i>“Grave”: Sobre la promesa de futuro en la adolescencia</i>	229
	<i>“Scherzo”: Sobre el contexto del signo, la posmodernidad y “lo” contemporáneo de esta investigación</i>	231
	<i>“Marcha Fúnebre”: Darling in the Franxx (2018)</i>	233
	<i>“Finale”</i>	235
X.	Bibliografía	238
	<i>Referencias de Internet</i>	245
XI.	Anexos	252
	<i>Anexo 1: Glosario de Términos</i>	252
	<i>Anexo 2: Referentes del Anime ciencia ficción: Hacia la elección del corpus</i>	254
	“Akira” (1988).....	254
	“Ghost in the Shell” (1995)	256

“Neon Genesis Evangelion” (1995):	259
“Serial Experiments: Lain” (1998)	261
“Paprika” (2006).....	263
“Dr. Stone” (2019).....	267
<i>Anexo: 3 Matriz de seguimiento del significante</i>	271



No planeamos morir.

Primera Parte: Ejes centrales de investigación

Introducción

El 18 de agosto del 2016, el periódico *Diario Extra* titula en sus primeras páginas: “Quinceañero se suicida por novia imaginaria. Se enamoró de personaje de fábula japonesa” (Estrada, 2016). Posterior a esto, la noticia narra la hipótesis de una “posesión diabólica”, la quema de pertenencias para hacerle frente a la misma, y también hace pública una carta personal en la que el joven habla de su desgarrador drama existencial.

Lo anterior ilustra cómo un medio de comunicación puede escribir de manera superficial, estereotipada y adultocéntrica sobre las encrucijadas de la adolescencia y su ligamen con la muerte. La dimensión emocional del evento relatado es expuesta sin sensibilidad y a modo de espectáculo trágico. Además, las particularidades que conlleva la “fábula japonesa” en cuestión tampoco son consideradas. En su lugar, se califica a los intereses del joven como “diabólicos”, lo que supone una consideración de índole moral.

Contrario a esta simplificación, el espacio en el que se desenvolverá la presente investigación es precisamente el de la problematización crítica y reflexiva del alto consumo de la narrativa *Anime* japonesa por parte de la juventud occidental, incluyendo a esos que identificaríamos como adolescentes. Especialmente interesando dentro de esa delimitación las condiciones mismas de dicha narrativa: sus temas, sus referentes y su posible resonancia dentro del drama adolescente.

Asimismo, es necesario resaltar que hay pocas producciones académicas nacionales que lo hayan hecho con anterioridad, o sea que contribuyan a analizar el tema de forma crítica y éticamente responsable¹. Dicho de otra manera, que analicen de manera seria y no como en el ejemplo anterior, la riqueza del acontecer psíquico adolescente en su diálogo con el consumo de *Anime*. Esto se puntualizará en el apartado “Antecedentes” ya que se entreve un vacío de investigaciones nacionales que se tomen en serio la propuesta de estos discursos y

¹ En el apartado de Antecedentes, se detallan los únicos dos estudios nacionales publicados.

sus repercusiones en la sociedad sin moralismos ni juicios de valor *a priori*. También, más adelante, se expondrán diversos estudios internacionales que analizan cómo el *Anime* interactúa, se construye, es leído, consumido y visto en nuestros contextos occidentales. Finalmente, se detallarán estudios que se preguntan por la adolescencia en tanto posible construcción de *futuro*, concepto central de esta investigación.

Otro de los puntos, que justifican las interrogantes que serán planteadas, es que las series de animación japonesa, o *Anime*, han tenido un impacto enorme en nuestros contextos occidentales² y este estudio parte del valor que pueden tener estas en la cultura, como referentes de la socialización de personas adolescentes. Algunos datos relevantes que sostienen esta afirmación son los siguientes: primero, a nivel económico, la industria *Anime* mueve millones de dólares en occidente (Ortiz Sobrino y Rodríguez, 2015; Otmazgin, 2014; Redmond, 2007), segundo, a la hora de pensar las subjetividades contemporáneas, las narrativas *Anime* han sido recibidas, visualizadas y apropiadas por niños y adolescentes en Latinoamérica (Cobos, 2010 y León y Pescod, 2016) y tercero, concretamente en Costa Rica a partir de las décadas de 1980 y 1990 se inicia la distribución y consumo de *Anime* en televisión nacional y que posterior se mueve a Internet. (Vargas, 2014)

Esta coyuntura genera un nicho para explorar el consumo, interés y adueñamiento que hacen adolescentes de estas series japonesas y los discursos que emergen de estas. Por esta razón es que la pregunta central de esta investigación surge entre la construcción de dos concepciones teóricas que no se presupondrán del todo aisladas y que se detallan en el “Marco teórico”. Estas son los pilares para la delimitación epistemológica y los puntos de partida desde donde nace la interrogante entre el discurso *Anime* y adolescencia.

Primeramente, se abordará desde el psicoanálisis cuánto el pasaje adolescente por algunos duelos fundamentales, tanto que aproximan a una experiencia psíquica de la muerte y del posible renacimiento, demandan la posibilidad de articulación singular de *un futuro posible*. Algo que se nombrará aquí como

² El *Anime* es visto en más de 70 países y sus beneficios alcanzan una suma aproximada a los 200 millones de yenes -dos mil millones de dólares-. (Ogayar y Ojeda, 2016, p.116)

promesa de futuro en tanto lugar de deseo para que el sujeto construya algo de sí hacia la posterioridad. Luego, se problematizará si hay algo de la escena de “lo adolescente” que dialogue con una arista particular del fenómeno *Anime* y la cultura de entretenimiento actuales: el *signo catastrófico* en la ciencia ficción.

Una investigación que construya e interroge al *signo catastrófico* del *Anime* también se enmarca en la exacerbada proliferación de eventos apocalípticos y narrativas catastróficas que, en el marco del capitalismo tardío, consumen personas adolescentes. Se tratará esta proliferación con extrañeza y sospecha analítica, porque también permite abrir la pregunta sobre como la sociedad en la que vivimos construye nociones del futuro y posterioridad. Concretamente, fenómenos como el entretenimiento con carga distópica, la percepción de una inminente catástrofe ecológica, la virtualización identitaria y la pandemia por COVID-19, por citar unos pocos, son una serie de eventos contemporáneos que han trastocado los procesos de subjetivación, ya que condicionan formas en que la cultura moldea psíquicamente a los sujetos. Por ende, este valor que tiene la catástrofe como referente discursivo del consumo juvenil será parte de la justificación para investigar el ligamen entre *promesa de futuro* y la narrativa *Anime* del género ciencia ficción.

Hacia el final del presente documento se describirá la metodología para abordar esta pregunta entre “lo adolescente” y el catastrofismo *Anime*. Se propondrá una lectura psicoanalítica del *signo catastrófico* basada, ciertamente, en la enseñanza freudiana y reinscrita a partir de autores como Allouch(1993), Barthes(1968, 1971) , Baños Orellana(1999) y Eco (en Murillo, 2010). Además, este acercamiento metodológico se nutre de diversos antecedentes costarricenses para encuadrar una “forma de leer” específica desde el psicoanálisis (Durán, 2002; Fernández Sáenz, 2015; García Hernández, 2014; Herrera y Ruíz, 2012, Marín, 2013; Muñoz, 2015; Murillo, 2010 y Quesada ,2015).

Por consiguiente, esta forma de acercarse al *signo* se someterá a la crítica y problematización de su pertinencia para este estudio. Es importante aclarar que dicha elección pasa por una afinidad teórica-

epistemológica del investigador, pero también porque una lectura psicoanalítica sugiere un gran compromiso con la singularidad propia de la narrativa de interés. La cual encuentra un corpus delimitado en el *Anime Darling In The Franxx* del 2018.

Asimismo, es funcional que dicha lectura en su carácter conjetural permitirá debatir conceptos ya conocidos en la teoría psicoanalítica a partir de tres articulaciones del signo: la comprensión desde su ligamen contextual, la transcripción del recorrido significante y finalmente la elaboración conjetural.

La pertinencia de esta investigación, está andamiada no sólo en los argumentos anteriormente indicados, sino también en la necesidad de generar nuevos conocimientos para cuestionar y preguntarse por la(s) adolescencia(s) a través de las estéticas transculturales, virtuales y distópicas. Finalmente, esto sólo será posible si se abandonan reduccionismos y moralismos encontrados en otros discursos que exponen el fenómeno adolescente y su ligamen con la muerte, tales como la noticia mencionada.

I. Marco de Referencia

1. *Antecedentes de Investigación*

A continuación, se discutirán una serie de acercamientos hechos tanto por la academia nacional como internacional, los cuales esbozan una línea epistemológica específica. Esto permitirá adscribirse a una tradición de pensamiento con la que se dialogará de forma crítica, identificará vacíos de investigación y recogerá reflexiones anteriores que sirvan en específico para este estudio. Finalmente, se aclara que la revisión bibliográfica se enfocó en propuestas de corte psicoanalítico que tocaran el tema adolescente, el fenómeno *Anime* y en estudios que profundizaran las temáticas catastróficas en el *Anime* ciencia ficción.

1.1 *Aproximaciones nacionales desde la teoría psicoanalítica a la narrativa adolescente*

El acercamiento al constructo “adolescencia” realizado por Fernández (1999) constituye una lectura teórica psicoanalítica sobre adolescencia, que subraya la función que cumple “la(s) muerte(s)” psíquica en esta. Este trabajo discute y dialoga con el texto freudiano, sobre todo, para llegar a nociones teóricas elementales que problematizan este duelo fundamental.

Este antecedente de investigación es de importancia porque constituye un referente directo a “lo adolescente” como estructura y concepto primordial. Pues para entender la pregunta de investigación que se posa en la construcción de *un futuro adolescente* como problema, se parte de este posicionamiento teórico del psicoanálisis: aquella adolescencia que el recorrido teórico de Fernández (1999) esquematiza en la propuesta freudiana como “otra escena para una reinscripción del complejo de Edipo en el sujeto adolescente”. (p.50-53). En conclusión, una “reinscripción de la Ley” (p.162-164), consecuencia de ciertas “muertes” y también una “caída de las identificaciones narcisistas”, o sea de las imágenes que han sostenido al yo hasta ahora desde la infancia (p.169-170). Son estas “muertes” de elementos constitutivos al sujeto, que darían pie a pensar una nueva “posibilidad de vida o vivencia” futura:

Al interior de la propuesta de un Sujeto del Inconsciente la muerte es, más allá del fenómeno, competencia inmediata y permanente de la "vida psíquica", modeladora de los avatares de la subjetividad. (...) En esta consideración de la muerte se afina una "propuesta ontológica" que la incluye: la muerte psicoanalítica estaría ligada a la experiencia de una pérdida esencial, la que, paradójicamente, abriría, precisamente, a las posibilidades del ser. (Fernández, 1999, p.171)

Son necesarios estos esbozos teóricos sobre la posibilidad de muerte para hablar sobre las implicaciones simbólicas del *Anime* en el pasaje por la adolescencia. Ya que habría que poner atención a la complejidad de estas nuevas “posibilidades del ser” (p.171) que el autor propone en su escrito, para una resignificación de una posible *promesa de futuro* en el marco de las manifestaciones culturales de la sociedad actual. Es a partir de este encuentro con la muerte que se relanzaría una posibilidad de *deseo* o de “lugar vacío en el que yace esta *promesa de futuro*. “Posibilidad de futuro de quien "no es" la imagen en la que se representa [el sujeto]” (Fernández, 1999, p. 214)

En el marco de los estudios culturales ligados al psicoanálisis dentro del cual se adscribe la presente investigación, se encuentran dos trabajos dignos de resaltar, como antecedentes nacionales:

Primeramente, Díaz (2013) revisa también el ligamen muerte-adolescencia, pero en función de la subcultura juvenil *gótica*. Su propuesta teórica y metodológica se articula en torno a concepciones psicoanalíticas parecidas, en tanto concuerda en problematizar y revisar, como constructo social la noción de *adolescencia* en torno a la estética de la muerte.

Lo que propone la autora parte también de la premisa teórica en torno a una pérdida o caída fundamental en la adolescencia. A partir de esta, es que se construye entonces, algo que se podría llamar *posibilidad de un futuro*, desde donde el sujeto intenta construir(se) una imagen sobre sí mismo(a) en torno a convocar al *Otro*: “el gótico convoca al *Otro*, para mostrarle en su imagen, el reflejo de lo que oculta” (p.144) O sea que cierto pasaje por la muerte simbólica (o ¿catástrofe?) posibilitará construir cierta subjetividad singular. En otras palabras, nuevamente se está en el lugar de la crisis imaginaria (crisis del *yo*) propia del pasaje por la adolescencia. Estos significados que se le dan a esta “resolución imaginaria (en términos lacanianos) para la estructuración del sujeto” (p.142) suelen condensarse en torno al significante “muerte”.

En segunda instancia, Jiménez (2018) propone un análisis del pasaje adolescente en torno a la *subjetivación*, dicho de otro modo, la edificación de “cierta verdad” del sujeto desde la teoría y los conceptos teóricos. Su propuesta, en tanto aproximación psicoanalítica, toma la narrativa adolescente en redes sociales como referente para discutir contemporáneamente el pasaje del “yo ideal e ideal del yo”. Por ende, este trabajo revisa y utiliza como herramientas conceptuales las propuestas psicoanalíticas de las identificaciones, en la

escritura de sí mismo en redes sociales. Es decir que se revisa la propuesta de *subjetivación imaginaria*³ de adolescentes a partir de su narrativa virtual en redes sociales.

La imagen de sí mismo es sometida a un público o “audiencia” (p.20) que funciona como *Otro*, y bajo este eje fundamental, es que se permite hablar del pasaje adolescente no como etapa (como la perspectiva desarrollista a veces apunta) sino como ruptura o reinscripción en la Ley. Esta idea central desde la que se articula el análisis de la autora, resulta interesante para pensar la pregunta de la *promesa de un futuro* adolescente – que se propone en esta investigación-, ya que hay punto de partida para la relaboración del sujeto, así como en Fernández (1999) aparece en la adolescencia como “reanimación del complejo de Edipo”. (p.110)

El artefacto tecnológico en la adolescencia surge como un concepto que enriquece la discusión contemporánea, sobre todo si la pregunta de esta investigación bordea producciones cinematográficas *Anime* que trastocan metáforas tecnológicas. Este tipo de conceptos sirven para problematizar al discurso tecnológico del *yo*, como extensión de la *imagen omnipotente humana*, la cual señala la autora que se protege el adolescente del duelo yoico frente al “*Otro audiencia*” (Jiménez, 2018, p.242)

A modo de conclusión, la revisión de antecedentes nacionales, sobre la aproximación psicoanalítica en la adolescencia, giran en torno la necesidad de visitar la teoría de la identificación psicoanalítica y el registro *imaginario lacaniano* como herramienta conceptual, que permite repensar la adolescencia como pasaje y no como etapa.

También es relevante como estos estudios se enfrasan en una discusión sobre la estética de los productos o artificios que sirven como significantes clave en la *constitución subjetiva* del o la adolescente, incluso es posible un acercamiento hacia lo que podría considerarse una *estética de la adolescencia*; en base al análisis

³ Subjetivación imaginaria hará referencia al registro imaginario lacaniano. En ese sentido, particularmente tomará importancia la imagen de sí, no necesariamente como palabra, sino en identificación con su “imagen en el espejo” en la mirada otra desde donde yoicamente se ve “en completud” (Jiménez, 2018)

sociocultural y las manifestaciones propias de quiénes se encuadran en estos procesos identitarios. Esta premisa resulta clave, hacia el posicionamiento de una pregunta investigativa concisa y una metodología coherente con la pregunta.

La idea de muerte que formulan tanto Fernández (1999), como Díaz (2013) constituye una alternativa a la conceptualización de la cuestión adolescente que parte no de esta como “etapa” o “fase” sino, que, desde una propuesta psicoanalítica, se puede hablar de un pasaje *a otra escena* que revive el conflicto infantil de los y las sujetos. Esta oferta epistemológica, es a la que se adscribirá para entablar un diálogo teórico con signos recurrentes en la animación japonesa. Dicho de otra manera, una de las premisas teóricas de este trabajo de investigación evidencia la elaboración de un “futuro posible o posibilidad del ser” luego de una caída, pérdida o muerte en la adolescencia. Si se parte de esta teorización hecha por el psicoanálisis, y reconducida por los autores, se entrevé una interlocución directa, hacia un concepto central que se explicitará en el marco teórico.

1.2 Estudios entre adolescencia y Anime en la academia costarricense

En Costa Rica existen sólo dos trabajos académicos publicados, en los que el *Anime* japonés ocupa un lugar preponderante. El primero es el trabajo final de graduación para el grado de licenciatura de Vargas (2014) quien hace una lectura de la subcultura *Otaku* en Costa Rica. Para dicho autor es importante la elaboración de un discurso representacional de los sujetos y sus identidades, mediante formas de acceder (interacción y consumo) a los objetos culturales (Manga y Anime). Es así como desarrolla un acompañamiento de las vivencias y prácticas sociales de un grupo en específico de personas entre 18 y 25 años de edad, llamado “Animenonimus”, y elabora un análisis de dichas experiencias.

El segundo también es un trabajo de tesis de licenciatura realizado por Godinez, León y Pescod (2016), en dicho estudio, el *Anime* es una herramienta de trabajo, para plantear una metodología de educación y construcción del pensamiento crítico político, en una institución de educación secundaria. Los investigadores

vincularon, a partir de mecanismos no tradicionales de enseñanza, las realidades personales con lo que ellos denominaban “cultura política”. Además, se crearon grupos de discusión con temáticas mangas y *Anime*, que eran de interés para los jóvenes participantes.

La revisión de estas dos investigaciones sobre el *Anime* permite hacer una lectura del impacto cultural que han tenido dichas obras en la sociedad costarricense, como también subraya Vargas (2014). Para los autores de dichas propuestas de investigación, los análisis y los referentes discursivos de interés, no están en las obras *Anime*, sus contextos de producción o sus dinámicas de consumo (aunque si hay una lectura de sus contenidos) sino más bien en las experiencias y narrativas de las personas costarricenses involucradas en el fenómeno. Esta propuesta abre la puerta a un nicho académico donde existe un diálogo entre *Anime* y adolescencia, aun así, nuestra investigación si se ocupará de las obras *Anime* y de los discursos alrededor de estas.

Ambas investigaciones proponen que el consumo de narrativas *Anime* constituyen una buena excusa para investigar las definiciones propias del adolescente. Especialmente, el trabajo de Vargas (2014), designa dos categorías: “interacción” y “consumo”, que pueden significar herramientas para pensar la apropiación de la catástrofe *Anime* en las personas adolescentes del contexto costarricense.

Dichos trabajos de la Universidad Nacional son los únicos trabajos en la academia costarricense que se relacionan con productos *Anime*. Es importante recalcar el vacío de producción académica que existe, entre un fenómeno de proporciones económicas tan grande, y el constructo adolescente. En este vacío se puede justificar un estudio de condiciones inéditas para nuestra academia.⁴

1.3 Consideraciones finales

⁴ En la Universidad de Costa Rica, a partir de una exhaustiva revisión, no se encontraron trabajos finales de graduación, de grado ni de posgrado, que aborden este tipo de manifestación artística. Ni tampoco artículos de revistas, que revisaran la propuesta artística del *Anime*. Sin embargo, en el curso de “Arte japonés” y “Arte Oriental”, a cargo del profesor Rubén Jeréz, de la cátedra de Historia del Arte, hay una práctica docente que se toma muy en serio la propuesta artística de ciertas obras *Anime*.

Como consideraciones finales, se vinculó la necesidad de producir conocimiento innovador con los vacíos encontrados en la producción académica nacional y las manifestaciones culturales de interés adolescente, como en este caso es el *Anime*. También se evidenciaron producciones académicas clave con las que este trabajo dialoga y dialogará en tanto se adjudica a estas líneas epistemológicas, sobretodo aquellas que parten del constructo *adolescencia* desde la teoría psicoanalítica.

Por otra parte, interesa la vinculación que puede hacerse entre recorridos hechos por otros y otras con esta propuesta de investigación, en tanto se observan temas estructurales con los que el *Anime* del tipo catastrófico converge. Explicaciones desde la filosofía política contemporánea, la teoría cultural sobre la *posmodernidad* y algunos conceptos sobre tecnología e identidad, son clave para inscribirse en esta tradición de pensamiento.

En lo que corresponde a trabajos que puedan representar una serie de antecedentes de categoría metodológica, se ha decidido mencionarles en el apartado que describe el método, con el fin que se explique su genealogía, limitaciones y alcances.

2. Marco Teórico

A continuación, se desarrollarán brevemente reflexiones conceptuales producto de la revisión bibliográfica, que podrán esquematizar los grandes pilares desde donde se recorta la *promesa de un futuro* en la adolescencia y la catástrofe contemporánea. Esta será eventualmente la teoría que se llevará a discusión, luego de un pasaje por una lectura psicoanalítica del *signo* catastrófico *Anime*.

2.1 *La adolescencia como promesa de futuro*

La conceptualización de una *promesa de futuro*, referencia a la que hemos dado un lugar tan central en la construcción de nuestra actual problemática de investigación, se ha extraído de aquellos textos psicoanalíticos que exploran la *muerte/castración* en lo que sería una segunda fase de subjetivación psíquica. Precisamente es desde este ofrecimiento teórico, que se hablará de *promesa de futuro* en la adolescencia pasando también

por consideraciones teóricas en torno a los procesos de identificación yoica en los adolescentes y lo que desde una perspectiva lacaniana se conocerá como *un ordenamiento del deseo*.

Según Blos (1981), en la adolescencia se presenta un reordenamiento pulsional, que también reorganizará al yo⁵. Esto se da a partir de la regresión psíquica a estadios primarios infantiles, pero en vistas a un insertarse en el acontecer simbólico que ofrece la nueva matriz social: “Bajo estos auspicios, la regresión no procura simplemente reinstaurar el pasado sino alcanzar lo nuevo, el futuro, dando un rodeo que pasa por los senderos ya conocidos.” (Blos, 1981, p.140)

Desde una perspectiva evolutiva se podría hablar de una fase de *segunda individuación*⁶ (p.147), en la cual habría un debilitamiento de los lazos pulsionales que invistieron los objetos primarios interiorizados en la infancia, con el complejo de Edipo. O sea que “el regresar” a los primeros estadios psíquicos estará al servicio del desarrollo, en tanto luego se invistan nuevos objetos de amor y agresividad a través del nuevo catálogo sociocultural:

“En la teoría psicoanalítica es un principio aceptado la reactivación del complejo de Edipo durante la adolescencia. Junto con la regresión al servicio del desarrollo, dicha reactivación conduce al aflojamiento de los vínculos objetales infantiles e inicia el segundo proceso de individuación de la adolescencia” (Blos, 1981, p.265)

Para Blos (1981) estas ideas posibilitan hablar de un cierto fenómeno de orden narcisista, por ejemplo, muchas funciones de adaptación pasan de un *superyó* (muy desorganizado) al *ideal del yo*. Cabe aclarar que esas dos instancias freudianas de la vida anímica (*Superyo e ideal del yo*) estarían al servicio de cumplir un

⁵ Entiéndase el yo, como el componente de la estructura psíquica definido por Freud en su “segunda tópica”. Al hablar de un reordenamiento de la pulsión, se dará por

⁶ En vistas al contexto desde el cual el autor escribe, es importante decir que se respeta la utilización de la palabra individuación, sin embargo, para efectos de esta investigación se utilizará “subjetivación” ya que “el sujeto” será distinto a lo que se considera como “individuo” y devienen en líneas epistemológicas diferentes. También cabría decir que “la primera subjetivación” estaría más bien condicionada por el pasaje edípico, es por eso que se hablará de una “segunda”.

ideal de perfección, ya sea desde la ley social dotada por los progenitores o sus fantasías depositadas en el *yo* del sujeto que entró a la neurosis luego de pasar por el complejo de Edipo.

Es sobre esta instancia yoica (el *ideal del yo*) que luego en la adolescencia conlleva una incesante búsqueda de perfección que nunca se detendrá, es por eso que hay un gran ligamen con la instancia superyoica ya que el mandato de la ley social ordena una “forma de existir”. Esto se asocia a lo que sostiene Jiménez (2018) en torno a como en el pasaje adolescente hay una crisis de la instancia yoica: “del yo ideal al ideal del yo” (pp.32-35). Esta transición presupone que esta segunda instancia funciona como agente externo impuesto (proporcionado por el lazo social) para una estabilización del duelo a “la imagen infantil total” (p.47), o sea el *yo ideal*. Lo innovador del análisis de esta autora, es que las crisis yoicas en los contextos actuales podrán pasar por el artefacto tecnológico (escritura en redes sociales), para protegerse del Gran *Otro*⁷ que pareciese devorar al *yo* y la “imagen narcisista omnipotente”. (p.47) Lo que presupone que el artefacto tecnológico puede utilizarse como una defensa yoica ante el duelo narcisista adolescente: la caída y resquebrajamiento de esa “imagen total” por parte del *Otro* social.

La caída y el duelo finalmente son las condiciones para la readaptación yoica, desde la cual se experimenta la regresión a fases edípicas, esto coloca a esta nueva *promesa de futuro* en la adolescencia también en torno a las identificaciones y los mandatos sociales actuales: **el ideal del yo adulto es producto del andamiaje identificador con ídolos, pares y elementos de la cultura**. Es a partir de restitución “adulta” de esta instancia, que se habla de una posible reconstitución de los vínculos objetales infantiles hacia la elección de otros objetos. Si se piensa en este estudio en particular ¿Qué pasaría cuando esta identificación ocurre con un “no futuro”?

⁷ En el caso de las redes sociales investigado por Jiménez (2018) este Otro, es un Otro *audiencia* que se supone lee la escritura yoica editable a través del artefacto tecnológico. El gran Otro u Otro (con O mayúscula) referirá de ahora en adelante a esa figura elemental a la que se dirige el sujeto constantemente para edificar (y reedificar) su propia subjetividad, el Otro es quién le brinda al sujeto la transmisión cultural y por ende la entrada al lenguaje/mundo del inconsciente. (Amigo,2017)

Fernández (1999) además explica la lógica psíquica del sujeto adolescente, con base en cierta “posterioridad” inscrita en un orden cronológico, esta cronología psíquica también permite hablar de una resignificación de la sexualidad infantil en “otra escena” (pp.52-53) El autor, retoma la propuesta psicoanalítica del retorno del complejo edípico en la adolescencia y lo llama “reedición edípica” (pp.54-58).

Además Silvia Amigo (2017), desde la teoría lacaniana, argumenta un “segundo despertar sexual” que encuentra dos condiciones: una a nivel real (en el sentido lacaniano) ya que los cambios somáticos empiezan, al igual que en el *estadio del espejo*,⁸ a desajustar la imagen y luego a cambiar en lo real del cuerpo las posibilidades de goce (p.15); mientras que en segunda instancia la sanción del *Otro* pasará a un plano exógamo, en el sentido que el *Otro* ese que “acucia su deseo” se encarna en el *Otro* social (p.16) que sancionará desde un afuera, en comparación al *Otro* de la historia edípica.

Recapitulando, la adolescencia será un segundo tiempo para la “elección de objeto definitiva” (Freud citado en Fernández, 1990, p.115) y que la barrera del incesto familiar arroja hacia afuera, en el sentido de la oferta social y cultural que se plantea en esta “nueva escena”. O sea, así como en Blos (1981) se sostiene que la revivencia de los procesos edípicos en la adolescencia permitirá hablar de una posibilidad de castración u “otra castración” diferente a la de la infancia: “El re-nacer tiene por condición una muerte previa, la muerte de la infancia, la que suele escenificarse en la forma de llantos rituales, en el cambio de nombre del iniciado y en cosas semejantes” (Fernández,1999, p. 57)

Es ante la caída provocada por la *reedición edípica* con la *castración* (esta muerte de la que habla el autor) que hay un renacimiento o por lo menos de vicisitud del panorama futuro: **una promesa en la aparente**

⁸ El *estadio del espejo* refiere a pensar el momento donde el bebé humano(*infans*) se mir a sí mismo en un espejo, este es el nacimiento del registro imaginario, momento anterior a que el lenguaje le restituya su función de sujeto (Laca, 2003, p.87). El mirarse en espejo conforma una imagen de su cuerpo pareciese “completa y manejable – *Gestalt*”- El estadio del espejo es una identificación con una imagen, que será otro, y a su vez él mismo. Esto generará en el niño, que carga un caos motriz consigo, una experiencia de júbilo al identificarse con una imagen completa (*Gestalt*), ósea un yo ideal que se le es dado por un Otro, como tronco para un conjunto de identificaciones secundarias posteriores. El yo que se forma, proviene desde una línea de ficción, ficción que desconocerá el *infans*,

imposibilidad que tendrá el nombre en esta investigación de *promesa de futuro*. Las marcas que trae la *castración* en el sujeto reestablecen una tendencia entre la *falta* (lo imposible e inalcanzable) y la creación (creación en esa exogamia). (Fernández, 1999, p.125-126) Finalmente “una instauración del sujeto en tanto deseante, justo porque algo falta ya que se ha perdido de manera irrecuperable, y que "obliga" a decir(se).” (Fernández, 1999, p.138)

Este concepto es un eje central en esta pregunta de investigación, en tanto se parte de que existen insinuaciones identitarias particulares que podrían verse influidas por narrativas catastróficas de la actualidad (videojuegos, series de televisión, micronarrativas del mundo virtual, etc). Estas narrativas cargan en sí mismas formas de pensar el futuro propio y social, luego a través de estas habría formas en que los adolescentes se verían inmersos en sus singulares maneras de asumir su futuro, es esto lo que interesará para discutir la teoría.

2.1.1 *El deseo adolescente a través del Anime catastrófico*

Hay referencias teóricas que posicionaron un entrelazamiento del discurso del *Anime ciencia ficción* y la cuestión que se viene hilando en este apartado sobre la posibilidad de *promesa de futuro*. Dichos análisis refieren a una obra en particular conocida como *Neon Genesis Evangelion*⁹ y problematizan mediante varias herramientas psicoanalíticas elementos como el drama existencial de sus personajes, los signos tecnológicos alrededor de este y consideraciones filosóficas que toca la serie. Este apartado busca generar una posibilidad conceptual entre el lenguaje cinematográfico y la noción de deseo en el psicoanálisis lacaniano, que mucho tendrá que ver con la apuesta por la vida “tras la muerte” que constituye la *reedición edípica* y la reestructuración yoica que se detalló anteriormente.

⁹ Dicha obra, emitida entre 1995 y 1996 en Japón representa un hito en la historia de la Animación y tomará especial relevancia en este trabajo de investigación, como referente del *Anime*. Además de su reconocimiento en la academia como obra de riqueza filosófica y conceptual.

En el *Anime ciencia ficción* específicamente, Sánchez Segura (2010) realiza un trabajo de rastreo en el que articula la noción lacaniana del *grafo del deseo* para leer los argumentos de la obra. Este estudio sostiene como el personaje principal adolescente de 14 años hace un movimiento en su *deseo* a partir del “pasaje por el *Otro*”, en tanto sujeto que demanda existir en el *deseo* de este, es decir “ser amado en el deseo del *Otro*”. (p.114). Luego dirá que lo que Lacan conforma topológicamente como *grafo del deseo* le sirve para entender el posicionamiento del sujeto con su **propia movilidad hacia la vida**. Que, al fin y al cabo, es la posibilidad para que este esté en movimiento continuo hacia su ser “en búsqueda de llenar sus vacíos” (p.126) Esta apuesta a la vida, es lo que conforma al *deseo* y tiene que ver con lo que llamamos *promesa de futuro*.

Tras el recorrido hecho por el autor, este concluirá que **existe una resonancia del deseo adolescente en algunas obras, a través del movimiento que realizan los personajes de esta serie en particular**. Esta idea de la identificación en tanto movilizadora y la funcionalidad del signo *catastrófico* como estética del “Tánatos social” puede enmarcar un contexto en el que se escenifica el drama adolescente. En resumen, la identificación yoica con el drama existencial del personaje de la obra desemboca en la construcción de nociones para el reencuentro con el propio *deseo* de los y las adolescentes. Esto puede ser un punto de partida para reflexionar más adelante sobre el valor de las narrativas apocalípticas en la vida de las personas adolescentes.

“A pesar de esto, para el psicoanálisis, la adolescencia es un momento de crisis del deseo, en tanto, tras el periodo de latencia, hay una nueva irrupción de lo real que provoca un desequilibrio en la economía psíquica que posibilita el fantasma. Al darse esto, por quedar en juego la estructura imaginaria que soporta el deseo en el inconsciente (el fantasma), el adolescente sufre de una imposibilidad para reconocerlo y sostener su lugar en el *Otro*. En este sentido, al ser la serie un texto sensible en lo referente a esta noción, enfatiza muy bien el trasfondo de este momento lógico del sujeto. Por tanto, a pesar de que este anime hace alusión a una cuestión estructural y general, podría aportar específicamente a la comprensión de la adolescencia pues el deseo y la irrupción de lo real se encuentran, para este tiempo, en primer plano.” (Sánchez Segura, 2010, p.158)

Finamente las conclusiones y reflexiones de este autor pueden constituir una serie de herramientas a disposición, para entender como el reencuentro con el *deseo* puede representarse y rastrearse a través de la teoría psicoanalítica dentro el discurso *Anime*. Sin embargo, es importante aclarar que en esta investigación no

reivindicará la teoría a través de la propuesta *Anime*, porque puede ser un tanto forzoso, sino que intentará sumergirse en el signo cinematográfico, con tal de leer su argumento y transliterarlo hacia su reconceptualización en la escena de la teoría.

2.2 *Pulsión de muerte, compulsión a la repetición y crítica al futurismo*

El psicoanálisis también reconoce que existe *la pulsión de muerte*¹⁰. Freud (1992^d) en *Más allá del principio del placer* de 1920, estudia cómo se impone la “compulsión a la repetición” por sobre el mismo principio de placer que guía la vía anímica a través de la búsqueda de satisfacción libidinal. La pulsión por excelencia será la llamada “pulsión de muerte” (p.51) porque deviene de este mecanismo defensivo del *yo* que reprime el contenido inconcebible al inconsciente, retornando esta “compulsión a la repetición” y oponiéndose incluso a las llamadas pulsiones sexuales (“pulsión de vida”) que buscan el placer en la realidad: “Una pulsión sería entonces un esfuerzo, inherente a lo orgánico vivo, de reproducción de un estado anterior que lo vivo debió resignar bajo el influjo de fuerzas perturbadoras externas; sería una suerte de elasticidad orgánica o, si se quiere, la exteriorización de la inercia en la vida orgánica.” (p.36)

Existe en la vida anímica una imposición de la *compulsión a la repetición*, que puede incluso ser displacentera, pero crea la sensación de “dominar o controlar la situación”.¹¹ Freud (1992^d) la llama “la pulsión por excelencia” ya que su funcionamiento psíquico depende del *yo* y su relación con la realidad.

Por otro lado, cabe decir que la *pulsión de muerte* existe porque en cierto momento el organismo orgánico “no era”, es decir hay un momento en el que no existía. El *yo* estructura un mecanismo que reprime este afán, ya que no es acorde con las posibilidades en la realidad, la *pulsión de muerte* es denominada como

¹⁰ Freud también la llama “pulsiones yoicas” o de “autoconservación del yo” (pp.50-51).

¹¹ El ejemplo del niño que tira sus juguetes cuando su madre se va, lustrarán en el texto como a partir de un juego repetitivo, logra escenificar la partida displacentera de su madre, es decir pasa de ser un “ente pasivo” a actuar el displacer. La venganza del niño hacia su madre es un acto que le permite hacer frente al displacer de su renuncia pulsional y es gobernado por la compulsión a la repetición a pesar de ser un acto displacentero. (pp.14-16)

“pulsión yoica” por el mismo Freud (1992^d) debido a que “están al servicio de este sistema represor que origina la compulsión”:

“Las pulsiones orgánicas conservadoras han recogido cada una de estas variaciones impuestas a su curso vital, preservándolas en la repetición; por ello esas fuerzas no pueden sino despertar la engañosa impresión de que aspiran al cambio y al progreso, cuando en verdad se empeñaban meramente por alcanzar una vieja meta a través de viejos y nuevos caminos. (...) Si nos es lícito admitir como experiencia sin excepciones que todo lo vivo muere, regresa a lo inorgánico, por razones internas, no podemos decir otra cosa que esto: *La meta de toda vida es la muerte; y, retrospectivamente: Lo inanimado estuvo ahí antes que lo vivo.*” (Freud, 1992^d, p.37)

En efecto, la *compulsión a la repetición* da la sensación de tomar un rol activo en una situación displacentera, mediante la función yoica que reprimió este contenido inconciliable en la historia de cada quién. La muerte como la cúspide de lo innombrable¹² tiene que ser reprimida ya que el *principio de realidad* así lo demandará. (p.20) Por otro lado, el mecanismo yoico de la represión será el causante que la pulsión pueda **externalizarse**, puesto que la misma pulsión empuja el contenido a pasar la barrera de la represión y desfigurarse en el inconsciente.

En otro texto de Freud (1992^c), “Lo ominoso”¹³ de 1919, estudiará como cierta representación de “lo siniestro” o lo “lúgubre” precisamente evoca algo que pudiese ser “extrañamente familiar” y que “no se devela”. Freud trabaja definiciones y etimologías de la palabra en alemán: “Heimlich” la cual conservará dos dominios, “el de lo familiar y agradable; y también el de lo clandestino u oculto” (p.245).

También dirá que esta palabra puede atribuirse a algo sorpresivo o que “sale a la luz en algún momento”. (Freud, 1992^c, pp.224-225). Lo interesante, en este caso para la reflexión que se viene hilando, es que “lo ominoso” esconde algo que pertenece al terreno de lo inconsciente. Precisamente en varios casos las situaciones

¹² ¿Qué más inadmisibles con las demandas de la realidad que el deseo a volver al estado de inexistencia?

¹³ También suele traducirse como “siniestro, de mal agüero o sospechoso” (p.221) pero la palabra en alemán que trabaja Freud es “Umheimlich” que es “lo que no es Heimlich” sin embargo etimológico freudiano logra dar con la conclusión que ambas palabras representan una ambivalencia que puede dar con un significado común (p.226). Esta palabra es bastante difícil de traducir, por todo lo que conlleva su significante. De hecho, las posibilidades significantes del alemán son las que brindan a Freud dilucidar el concepto como tal como se irá viendo a continuación.

o representaciones ominosas conllevan una cierta repetición, estas son parte del terreno de la *compulsión a la repetición* la cual se impone incluso al principio de placer. (p.238) Entonces, la repetición encubre algo y es a partir de esta sospecha que el sentimiento ominoso emerge como algo extrañamente familiar y siniestro.

Adentrándose más en esta afirmación, volveremos al terreno del yo, ya que es importante decir que esta sensación conlleva una búsqueda de equilibrio psíquico por parte de este. La carga ominosa se explica cómo manifestación externa de algo que debe ser encubierto pero que pareciera que se manifestará. Muchas representaciones ominosas donde “el doble” aparece como el yo mirándose a sí mismo, teóricamente se explican a partir de como esta especie de “doble” en identificación puede destruir o aniquilar al yo. (p.234-236) Así pues, la sensación de aniquilación del yo es una posible explicación al fenómeno ominoso en tanto este se busca autoconservar reprimiendo el contenido inconcebible de su propia existencia, pero que, a su vez es imposible impedir que retorne.

Otro elemento que conformará el estudio de lo ominoso, es lo llamado por Freud (1992^c) “**omnipotencia de pensamiento**”, la cual tiene que ver con la forma en que el yo se atribuye a sí mismo, ciertas catástrofes que aparecerán a partir de la intuición de espíritus o demonios externos. Cómo si la angustia por la ya llamada “aniquilación del yo” pudiese ser por lo menos controlada o externalizada por esta especie de sentimiento o intuición ominosa. (p.240) Esto se parece mucho a lo que un año después, en el texto que se revisó anteriormente, atribuye como un comportamiento propio a la pulsión de muerte y es un de los puntos a los que esta reflexión teórica quería llegar en particular, ya **que tiene el potencial para explicar cierto pasaje fantástico por la muerte o catástrofe como defensa a la destrucción propia.**

Ahora bien, autores como Lee Edelman (2014) critican como la “estructura coercitiva de la que sociedad” busca constantemente reafirmarse en una especie de temporalidad lineal y “positiva” cargando consigo una serie de imaginarios narcisistas bajo la doctrina de la procreación. Esta forma en la que

estructuralmente se construye la sociedad, rechaza la existencia de la pulsión. Su propuesta, más bien, sería “oponerse a toda sustancialidad de la identidad y a los determinantes estructurales de la política social”. (p.21)

Habría que decir que la representación de este futuro en que se proyecta un fin imaginario de completud es problemática porque proyecta al *deseo* como *posibilidad de futuro* en la que no hay resquebrajamiento. Para Edelman (2014) esto es un acto de “conservadurismo del ego” (p.35) porque figura la identidad en un “a-punto-de-realizarse”, negando por completo la estructura del *deseo* como imposibilidad en lo Simbólico e incapacidad de cerrar el hueco de la identidad. (p.33) A su vez, negando la existencia de esta pulsión, pues.

A la *pulsión de muerte*, y al pasaje por esta se le tendría que dar un lugar de existencia, porque permite articular nociones de futuro que contemplan y se encaminen a la imposibilidad: a la finitud y la aceptación de esto. Además, ya se dijo que existe el agujero producto de la *castración* y es el motor mismo del *deseo*.

Estos conceptos son importantes, porque articulan herramientas teóricas para pensar tanto la fantasía de catástrofe como defensa yoica, su repetición en el consumo, así como el imaginario de completud que nos defiende de la idea del “final de la humanidad”. También se considera importante hablar de la *pulsión de muerte*, ya que explica como esta es un movimiento natural a lo “no orgánico”, en otras palabras, el motor en la vida psíquica hacia algo que no es una *promesa de futuro*.

2.3 “Absolecencia”: Sobre la catástrofe posmoderna, las “defensas” yoicas y el no futuro

En el primer apartado se enmarca la idea de *promesa de futuro*, el cual es una forma de nombrar el lugar de *deseo* adolescente y dista a conceptos como el de *representación social* propia de la epistemología cognitivista. En ese sentido, este estudio se aleja conceptualmente de pretensiones académicas que miden expectativas futuras de personas adolescentes, por ejemplo, a partir de pruebas y escalas psicométricas: este tipo de propuestas no son las idóneas para el tipo de reflexión que se posiciona en esta investigación, porque

metodológicamente se intentará construir *un signo* desde ciertas lecturas que acerquen a la complejidad del constructo *promesa de futuro* en la narrativa catastrófica.

Por eso, este apartado hablará de nociones teóricas para pensar este pequeño espacio entre la catástrofe y las condiciones de producción de subjetividad adolescente, las cuáles el contexto de marca y evidencia. En otras palabras, se desarrollarán elementos clave para entender como la *tragedia adolescente contemporánea* podría entenderse ante ciertas condiciones que se decidieron nombrar como *catastróficas* en este estudio.

Primeramente, Azuma (2008) como Zahlten (2014) concuerdan en que ciertas subculturas juveniles, por ejemplo, la cultura *Otaku* en Japón, nacen y se construyen en base a la caída de los “grandes referentes” históricos que proporcionaban a los sujetos nociones fundamentales para construir identidad. Ante la caída de estos emerge la idea Baudrillereana de *simulacro* : 1-una serie de narrativas imposibles de definir en su autoría, que son indistinguibles del referente original con la copia y que pareciesen omnipresentes en la posmodernidad (Azuma, 2008, p.29); que 2-también son propuestas de mercado que devienen de “una cultura liquidizada” (Zahlten, 2014, p.451-452) y que, 3-en su aparente independencia de referentes “originales” se convierten en los grandes poseedores de una cierta verdad *hiperreal*. En otras palabras, no son representaciones “reales” o “verdaderas” o “falsas”, sino que son sólo aparentes, fascinantes y simulantes de *la* verdad de los sujetos (Baudrillard, 1978, p.14-15)

Ligado a lo anterior, construir, interaccionar y consumir experiencias “propias”, a través de la fantasía de los *simulacros* traería consecuencias particulares sobre ciertas concepciones de futuro en la sociedad. ¿La narrativa adolescente repetiría las formas en las que se da el consumo de pequeñas catástrofes/*simulacros*? ¿Está la cultura concediendo a los adolescentes un “no futuro”? ¿Qué sería este “no futuro”, entonces?

“A mi forma de ver, este podría definirse como: “Narración catastrófica y traumática presente en el inconsciente colectivo del siglo XXI, que condiciona la forma de ver el mundo y sentencia a la especie humana declarando su final”. (...) dicho relato se da bajo el signo de la catástrofe: catástrofe nuclear, catástrofe ecológica de la tierra, catástrofe de

la esterilidad de la vida en común. El relato del no-futuro, que podríamos llamar, tal vez incurriendo en una tautología, el relato de un futuro inevitable, afirma que el ser humano se está dando fin a sí mismo mediante la acción cotidiana.” (García Galisteo, 2017, p.14-15)

Según García Galisteo (2017) hay tres condiciones en donde este “no futuro”, puede tener causas, pero también consecuencias para los jóvenes. 1- El “**individualismo**” de la época líquida actual impone la necesidad de ser diferentes y elegir entre las opciones para ser quién sobresalga en términos competitivos económicos, pero también los lazos sociales se encuentran tan debilitados que es un imperativo el estar solo. Por ejemplo: a diferencia del héroe moderno, resurgen las figuras del emprendedor, el *gurú* o el *influencer de youtube* que condensan metafóricamente la idea de autosuficiencia. Esto último responsabilizará – culpabilizará- en todo caso, al sujeto de su fracaso de autorealización y de su **no futuro**. 2- La crisis de valores que termina en la **crisis ideológica** actual. 3- El **simulacro** como sustituto o protección yoica al “no futuro”. En otras palabras, el “pastiche”¹⁴ de mercancías al alcance de todos y todas en sobreproducción en masa.

Como dice Vásquez Rocca (2007) el hecho de ser mercancías está fuertemente vinculado a su obsolencia y su estrechez con la función de la imagen fascinante por sobre la palabra. Esto explicará la sobreproducción industrial, que desplazará “de la historia hacia la pantalla, las significaciones utópicas”. En esta descontextualización histórica “la cosa devendrá mercancía”, es por eso que el *simulacro* se define como elemento ahistórico y sin referentes. (Citado en Bogarín Quintana, 2011, p.78-79) Esto tiene todo que ver con la “totalización imaginaria” (Edelman, 2014, p.25-26) que invisibiliza la existencia de una *pulsión de muerte* y la caída del *ideal yoico* tan necesario en la adolescencia para construir singularidad.

¹⁴ “Pastiche” refiere a la técnica artística que imita cualquier otra obra, hasta dar con la impresión de que se creó una obra diferente o nueva. Para Bogarín Quintana (2011) la estética del fenómeno del consumo *Anime* (animaciones japonesas transmitidas en tv y en buena parte consumidas a través del internet), desemboca en un sinnúmero de “pastiche” que parecieran de una belleza monumental, ya que reflejan la materialización de un bienestar absoluto a partir de tres hipótesis trascendentales: nostalgia del pasado, curiosidad por lo exótico y amor a la belleza. (p.74-75). Las imágenes, pero también las figuras coleccionables, los foros de internet, el cosplay (disfrazarse de personajes), hasta la música en el *Anime* evoca una serie de eventos que se acumulan y se acumulan en torno a una obra, pero recreando nuevas narrativas, historias, eventos y personajes diferentes. La copia y el original ni siquiera se distinguen en ese constante devenir del consumo, pero lo más interesante es que esta hipótesis que sostiene el autor, recrea en los sujetos estos estadios primarios de la infancia, donde se goza de un bienestar absoluto.

Recapitulando, esta escena de sobreproducción y sobreconsumo actual sugiere que la construcción identitaria de los sujetos jóvenes está fuertemente vinculada a los ideales yoicos, individualistas y vinculados a una fuerte sobrexposición a un público “Otro” (Jiménez, 2018). A esto habría que sumarle la función del *simulacro* ligado a la obsolescencia de verdades en la cultura popular, la política y la sociedad en general; lo cuál invisibiliza la existencia de la *pulsión de muerte* en la vida subjetiva al introducir imperativos de autosuficiencia, felicidad y derroche.

La cuestión del consumo de tecnología también tiene un papel preponderante en la construcción de subjetividades en las personas jóvenes, de la mano con lo dicho por Azuma (2009). Estas personas, a través de un papel activo de la globalización y la tecnología “rompen con el modelo de jerarquías de saberes legítimos modernos”, por medio de su propio **yo autoral** y **bitácora personal** (Reguillo, 2013, p.144-145)

Reguillo (2013) explica estos dos conceptos a partir del modelo rizomático de Deleuze y Guattari¹⁵, en el que la (ciber) red “desterritorializa la construcción de sentido propio para producir reflexividad” (p.145). Es decir que la enunciación de palabra (de una palabra propia y singular) en la web, estará fundada por la interconexión de experiencias, elegidas (o que pareciesen ser elegidas) por los jóvenes. Estas experiencias están vinculadas al *chat planetario* (rizomático) en el que las tecnologías pareciesen introducir a los y las jóvenes. Entonces, cada cosa que dicen las personas jóvenes en la web, parecería que interactúa con un “todo lo que se ha dicho al respecto” o lo que “otros pares han dicho al respecto” en otros espacios- tiempos.

Así como Jimenez (2018) indica en torno al *Otro audiencia*, el registro biográfico adolescente funciona como protección a la castración y a la caída del *ideal yoico*, por lo que este chat planetario se tiene que repensar

¹⁵ El modelo rizomático, toma como referencia la forma geométrica del rizoma, sobre la distribución de elementos de forma “arbórea” y no siguiendo una estructura jerárquica. Cada elemento parece impactar a otros elementos del sistema rizomático.

en torno a estas condiciones. La escritura yoica que hacen las personas adolescentes en Internet, está fuertemente mediada por las capacidades que tiene el artefacto tecnológico de “editar” a este “yo autoral”.

En otras palabras, hay una serie de condiciones que enmarcan una posibilidad de *promesa de futuro* en un **cibercontexto**. Este, está situado en la posibilidad de construir algo singular adolescente, pero en discusión con muchísimas propuestas del mercado que sobre todo serán **microrrelatos** o **micronarrativas** en lógica posmoderna, como sostiene Azuma (2009). Estas ideas son necesarias para posicionar el momento actual entre la virtualidad, y las experiencias juveniles.

Además, estos conceptos son buenas herramientas para explicar las formas de construcción de singularidad identitaria, ya que, en este panorama epistemológico, “la globalización no sólo es un fenómeno económico o una metáfora sociocultural” (Reguillo, 2013, p.145) sino, que es la amalgama que posibilita la construcción de experiencias y narrativas propias en forma de **microrrelato**. Este relato no es proporcionado por las grandes instituciones o “macrodiscursos” propios de la lógica moderna (la iglesia, la ciencia, el marxismo, etc...), sino que son producciones de códigos en el marco estructural del neoliberalismo, y que parecerían de autoría individualizada.¹⁶

En buena síntesis el concepto de *simulacro* propio de la crisis ideológica, el contexto de transición y las variables virtuales-tecnológicas para construir subjetividad, son elementos que sirven como insumos relevantes para definir un espacio entre el fenómeno adolescente y lo que como evento de la globalización se definiría como *catástrofe posmoderna*. En ese sentido, ciertas líneas de lectura irán en la construcción de un *signo* que rodee las problemáticas anteriormente mencionadas, con miras hacia el desarrollo de una conjetura

¹⁶ Estos códigos propios, para reelaborarse identitariamente, pareciesen ser escogidos por ellos mismos; sin embargo, cabría preguntarse por como son escogidos, resignificados, y reelaborados las diferentes narrativas a las que son expuestos los adolescentes. Sobretudo desde la “Hiperrealidad” (Baudrillard, 1978, pp.13-15) y fascinación que generan los microrrelatos como introyección identificatoria.

de investigación, la problematización que podría arrojar reflexiones de índole más socioculturales luego de un recorrido semiótico.

II. Planteamiento del Problema

Las teorías psicoanalíticas explican que en la adolescencia hay un pasaje por cierta “muerte” simbólica que podría desembocar finalmente en la institución de una *promesa de futuro*. (Blos, 1981; Díaz, 2013; Fernández, 1999 y Jiménez, 2018) Por otro lado, la presencia y proliferación de narrativas del tipo apocalíptico/catastrófico, específicamente en el *Anime* del género ciencia ficción, generarán condiciones particulares que podrían tener incidencia en los procesos subjetivizantes de los y las jóvenes actuales. (Ríos, 2000; Sánchez Segura, 2010 y Vargas, 2014) Por tanto, este estudio yuxtapone la probabilidad de teorizar sobre adolescencia con el valor cultural que tienen los relatos anteriormente mencionados. Ante esta posibilidad de leer y conjeturar conceptualmente sobre el *signo catastrófico* del *Anime* ciencia ficción es que emerge la pregunta de investigación.

Es así que, en definitiva, la presente investigación se ocupará en identificar elementos de lectura que permitan valorar al *signo catastrófico* del *Anime* ciencia ficción como expresión de la *promesa de futuro* en la adolescencia.

1. Pregunta de Investigación

¿Existen en el tánatos apocalíptico del *signo catastrófico* del *Anime* ciencia ficción elementos para articular la “constructiva” *promesa de futuro* que reclama la transición adolescente?

2. Objetivo General

Analizar la propuesta discursiva del *signo catastrófico Anime*, sus repercusiones y pregnancia en la conceptualización teórica de una *promesa de futuro* en la adolescencia contemporánea.

3. Objetivos Específicos

1- Identificar elementos contextuales del *signo catastrófico*, su producción sociohistórica y características estéticas clave.

2- Transcribir el recorrido signifiante del *signo catastrófico Anime* de la serie *Darling in the franxx* (2018).

3- Analizar las posibles articulaciones conceptuales del signo con la *promesa de futuro*, a partir de la elaboración de conjeturas.

III. Metodología

1. Antecedentes metodológicos

El esquema metodológico que se detalla a continuación ha sido utilizado en el contexto costarricense, a partir de la transmisión de la profesora de la Universidad de Costa Rica Ginnette Barrantes (Herrera y Ruiz, 2012, p.36); para la lectura e interpretación de distintos textos y obras artísticas. Citemos los casos de: Durán (2002), Fernández Sáenz (2015), García Hernández (2014), Herrera y Ruíz (2012), Marín (2013), Muñoz (2015), Murillo (2010), Quesada (2015), y Samaniego, (2019). Todos los trabajos anteriores han realizado una lectura psicoanalítica, desde una línea epistemológica que suele nombrarse informalmente como método de “las tres lecturas” pero cada autor(a) ha considerado adecuaciones específicas.

Dicho método tiene sus antecedentes en *El Escritorio de Lacan* (1999) del psicoanalista Baños Orellana, y vislumbra tres “posibles lecturas” de un *signo* en específico: *lectura filológica, lectura semiótica y lectura psicoanalítica*. Luego con Eco encontraremos insumos para pensar respectivamente “la *intentio auctoris, intentio operis e intentio lectoris*”, de dicho *signo*. (Eco citado en Murillo, 2010, p. 112-117). Esto quiere decir, tres panoramas semióticos diferentes para acercarse al lenguaje donde *el signo* se (re)construye en la propia lectura.

Además, esto tiene que ver con lo mencionado por Allouch (1993) sobre la propuesta de un abordaje del *signo* en la clínica analítica, en la que se articulan tres tipos de lecturas que remitirán a pensar este método: *traducir, transcribir y transliterar*. Estas tres lecturas se asemejan a las tres operaciones expuestas y merecen ser descritas más adelante, en función de facilitar su comprensión y utilización para este estudio en particular. La lectura psicoanalítica de las *tres lecturas*, leerá desde tres lugares distintos (tres lectores) *lo* que se dice acerca de *algo*. Con base a ciertas ideas de Barthes (1968) se explicará que entonces el investigador será un

“lector” que reconstruirá, en este caso el *signo catastrófico Anime*, y finalmente propondrá conjeturas conceptuales a la llamada *promesa de futuro* en la adolescencia.

2. Base epistemológica

2.1 *Sobre el concepto de Signo*

De forma concreta, se dirá que el *signo* existe a través de la(s) lectura(s) que se hace de este. En palabras de Peirce (2003) “un signo es algo que representa algo para alguien” (p.1) por tanto, como se dijo anteriormente, tres lecturas posibles ubicarán *tres lectores* que darán cuenta de las dimensiones del *signo*.

El concepto de *signo* será trabajado desde una problematización del significante (Saussure, 1945; Peirce, 2003 y Lacan, 1994) de suerte que se le libere al mismo de cualquier presunto carácter de evidencia, de rasgo estable, mostrando su construcción y dinamismo dentro de posibilidades que no excluyen el fenómeno de lo *umheimliche* freudiano (Freud, 1992^c), así como su plena inclusión dentro de una problematización del sujeto que reconoce en el lenguaje su más clara articulación material. Estas dimensiones serán abordadas igualmente en la propuesta de una lectura literal indicada por Umberto Eco (citado en Baños Orellana, 1999) en el marco de las dos lecturas finales.

Finalmente, el *signo* como problematización significante también da cuenta de “la muerte del autor” (Barthes, 1968, p.1) ya que no le interesa la pretensión moderna de desciframiento del texto. Esto quiere decir que el *signo* carga en su definición una necesidad de que llegue a “un destino” (p.5) que será “el lector” (p.5) es por eso que existe y puede dar cuenta de él a través del lenguaje.

2.2 *Autor, creación y lector en el psicoanálisis*

Cabrá hacerse las siguientes preguntas: ¿Es que quién se identifica con el *Anime* ciencia ficción ya está visibilizando sus preguntas en esos productos? O ¿Este tipo de obras artísticas portan preguntas que resuenan en las subjetividades adolescentes? ¿Son procesos aparte o juntos? ¿Cómo se justifica una “lectura psicoanalítica” como metodología?

De hecho, es necesario partir de una gran diferenciación con posturas reduccionistas de la misma psicología que intentan acercarse a muchas manifestaciones culturales, dando por sentado estas preguntas y cayendo en el estigma o la no problematización de los discursos. Por ejemplo, es iluso decir que alguien que observa violencia en una película, será siempre y en todos los casos una persona violenta o internalizará las formas de violentar que ahí representan. Puede que sí, pero puede que no, ya que hay una serie de posibles metáforas y símbolos que pueden ubicar y reubicar esa violencia mediante el lugar que le da este alguien a la obra y la violencia que habría en esta.

Entonces, esos otros espacios vienen a ser ecos de la obra artística en la sociedad: nuevos lugares desde donde se construye también *el signo*. O sea que interesará, como desde el psicoanálisis se propone que se puede acercar a estas ciertas obras en específico, pero sobre todo sus ecos y resonancias para pensar la subjetividad adolescente.

En Freud (1991^a) hay una conceptualización de la fantasía, en semejanza al juego infantil donde el niño se encuentra tomando como referencia la realidad efectiva, pero en el juego creativo la manipula “conforme su deseo y creatividad” (pp.127-128). Conforme su deseo, porque solo fantasea quién “está insatisfecho y busca una cuota de placer en la fantasía que no es posible en la realidad inmediata”. (p.129)

Ante estas dos ideas freudianas, se encuentra el tema de la fantasía artística como estandarte de un contenido inconsciente **producto de una insatisfacción**, pero que cuenta con ciertas peculiaridades estéticas que son posibles de colocar en la cultura e incluso de disfrutar para el espectador. Ahora bien, entonces ¿es a

partir de alguna insatisfacción del espectador, que este se puede identificar con la insatisfacción pulsional del autor en el contenido de la obra? ¿O es sólo el espectador quién construye nuevos signos? ¿Este juego entre la imagen y el espectador pasa por la identificación con ciertos aspectos o *signos* compartidos? ¿El *signo catastrófico* puede ser uno?

La lectura del texto en esta investigación en particular partiría de una posible presunción psicoanalítica que leerá al *signo catastrófico* como fantasía de una insatisfacción inconsciente social y cultural también. La lectura de este *signo* proporcionará insumos para la reflexión de elementos de la teoría psicoanalítica, que se construye con los personajes y las narrativas desde este espacio de interacción inconsciente.

Para Freud c en las obras existe un fuerte compromiso del autor con él o la heroína del relato, precisamente, esta identificación es concebida como “una extensión en identificación con el yo” (pp.129-130). Esta identificación yoica, por ejemplo, se expresa cuando no se quiere que le suceda nada malo al héroe con quién el espectador se identifica, pero también el autor (¿y espectador?) pone su cuota yoica en este personaje. Cabría pensar en que la profundización de los personajes, en obras por ejemplo de género psicológico, por lo general encamina hacia este lugar del héroe como “yo” de la obra literaria.

El estudio de Sánchez Segura (2010) que se consideró en el marco teórico como fundamental y como un antecedente directo al proyecto de investigación acá propuesto, trabaja la obra *Anime Neon Genesis Evangelion* desde su contenido y sustenta que efectivamente la dinámica subjetiva de personas jóvenes puede verse influenciada por que la crisis del *deseo* adolescente es escenificada en la misma narrativa del personaje principal, por lo que el espectador cumpliría un rol activo transformando a través de sus historia personal algo que efectivamente da cuenta de la dinámica psíquica humana.

“ Estas formas del deseo, su drama y la estructura que lo soporta, han provocado desde la emisión de la serie en 1995 un efecto de fanatismo en los espectadores que se complementa con la creación del ambiente oscuro, indescifrable y misterioso a partir de lo recóndito de la mente de los personajes, la extraña trama y el final abrupto. Estas condiciones provocan en los fans un gusto

insistente y poco comprensible por ellos, haciendo de Neon Génesis Evangelion un anime de culto. Este efecto social se produce en la medida en que la serie capta el deseo del espectador, lo toca, lo trabaja en medio de su argumentación y hace de Shinji el drama de existir con el cual todos los fans se sienten identificados. En esta medida el tema del deseo trabajado por la serie pone en cuestión la dinámica subjetiva de los jóvenes, aporta a su comprensión, puesto que el momento lógico de la adolescencia está caracterizado por un titubeo del deseo que ha de resolverse, ubicarse y regularse para tomar una dirección precisa en la medida que se han adquirido las herramientas necesarias a través de la sexualidad infantil que funda el fantasma. Por lo tanto, aunque Evangelion da cuenta de una cuestión humana, de la estructura del deseo, es en la adolescencia donde esto viene a ponerse en juego después del periodo de latencia, es una etapa sensible a este efecto de tensión y extravío. En esta medida, el drama adolescente, sus dilemas existenciales, su encarte con el deseo, viene a ser escenificado en la problemática que se desarrolla en esta serie animada.” (Sánchez Segura, 2010, pp. 156-157).

Ante las diferentes afirmaciones expuestas, es que se justifica un acercamiento metodológico centrado en la construcción de un *signo* que explore el contenido y precise reflexiones a la teoría vigente sobre adolescencia. Lejos de esclarecer las preguntas planteadas al inicio, el encuentro con ciertos referentes de la teoría psicoanalítica puede más bien ayudar a problematizar las díadas autor/creación y creación/espectador a la hora de tomar en cuenta las limitaciones, alcances y proyecciones de la metodología propuesta. Por otra parte, ser un autor/espectador que se siente parte de la obra haciéndola suya por medio de sus identificaciones yoicas, no necesariamente es la pretensión de lectura con la que procedería un investigador que realiza una lectura psicoanalítica, más convendría tener en mente la existencia de este fenómeno como justificación a la trascendencia de ciertas obras en la cultura popular en el público adolescente.

2.3 “¿Y...?”: Precisiones semióticas para una “lectura psicoanalítica”

Para transitar las posibilidades de un “método psicoanalítico” en la aproximación a cierta obra o *signo* artístico, que dialoga con el constructo *promesa de futuro*, es importante encuadrar ciertas precisiones semióticas. A propósito de cómo podría un texto entonces leerse de una “forma psicoanalítica” sin caer necesariamente en la identificación yoica se han hecho ya algunas precisiones en anteriores apartados, no obstante, en el siguiente apartado se enmarcan los puntos de partida sobretudo para la fase dos y tres del estudio.

Freud (1991^b) utiliza el método psicoanalítico para ejemplificar cómo una obra artística es abordada: *El delirio y los sueños en la «Gradiva» de W. Tensen* escrito originalmente en 1906, es un intento de replicar lo que 6 años antes, en *La Interpretación de los sueños* él mismo conceptualizó en torno a la práctica analítica. De hecho, en este trabajo precedente, Freud realiza un primer intento de análisis psicoanalítico con el *Hamlet* de Shakespeare.

Una de las ideas relevantes de “La Gradiva” es como procede Freud, primeramente, exponiendo un resumen de la obra artística y luego reubicando el mismo texto en otro lugar al que él se atreve a llamar “ciencia”. De hecho, esto haría reflexionar por qué este Freud sostiene que “el poeta dilucida las afecciones humanas antes que la psiquiatría se ocupe de tecnificar los elementos concernientes a las enfermedades” (p.37).

¿En ese sentido el arte precede al psicoanálisis, para que este pueda actualizarse como teoría? Para este Freud (1991^b), la “Gradiva” explica cierto funcionamiento de la barrera de la represión y la formación del síntoma neurótico a partir del contenido inconsciente: “¿Cómo llegó el poeta al mismo saber que el médico o, al menos, a comportarse como si supiera lo mismo?” (p.46) **La obra artística por sí sola, trata de la vida anímica** ¿o de que otra cosa hablan los poetas y escritores? Freud, como lector de la obra, procede con seguridad pasando por diversos *signos* del texto – así como en *La Interpretación de los sueños* argumenta que se utiliza el mismo método- que van tomando forma en la dialéctica contenido latente-manifiesto. Cada uno de los signos que se forman en el delirio y las fantasías del personaje principal encuentran forma en otras representaciones **que el mismo texto arroja.**

A saber, Freud se encuentra utilizando **al mismo texto como referente para emitir una conjetura.** La literalidad del texto está, pero en otro lugar. Si bien para Freud, el autor y la obra están en un constante diálogo (inconsciente y desde la fantasía), el texto de la obra ocupa un lugar preponderante y es desde este (de los *signos* que arroja el texto) que intenta reconstruir ciertas teorías. Cabe decir, que esta es una lectura de

Freud, que potencialmente crítica al discurso moderno al cual, paradójicamente, él mismo intenta adscribirse bajo el panorama psiquiátrico de la época. Aun así, transgrede los parámetros modernos de acercamiento al texto ya que en el psicoanálisis la teoría se desprende de la práctica y no al revés.

Estos planteamientos se ligarán con una discusión que ya tiene un tiempo de estarse dando y contemporáneamente está debatida por vertientes de la teoría literaria, la semiótica y el psicoanálisis postlacaniano. Esta discusión se posa en conceptualizaciones entre “autor”, “obra” y el “lector”, y permite redireccionar nuestro planteamiento metodológico sobre la construcción de “lo adolescente”, que pudiese hacer una lectura del *signo catastrófico*.

Diferente a la concepción freudiana, Barthes en “La muerte del autor” dice que el autor es una propuesta y una invención moderna, en la afanosa tarea de “explicar” al texto y condicionarlo al esquema autoral de invención: “Donde comienza la escritura, el autor muere” (Barthes, 1968). En ese sentido se conoce y se conocerá al lenguaje, pero no a la persona “que dice, que dijo”. También Barthes comenta que el autor es “la búsqueda de explicación del texto”, o sea, una vez que existe esta intencionalidad, ya existe un autor.

Por otro lado, el lector correspondería al espacio en el que el lenguaje se constituye, quién a diferencia de la “pretensión autoral”, quién cargaba consigo mismo la carga de su propia historia y sus fantasmas, el lector es el destino del lenguaje y por ende una forma distinta de entender lo que antes era un proceso de desciframiento de sentido:

“El lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura; la unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, pero este destino ya no puede seguir siendo personal: el lector es un hombre sin historia, sin biografía, sin psicología; él es tan sólo ese alguien que mantiene reunidas en un mismo campo todas las huellas que constituyen el escrito(...) “El nacimiento del lector se paga con la muerte del Autor”(Barthes, 1968, p.5)

En otro texto de 1971 Barthes, esta vez, escribe sobre el texto y sus diferentes determinantes discursivas. Así que interesará, sobre todo, el lugar del lector, como referente interpretativo del mismo.

“Ello quiere decir que el Texto exige el intento de abolir (o, al menos, disminuir) la distancia entre la escritura y la lectura, no intensificando la proyección del lector hacia el interior de la obra, sino ligando a ambos en una misma práctica significativa. La distancia que separa la lectura de la escritura es histórica (...) De hecho, leer, en lugar de consumir, no significa jugar con el texto. “Jugar” debe ser tomado aquí en toda la polisemia del vocablo: el texto mismo juega (como una puerta, como un aparato en el que existe el “juego”); y el lector juega, a su vez, dos veces: juega al Texto (sentido lúdico), busca una práctica que lo re-produzca; pero para que esta práctica no se reduzca a una mimesis pasiva, interior (precisamente es el Texto quien se resiste a esta reducción), juega el texto; no hay que olvidar que “jugar” es también un término musical : la historia de la música (como práctica, no como “arte”) es, por otra parte, bastante paralela a la del Texto; hubo una época en la que los aficionados activos eran numerosos (al menos en el interior de una clase determinada); “interpretar” y “escuchar” constituía una actividad poco diferenciada; más tarde aparecieron sucesivamente dos papeles: primero, el de intérprete, en quien el público burgués (aunque todavía supiera interpretar un poco: ésta es toda la historia del piano) delegaba su interpretación; más tarde el del aficionado (pasivo), que escucha música sin saber interpretarla (al piano, efectivamente, ha sucedido el disco alguna forma, coautor de la partitura, que él completa, más que “expresarla”. El Texto es, más o menos, una partitura de esta nueva clase: solicita del lector una colaboración práctica” (Barthes, 1971, p.5)

En esta cita, Barthes está usando el vocablo “Jouer” del francés que quiere decir “interpretar”, en términos musicales, pero también “jugar”. En ese sentido, y para efectos de esta investigación, es importante partir de la idea expuesta anteriormente: que el lector juega (“il joue”) con el texto, en el sentido de que su interpretación será referenciada como un *nuevo lugar* que translitera la letra del texto. En términos generales el lector transita el espacio del texto, que será diferente al de “la obra”, ya que en la propuesta de texto del autor demandará un lector que sea partícipe de este.

Recapitulando, la teoría freudiana, aunque crítica de pensamiento de la época, tiende a concentrar sus esfuerzos en el reconocimiento de las cuestiones inconscientes para quién crea algo, pero en contraposición también esto puede abrir el análisis a los efectos identificatorios inconscientes que conlleva el estar siendo un espectador de dicha obra. Por tanto, la existencia de un lector, como afirma Barthes (1971) da un lugar para que “la obra” se convierta en “texto”, en otras palabras, para que el texto exista en el discurso.

Finalmente, esto se ligará a la práctica del psicoanálisis que expone Allouch (1993) estableciendo tres posibles respuestas a esta especie de relación entre “el sentido y la letra¹⁷ cosa que, siguiendo a Lacan, puede ser algo demasiado flexible habitualmente en ese juego entre el imaginario y el simbólico” (p.68) La cuestión del *signo* es un poco más compleja, y no puede ser una mera obviedad, para la escucha desdeñosa del psicoanálisis:

1-Traducir será buscar la preeminencia del sentido, más no de cualquier sentido, sino del sentido único del texto, es decir, será una operación que busca deshacerse del “falso sentido” (p.68) En cierta manera, traducir seguirá una cierta lógica moderna, que concibe al signo como un elemento, al que se le tiene que aplicar un saber: el aparataje médico frente a la histérica.

2-La transcripción vendría a ser esta posibilidad de apoyarse en “el sonido y no en el sentido”, es decir la reproducción-duplicación de la palabra. (p.68-69) Con esto la idea es replicar el sonido, más no interpretar en ninguna medida, ¿bajo cierta idea psicoanalítica?

3- “La transliteración es el nombre de esta manera de leer que promueve el psicoanálisis con la preeminencia de lo textual” (p.69) La posibilidad de transliterar un signo estará en función de reescribir al signo: “La transliteración es el nombre de esta operación en que lo que se escribe pasa de una manera de escribir a otra manera” (p.74)

2.1 *Estudios internacionales: Otakus y catástrofes distópicas*

¹⁷ La propuesta de Allouch, es, precisamente que es un problema llenar de sentido y de interpretaciones (de “Autores” diría Barthes) modernas a la obra artística. Sino más bien el arte psicoanalítico, sería el reposicionamiento del signo. En este caso, la idea sería partir del “lugar adolescente” del signo catastrófico.

A continuación, se mencionarán estudios internacionales que constituyen un panorama académico que se toma muy en serio el fenómeno *Anime* y sus consecuencias histórico-discursivas en la sociedad. Una gruesa producción de conocimiento está concentrada en el análisis de las condiciones de producción de estas narrativas y sus consecuencias en la definición de dinámicas culturales específicas:

Primeramente, Azuma (2009) y Zahlten (2014) son referentes de la teoría cultural¹⁸ que toman como fenómeno central al *Anime* y sus consecuencias en el *Zeitgeist* (o “espíritu de la época”) de una sociedad japonesa “en transición”. En términos muy sintéticos, la revisión de estos trabajos da un panorama de cómo de características estéticas de la llamada *posmodernidad* entran en diálogo con las condiciones histórico-japonesas en la producción y consumo de *Anime* a partir de las décadas de 1980s y 1990s. Para estos autores surgen explicaciones parecidas sobre la subcultura juvenil *Otaku* y sus patrones identitarios en torno al consumo de *Anime*, hacia las primeras décadas del siglo XXI. Las explicaciones están vinculadas sobretudo a la llamada “caída de los grandes relatos” y la crisis espiritual en la que se inserta las nuevas formas de crear identidad a partir de “micro narrativas”.

Segundo, los estudios de Patton (2010) y Ríos (2000) también analizan dinámicas de impacto cultural del discurso *Anime* pero en Occidente. Para estos trabajos también fue importante explicar las representaciones discursivas de la cultura posmoderna. Específicamente la segunda autora define antropológicamente que las poblaciones juveniles latinoamericanas exploran las representaciones transicionales de la sociedad “en su sentido general, de escatología y renovación: la esperanza de un cambio inminente en el planeta Tierra”. (Ríos, 2000, p.139). En ese sentido, hay otra serie de precisiones del pensamiento juvenil en esta transición social: “la caída de las utopías sociales” (p.142), la “tecnología humanizada” para alcanzar la divinidad, y la lucha de los jóvenes contra el mundo “adultocéntrico” moderno (p.143).

¹⁸ Sobre todo, el primer autor se encuentra citado en otros trabajos revisados. (Bolton, C., Csicsery- Ronay Jr, I., & Tatsumi, 2011)

En esta línea, Cobos (2010) articuló una serie de reflexiones, que sirven para conceptualizar lo que ella llama “latinización del *Anime*”. La autora encuentra definiciones en distintos procesos que nombra “desterritorialización – reterritorialización” y explica el surgimiento de la cultura *Otaku* en países latinoamericanos. (p.13) Este estudio lleva a cabo una sistematización de: lo que fue una especie de “choque cultural” a partir de la última década del siglo XX, elementos cinematográficos característicos y la escena sociocultural de cómo se apropiaron las sociedades latinoamericanas de las narrativas *Anime*.

Estos trabajos serán vitales para posicionar al fenómeno *Anime*, sus variables y construcciones en torno a lo que se irá leyendo como *signo catastrófico*. Precisamente porque condensan una serie de consideraciones en torno a las dinámicas sociales de transición y concuerdan sobre una criticidad a la *modernidad*. Además, es importante decir que teorizan una serie de elementos contextuales que posicionan el impacto cultural *Anime*.

Otra serie de estudios que se mencionarán de forma concisa y sintética, son los que realizan un trabajo semiótico específico. Un ejemplo es la antología de trabajos editada por Bolton, Csicsery-Ronay Jr y Tatsumi (2007), donde se entrevé un diálogo estrecho entre productos ciencia ficción japonesa de la última década del siglo pasado, con corrientes teóricas como los feminismos contemporáneos, el posestructuralismo, el psicoanálisis y la filosofía política contemporánea. La mayoría de estas investigaciones analizan contenidos específicos de obras *Anime* ciencia ficción que, anudados a consideraciones teóricas, dan insumos para entender cuestiones culturales, sociales e históricas de producción de la ciencia ficción japonesa. Asimismo, concluyen sobre condiciones filosóficas que enmarcan de subjetividad en estos productos.

Dentro de estas epistemologías, también hay recorridos teóricos que rodean reflexiones en torno a: el desdibujamiento de la identidad en la tecnología y en el contexto contemporáneo, los límites del cuerpo a través de la virtualidad, la caracterización y análisis del cuerpo cyborg, la constitución subjetiva a través de la tecnología y finalmente la máquina como extensión del poder humano (Becerra, 2015; Napier, 2007 y Torrents,

2013^a,2013^b, 2016). También se desarrollará más adelante la propuesta de Sánchez Segura (2010) que intercala la teoría psicoanalítica lacaniana con elementos anteriormente mencionados en una serie *Anime*.

Efectivamente, este tipo de trabajos son referentes en torno a la articulación de teorías académicas contemporáneas y obras japonesas de ciencia ficción. Muchos de estos autores escriben desde posicionamientos que pronuncian preguntas filosóficas y psicológicas actuales, reflejadas en los argumentos, personajes o situaciones de los diferentes *Anime*. En otras palabras, en análisis de contenido que profundizan y comparan con las teorías mencionadas. De hecho, este tipo de trabajos para efectos del presente estudio pueden representar ligámenes a elementos propios del *signo catastrófico* que trastocan definiciones contemporáneas de tecnología e identidad, las preguntas en torno al ser (ontología) en la tecnología y las problematizaciones éticas de la misma.

3. Elección de un Corpus de lectura¹⁹

A partir de la revisión de obras *Anime* consideradas en la literatura académica como referentes de la de ciencia ficción (Azuma, 2009; Becerra, 2015; Napier, 2007, Orbaugh, 2007; Torrents, 2016^a, Torrents, 2016^b y Torrents, 2017) se establecieron ciertas condiciones elementales para la elección de un corpus que pasará por una lectura psicoanalítica focalizada. Es relevante aclarar que estas obras fueron consideradas como hitos en el cine de animación por su complejidad y riqueza académica. Finalmente, anudado a esto, se incluyeron aspectos acerca de la recepción, la crítica y su pertinencia en los públicos adolescentes actuales; dicha información citada en blogs, bases de datos de entretenimiento y foros cinematográficos (Anime News and Network, 2020; IMDB,2020; Myanimelist LLC, 2020 y Vaca,2019) sentó las bases para delimitar un corpus.

¹⁹ Se incluye en el apartado de “Anexos” el recorrido que muestra cabalidad las obras mencionadas y la justificación extensa de la elección del corpus para la transcripción y la lectura psicoanalítica: Anexo 3: Referentes del Anime ciencia ficción.

En total, se revisaron a cabalidad cuatro *Animes* (*Neon Genesis Evangelion*, 1995; *Serial Experiments: Lain*: 1998; *Darling in the Franxx*, 2018 y *Dr. Stone*, 2019) y tres películas animadas japonesas (*Akira*, 1988; *Ghost in the Shell*, 1995 y *Paprika*, 2006). Y se establecieron tres criterios para la elección de un corpus coherente: a- posicionamiento dentro de los trabajos académicos clave, b- recepción y crítica dado su nivel de popularidad en Internet y c- pertinencia en las poblaciones actuales juveniles según su fecha de emisión. Con estos tres criterios revisados se consideró relevante escoger y recortar una obra en particular para realizar una lectura que transcriba el recorrido significativo del texto filmico.

A partir de la priorización de los criterios anteriores “b y c” se terminaron eligiendo fragmentos de texto, diálogos, planos y sonidos específicos del **capítulo uno, tres , cinco, ocho, nueve, diez, once, doce, quince, dieciséis, diecisiete, dieciocho, diecinueve, veinte, veintiuno, veintidós, veintitrés y veinticuatro** de la serie *Darling in the Franxx* (2018). Y en total consta de 161 planos, secuencias, diálogos e imágenes que constituyen un panorama clave para posicionar cierto signo *catastrófico* en el *Anime* ciencia ficción de realización reciente. El corpus audiovisual elegido, será pieza clave en todo el desarrollo del proceso de investigación, pero cobrará especial relevancia como “texto” (Barthes, 1971) en los respectivos pasos dos y tres de este estudio.

Cabe finalmente aclarar que estos fragmentos, se depurarán con base a la delimitación en *sub-signos* correspondiente a la segunda lectura de la metodología de investigación. Dicha organización de los signos será sistematizada en la matriz de registro a partir de lo que arrojen estos capítulos, escogidos con antelación.

4. Fases de investigación

4.1 Comprensión del signo desde su ligamen contextual y sociohistórico

En esta etapa de lectura se remitirá a pensar el signo desde la instrucción universitaria convencional, es decir desde “la protocolización de la filología clásica y que se la entiende corrientemente, y con alguna razón,

como la forma seria o científica de abordar un texto” (Baños Orellana, 2010, p.205) los discursos del acontecer *catastrófico Anime* y específicamente la obra seleccionada.

Asimismo, se intentará pensar el *Zeitgeist*, y los elementos que construirán al *signo* como tal desde un “afuera”. En otras palabras, representa un esfuerzo de “llenar de sentido” al signo de acuerdo a condiciones de producción de este y concretizar aspectos referentes a la autoría de la obra:

(...) [en esta lectura] brilla la remisión al referente (y esto no es una crítica); aspira capturar lo que de antiguo se viene llamando la *intentio auctoris*. Vale decir, lo anima el propósito de verificar y reconstruir (más que de conjeturar y construir) aquello que el autor intentó efectivamente decir; o en términos más amplios: *aquello que el autor y su mundo fue, y su tema es* (Baños Orellana, 1999, p.212).

La lectura filológica que interesará hacer, reconocerá elementos tanto históricos, como contextuales y estéticos del signo leído, este se enlazará a lo que los mismos autores llaman **acercamiento moderno** que evidencia una pretensión de completud o “verdad autoral”. (Barthes, 1968; 1971)

Es inevitable que esta revisión en particular, partirá de la caracterización de la obra *Darling in the Franx* (2018), no obstante, incluirá cuestiones culturales, históricas y sociales implícitas en varias obras *Anime* del género ciencia ficción. Ya que es importante hacer un recorrido teórico e histórico por antecedentes y las vertientes que justificarían la existencia del *signo catastrófico Anime* en torno a su impacto en la sociedad occidental. Para esto, se recurrirá a una extensiva revisión de fuentes bibliográficas, de textos académicos, pero también bases de datos en Internet, blogs y noticias que especifican las dimensiones previamente acotadas.

Se le dará especial atención a las referencias de *Internet*, en el sentido que estas pueden acercar a los debates y la escena *fan* del mundo *Anime*. En ese sentido la pretensión moderna de signo también recorrerá lo que los públicos han tratado de *descifrar* en la obra, dándole un lugar a las voces, emociones de la audiencia, críticas, argumentos y discursos que han intentado encontrarle significado.

Finalmente, a partir de la búsqueda de referentes socio-históricos y estéticos, se llega a posicionar al mismo *signo catastrófico* como elemento que impacta, o no, en cierta forma de pensar “el futuro”. Más adelante, se encontrarán antecedentes sobre la historia que encuadran al *signo* como tal, puesto que este estudio particular engloba acontecimientos de Japón y que llegan a Costa Rica producto de la globalización. En conclusión, será necesario analizar las aristas de la transculturalidad, con que las obras japonesas se muestran como catastróficas, también sus condiciones “extra texto”, e incluso las características estéticas en otras obras que evidencian una conformación estructural del *signo* en el arte de animación.

4.2 Transcripción del recorrido significante

Esta segunda fase de este estudio se vinculará a la necesidad de un lector que “dé prioridad al texto”. En ese sentido primará “lo que la obra dice sobre la obra”, el trazo que realiza el signo a través de la misma, y la literalidad *textual* como contenido a transcribir, esta primacía es también una “restricción al intérprete, para emitir una interpretación”. (Murillo, 2010, pp.114-116) En ese sentido, una *intentio operis* (Eco citado en Murillo, 2010) apunta a la construcción de la “materialidad del signo” (Murillo, 2010) y convendrá en esta fase referenciar la cadena significante, o sea la huella acústica del texto en un sentido saussureano²⁰ del *signo*.

Baños Orellana (1999) refiere a Eco también, con el fin de especificar como una lectura semiótica más bien reivindicaría al texto, entendiéndose este como “una organización de significantes que, en vez de servir para designar un objeto, designan instrucciones para la producción de un significado” (p.214) Por tanto, se demandaría un lector/investigador que acentúe esta organización de significantes y la literalidad de estos en la obra.

²⁰ Esto hace referencia a la semiótica de Saussure (1945) que divide al signo en dos: significado (el concepto) y el signifiante (la huella acústica).

Cabría decir, que este apartado, es nombrado en otros trabajos como “lectura semiótica o literal” (García Hernández, 2014; Herrera y Ruiz, 2012; Marín, 2013; Murillo, 2010), lo cual remite a pensar la función “transcripción” que Allouch (1993) propone, como “una de tantas” formas de seguir un *signo*. Incluso su funcionalidad posicionaría un acercamiento que no sea “yoico” como de quién se sentiría en “identificación con la narrativa del héroe” (Freud, 1991^a, p.129-130) Por eso es tan importante la restricción al intérprete que conllevaría el proceso de transcripción significativa.

En cuanto a un *corpus* audiovisual, la literalidad de la imagen, así como su sonoridad, resultan sumamente complejas de abordar ya que no es lo mismo remitirse a un significante textual que a un significante derivado de diálogos, planos y sonidos. Además, como no se cuentan con herramientas propias para detallar técnicamente la materialidad del lenguaje cinematográfico, es preciso **construir una serie de significantes a partir de cierta lectura textual singular**. (Herrera y Ruiz, 2012) En resumen, pasar a palabras los diálogos, imágenes y sonidos.

Por lo que será necesario transcribir textualmente el camino significativo que despliegue cierto “grueso de la obra” *Darling in the Franxx* (2018) como tal. Es esta narrativa y sus **ligámenes a la catástrofe** las que proyectarían reflexiones singulares acerca de la posibilidad de *promesa de futuro* en la adolescencia en otra posterior lectura: al final se recorrerá “*algo*, más *no toda* la obra”, en ese sentido es importante que la transcripción respete al significante y le dé un lugar a lo que se conocerá como “*signo catastrófico*”.

De una manera más concreta, esta fase conllevará un grueso análisis del contenido audiovisual, que lo organice alrededor de ciertos significantes clave y lo cite en su propia singularidad, por lo que será muy importante que el lector/investigador respete esta. Para ello, se hará uso de un procedimiento similar al utilizado por Herrera y Ruiz (2012) en la que agrupan al signo en “sub-signos” (p.89) a partir de una matriz de seguimiento, luego en una segunda fase desarrollan cada uno de estos en una fase de “construcción de signos”

lo que incluiría una observación del comportamiento de estos en el texto filmico (p.91) y finalmente una tercera donde posicionan lo que cada sub-signo arroja sobre el espectador(es)/investigador(es). (p.116)

Para este estudio también se delimitarán una serie de *sub-signos*, se utilizará una matriz de registro con modificaciones y adecuaciones basada en los autores anteriores, la idea es que los *sub-signos* subrayen los **elementos perceptivos** (Herrera y Ruiz, 2021, p. 43) coherentes al planteamiento del problema y el recorrido hecho en el marco referencial. Finalmente se construirán dichos signos a través de la visualización de sus cambios estéticos a lo largo de la serie, sus movimientos, apariciones y referencias; el paso tres de la lectura que hicieron los autores anteriores en esta fase no se incorporará a este estudio, ya que se postergará más bien el desarrollo de conjeturas en la última fase de investigación.

En síntesis, para realización de esta lectura entonces, se *textualizará* el *signo catastrófico Anime*. El propósito es que se siga minuciosamente el recorrido de lo que se ha ido conceptualizando como “catástrofe” y sus referencias a la adolescencia con el fin de transcribir la cadena significativa, desde la priorización del texto, los diálogos y las imágenes convertidos en palabras.

4.3 Lectura Psicoanalítica o Conjetural

Marín (2013) adjunta a su lectura psicoanalítica la necesidad de desvincularse de “la fascinación” que pueda generar el texto en quién lee, en ese sentido como procediera la práctica psicoanalítica ya que es una puesta en escena de la escucha, pero a diferencia de la anterior lectura si existirá cierta “elasticidad o libertad del lector/investigador en cuanto al planteamiento de inferencias” (p.47). Es por eso que la lectura psicoanalítica será también una lectura de carácter conjetural, en la cual el investigador tendrá un rol activo a partir de los significantes transcritos.

La llegada a una conjetura analítica podrá esclarecer, reflexionar y debatir nuevas preguntas sobre la llamada *promesa de futuro* en la adolescencia, concepto base de esta investigación. Esto se sustenta porque la

práctica analítica conduce los textos a **resignificaciones** distintas que no tienen afán de encontrar la “verdad autoral” (Barthes, 1971) propia de la pretensión moderna. Sino evidenciar en los significantes un lugar distinto de lectura.

Luego, cabe decir que una lectura psicoanalítica que tome en cuenta un texto parte de este para interpretar elementos, por lo que se atrevería, a señalar, subrayar, evidenciar y reposicionar significantes clave. En el sentido lacaniano, pues, se procederá con la reubicación de los elementos de la cadena signifiante, así como el analista procede con las palabras de quién sufre. También es importante recapitular, que la propuesta de Freud (1991^a) para los textos literarios remite a pensar el contenido inconsciente de la enunciación, es decir, que quien dijo, *no lo dijo todo* (ni nunca lo va a decir todo). Por ejemplo un concepto como el *Umheimlich* (Freud, 1992^a), desarrollado en el apartado del marco teórico por este autor, se desprende teóricamente a partir de estudios literarios, cuentos y manifestaciones de la cultura popular *leídos* para discutir y actualizar su propia teoría.

Entonces la lectura psicoanalítica puede dar continuación, enunciando *algo más*, a la construcción del *signo* hecha posterior al transcribir, en el sentido de que se desarrolla una serie de consideraciones en base a la literalidad del texto. Estas consideraciones podrán reconstruir, en un sentido “arqueológico” freudiano, al *signo* como tal. Además de redireccionar hacia una conjetura analítica del texto filmico construido, ya que al recapitular el proceso de transliteración expuesto por Allouch (1993) se entiende que la posibilidad de ***leer acompañado de la literalidad del texto*** reubica los elementos dichos en “otro lugar”. Finalmente, en el desarrollo de la lectura psicoanalítica, se encontrarán formas de transliteración del texto esbozado en la lectura semiótica.

Esto distinguiría al psicoanálisis, de una ciencia médica: según Le Gaufey (2004) esta última está siendo guiada por “la búsqueda misma de la verdad” (p.9), mientras una clínica que parte de un dispositivo

psicoanalítico siempre **está incompleta**: porque “le falta un pie, pie que tiene que dejarse construir por una figura que se conoce como el analista” (p.15). Lo que quiere decir esto, en términos más prácticos, es que el *signo* siempre estará incompleto, y aunque en una lectura semiótica se buscará darle materialidad a cierta dimensión catastrófica del texto, en una lectura psicoanalítica se construyen otras escenas de esta que llamamos tragedia de ciertos sujetos (¿o salida posible de la tragedia?). Por ende, el andamiaje a un **lugar** de la *promesa de futuro*, se enraíza como función principal del investigador, que en este caso se podrá llamar “lector” (Murillo (2010, p.117-118) que emitiría una conjetura analítica.

En resumen, el diálogo que pudiese haber entre la *promesa de futuro*, como concepto teórico que diga algo sobre las adolescencias contemporáneas y el *signo catastrófico* será desarrollado también en este apartado. La idea es que, hacia el final de esta lectura, se evidencie una posibilidad de respuesta (o por lo menos de decir algo ante la misma) a la pregunta de esta investigación.

4.4 Tabla resumen

Fase de investigación	Investigador/Lector	Fuentes de investigación	Procedimiento
Comprensión del signo desde su ligamen contextual	Lector de “la autoría” y el “extratexto”: sigue la pretensión moderna de desciframiento de <i>la verdad</i> texto.	-Libros y artículos académicos sobre <i>Darling in the Franxx</i> (2018), historia, dinámicas socioculturales, económicas del <i>Anime ciencia ficción</i> . - Blogs y artículos de opinión de <i>fans</i> en Internet.	-Posterior a la revisión y lectura de fuentes bibliográficas asociadas a la obra y el género ciencia ficción, se enmarcarán a estos a través de características de la sociedad actual. -Se pretende consolidar información alrededor del texto filmico, con el fin de dotar a esta investigación de una base contextual justificada.
Transcripción del recorrido signficante	Lector del texto: busca restringir sus propias interpretaciones, organiza y da seguimiento al <i>signo</i> a través de la obra.	-Corpus audiovisual.	- Se organiza y registra en <i>subsignos</i> con base en la matriz de seguimiento, el planteamiento del problema y el marco referencial. - Dichos <i>subsignos</i> depurarán el corpus audiovisual, entendiendo las limitaciones y la gran cantidad de material con que consta la serie. -Se construyen dichos signos, a partir de la matriz anteriormente utilizada. Se subrayarán los giros, movimientos y representaciones de dichos <i>subsignos</i> a lo largo de los capítulos.
Lectura Psicoanalítica o Conjetural	Lector que interpreta: construye una conjetura y la reflexiona.	-Marco teórico y teoría psicoanalítica. - Significante	-Se revisa la teoría y se actualiza de acuerdo a la lectura anterior.

			- Se incorporan reflexiones teóricas sobre la <i>promesa de futuro</i> y su ligamen con el <i>signo catastrófico</i> .
--	--	--	--

5. Consideraciones finales

Estudios que anteceden a esta investigación pueden dar cuenta de una forma de acercarse tanto a textos, obras artísticas y fenómenos socioculturales la cual se ha nombrado en la academia costarricense como lectura psicoanalítica y que parte del ligamen epistemológico entre el psicoanálisis y los estudios en semiótica. Dicho nicho de investigación dota de herramientas procedimentales para articular conjeturas que respeten las singularidades propias de la materialidad signifiante (Lacan, 1994; Saussure, 1945), por eso es que la presente investigación se adscribe a esta tradición de estudios que cada vez son más en el país.

El propósito de la metodología anteriormente esbozada, es el de dar respuesta a la pregunta de investigación sin llenar de sentido, saber o “verdad aural” (Barthes, 1971) la literalidad del signifiante filmico²¹. Esto garantiza un posicionamiento tanto ético como político del investigador, el cual es leer desde el respeto a productos de entretenimiento que muchas veces han sido rechazados por la academia nacional y también han sido tachados por cierta moral adultocéntrica. Sumado a esto, se parte del problema que podría representar el justificar el análisis de contenido de una obra, sus alcances y limitaciones para pensar la sociedad; actual más no hay que olvidar la importancia que tienen las manifestaciones culturales como reflejo de los más profundos conflictos intrapsíquicos humanos.

También la posibilidad de establecer tres lecturas posicionará al *signo* como construcción y no como “fenómeno de la realidad” medible y cuantificable. Esta premisa es un punto elemental ya que la idea es que

²¹ Sin embargo, en la primera fase de este estudio, se recorrerán este tipo de pretensiones a sabiendas que sólo proporcionará referencias contextuales más no verdades del contenido de la obra.

el contexto sociocultural e histórico, la transcripción del recorrido significativo y finalmente la llegada a una conjetura será un esfuerzo en el que el investigador transitará e interrogará a la obra catastrófica. En ese sentido, este trabajo es mayoritariamente de categoría teórica-conceptual y pretende contribuir a las teorías sobre adolescencia actuales.

Segunda Parte: Lectura
Psicoanalítica del *Signo*
Catastrófico en la ciencia ficción
Anime

IV. Comprensión del signo desde su ligamen contextual y sociohistórico.

En esta primera fase de estudio se tratarán los diferentes elementos que recubren al *signo catastrófico*, su lugar en la historia, la cultura y la sociedad tanto japonesa, como Occidental. Como se explicó en el apartado metodológico, la idea es partir de la pretensión “moderna” del signo (Barthes, 1968) que supone el descubrimiento del sentido de la obra artística a través del autor y las condiciones autorales. Esto no quiere decir que esta sea la presunción total de este estudio, sino que esta es una de tantas lecturas posibles para construir al *signo*.

Esta se ha sugerido llamar en otros trabajos revisados como “lectura filológica” (Murillo, 2010) ya que sigue la presunción filológica moderna. Por ende supone un sentido de la(s) obra(s) artística(s), a partir de las condiciones de producción de este, los posibles elementos biográficos y las características sociohistóricas que acompañan al relato. Esta aparente verdad del relato sumará a la comprensión del *signo*, más no lo acaparará en esta labor de desciframiento.

Ciertamente, esta labor de desciframiento introduciría también la pretensión de comprender la dinámica de la industria *Anime* en una sociedad globalizada, capitalista y su relación con el consumo de narrativas catastróficas en la contemporaneidad. Dicho análisis resulta imprescindible para entender las condiciones de producción del *signo* en una serie particular.

Por otro lado, la lectura filológica introducirá características tanto del dibujo japonés como de la animación, con el fin de comprender el fenómeno artístico de la animación japonesa y la industria en torno a esta. Esto servirá primeramente como una reflexión histórica al arte del dibujo japonés y ciertas condiciones estéticas de este.

También repasará rasgos estéticos específicos, que enmarcan la narrativa ciencia ficción, los elementos sociales y culturales que han sido puntos de foco en el nombramiento de un *signo catastrófico*. Cabe aclarar que muchas de estas reflexiones pasan por caracterizaciones de la cultura posmoderna y la identificación de canones narrativos ligados a esta, los cuales han sido teorizados por autores y autoras que revisan obras de finales de los años 1990's y principios del nuevo milenio.

En ese sentido el recorte histórico de la presente lectura irá apuntando a la comprensión de la narrativa de ciencia ficción catastrófica *Anime*, que data de hace unos 40 años. Sin embargo, será finalmente con la obra *Darling in the Franxx* (2018) con la que se anudarán contemporáneamente el recorrido contextual que se hará de este género de la animación japonesa.

1. Introducción al Anime: breve historia del dibujo y la sociedad japonesa

Un estudio de eventos sociales e históricos, puede dar cuenta de un marco general de referencia del cual se desprenden ciertos elementos específicos que articularán un *signo catastrófico* en el *Anime*. En este subapartado, se hablará de diferentes antecedentes históricos y socioculturales que enmarcan la historia del *Anime* y el *Manga*.

1.1 Manga

Aunque el dibujo japonés tiene sus orígenes hace muchísimos años, el *Manga* condensa un estilo de dibujo que posteriormente viene a conocerse como *Anime*. Según Cobos (2010) el *Manga* es la palabra japonesa con la que se conoce a los cómics e historietas producidas en ese país. A pesar que históricamente se tienen registros de ilustraciones que datan del siglo XII, la publicación del autor Ozamu Tezuka hecha en 1947 e influenciada por las narrativas del comic estadounidense, acuñó el término como tal.

Con esto, se observa que el dibujo japonés como actualmente se conoce, tiene sus orígenes en la posguerra, después de una de las catástrofes bélicas y nucleares más horrosas de la historia humana. Se partirá de la idea que el nacimiento del *Manga* actual está ligado a los acontecimientos posteriores a la II Guerra Mundial, lo que también podría llevar a hipotetizar una serie de situaciones en una sociedad japonesa derrotada, asediada por el duelo y la tristeza vividos distintivamente por Japón

Para Goto-Jones (2009) esta etapa de la historia japonesa (la posguerra) no es solo una de las más humillantes, sino que representa la muerte de todo un “Japón entero” en términos simbólicos. Por ejemplo, la figura del emperador (que era algo así como una especie de Dios en tierra) es totalmente humillada y desacralizada en su visita a los difuntos por las bombas.

Es bajo este contexto que Tezuka publica el “primer manga” (p.4) llamado *Tetsuwan-Atom* (conocido como Astroboy) y así inaugura la narrativa *Manga*. Los dibujos animados de la época podían ser hasta repeticiones discursivas de los dibujos animados estadounidenses, lo cual puede ser explicado por las condiciones psicológicas en las que se encontraba la sociedad japonesa de ese entonces. Para Goto-Jones (2009) este período fue un período “enfermizo y esquizofrénico” (p.120) ante el intramitable trauma que representó la guerra (y como terminó), las narrativas japonesas (o por lo menos las que fundaron la tendencia que posteriormente serían *Anime*) no eran lo suficientemente transgresoras o potentes para rememorar o resignificar cierto pasado cargado de dolor. Dicho de otro modo, eran una repetición de dibujos animados que durante la ocupación eran consumidas por los mismos soldados extranjeros.

Entonces se suele decir que este panorama posguerra, que duró varias décadas, concentró una tendencia estética andamiada en la generación de obras artísticas muy parecidas a las estadounidenses, e incluso donde personajes con características japonesas siempre eran “aliens” o “monstruos”. Esta representación de

“extrañeza” o “monstruosidad yoica” es teorizada por Orbaugh (2007) como el “síndrome Frankenstein” (p.174).

El “síndrome Frankenstein” (Orbaugh, 2007) explicará cómo sociedades que están en vías de desarrollo se miran a través de la identificación y comparación con las potencias desarrolladas, observándose a sí mismos como diferentes a la norma, inferiores y raros. Esto a su vez nombra la constante idealización que hacen algunas sociedades a las potencias económicas a través de discursos como “el científico-tecnológico, la superioridad racial e industrial” (p.175). Sería interesante comparar las condiciones de producción de *Manga* que existían en Japón, con ciertas tendencias históricas en Costa Rica y Latinoamérica, los cuáles han sido territorios de un linaje colonial.

Hay que aclarar que el Japón pre guerra concentraba una filosofía y una estructura tanto sociocultural como económica que lo hacían más enclaustrado en sus fronteras. Dicho enclaustramiento ante un mundo y un mercado aparentemente abierto también acontece antes de la llegada de Codomoro Perry en 1853 mientras Japón estaba ensimismado en sus tierras, este arribo representó una forzosa y humillante “apertura” al mundo Occidental luego de la amenaza estadounidense.²² (Goto-Jones, 2009) Es decir que, en la historia de Japón, existen no uno, sino dos eventos parecidos donde se le condicionó a abrir sus fronteras tanto sociales, culturales como económicas.²³

²² En el caso de la segunda Guerra Mundial esta amenaza fue un catastrófico ataque con bombas atómicas en el que murieron muchas personas.

²³ Goto-Jones(2009) explica como en el año 1853 Codomoro Perry, un navegante y militar estadounidense, lideró un proceso en el que forzaba a Japón a “abrirse” económica, diplomática y culturalmente a Occidente. Si no, entonces amenazaba con invadir militarmente las tierras japonesas. Este proceso inició una nueva era histórica en Japón que se conoce como el “periodo Meji”. Para este autor, además del pasaje histórico que representó el fin de la segunda guerra mundial, este fue un proceso también muy humillante en la historia de Japón.

Posterior al nacimiento del *Manga*, como referente del cómic japonés en este contexto, proliferaron diferentes formas de realización, tramas, personajes que fueron complejizando como fenómeno artístico y de consumo. La complejidad de tramas ha abierto al *Manga* hacia varios géneros conocidos:

“Shojo (historias de mujeres jóvenes acerca de temas románticos), Shonen (historias para hombres jóvenes, exponiendo temas de acción, aventura y violencia), Kodomo (Historias infantiles), Mechas (Historias con Robots en futuros de avanzada), Jidaimono (Historias de períodos feudales y contenido histórico), Yaoi y Yuri (Historias donde se dan relaciones amorosas gay y lésbicas), Ecchi (Historias con contenido erótico), Hentai (animación pornográfica)”. (Cobos Citado en Vargas, 2014, p. 17).

Estas son algunas categorías también utilizadas para definir al *Anime* y clasificarlo. Pero también se utilizan para comercializarlo, hackearlo y difundirlo. Es importante decir, que estas grandes categorías, están muchas veces en función de estas posibilidades de mercado y no necesariamente son construcciones basadas en sus valores estéticos, como si sería la categorización “ciencia ficción” de donde procederá nuestra caracterización del *signo catastrófico*.

1.2 *Anime*

De la historieta, o el dibujo *Manga* proceden muchas tramas e historias que llegan a ser *Animes* posteriormente, sin embargo, no es la regla en todos los casos. Existe la teoría que la etimología de la palabra *Anime* viene del francés “animado”- *Animé* -, sin embargo, al pasar al japonés perdió su tilde francesa y su correcta pronunciación sería “Ánime” (Horno López, 2013, p.44). Además, existen otras propuestas etimológicas, en tanto se redefine el concepto a partir de la posguerra y la *entrada forzada* del Japón al mundo occidental.

“El surgimiento de la historia de la animación y su industrialización está profundamente marcado por tres factores: el papel de Japón en la Segunda Guerra Mundial, la influencia recibida del mercado occidental (sobre todo el americano y europeo), y la consecuente modernización nipona.” (Torrents, 2017, p.180)

La animación japonesa existe, debido a que el panorama histórico en Japón posicionó ciertos elementos que llevaron a una disposición artística específica. Torrents (2017) reitera que, aunque habría una especie de continuidad entre las artes japonesas tradicionales y la animación japonesa, es importante aclarar que hay un gran corte en esa continuidad marcado por la Segunda Guerra Mundial. (p.169)

Esto último, debido a que, a diferencia del *Manga*, el *Anime* tiene como variable que sus dibujos son animados, esto quiere decir que existen varias imágenes que bajo diferentes técnicas en un tiempo determinado recrean movimientos y sonidos (actualmente se utiliza software y computadoras para recrear animaciones). Muchas de las primeras caricaturas conocidas fueron animadas en los Estados Unidos por personas como Walt Disney o los hermanos Fleischer, lo que sugeriría que, a partir de la ocupación estadounidense se creó un escenario para poder realizar dibujos animados en Japón.

Aunque Horno López (2013) sostiene que, en este país los orígenes del *Anime* se remontan a antes del siglo XX, ya que los mismos japoneses utilizaban máquinas o aparatos rudimentarios para que ciertas imágenes ilusoriamente pareciera que se movían y hablaban, él mismo argumenta que el término *Anime* se introduce para llamar exclusivamente a la animación japonesa y fue acuñado a partir de las décadas de 1960-1970.

Luego del nacimiento del *Anime* en esas décadas, en Occidente se empiezan a emitir series a partir a partir de la aparición de la televisión a color. Pero no es hasta las últimas dos décadas del siglo XX que en Costa Rica se emiten series, dobladas al español latino, en televisión nacional:

“A finales de la década 1980 e inicios de 1990 en adelante, período en el que inicia una difusión acelerada del *Anime* en Latinoamérica, incluyendo a Costa Rica, se transmiten Animes (doblados al español latino) de gran trascendencia(...) En cuanto al caso del Internet, este se asocia con la globalización y sus implicaciones, en tanto esto significa una revolución para los medios y formas de acceder a la comunicación e información, lo que permite un rápido flujo de datos que engloban una gran gama de elementos socioculturales(...)”(Vargas, 2014, pp.22-23)

Es en este flujo de datos de Internet, que describe Vargas (2014) es que se ubican muchas de las formas de consumo actuales de narrativas japonesas. En televisión nacional, por ejemplo, ya no se emiten tantos dibujos

animados japoneses como hace unos quince años atrás, probablemente porque además de otras cosas, Internet concentró la difusión de estos desde una compleja red de piratería, infinitud páginas y dominios que son difíciles de regular por los estados. En todo caso, la cita anterior da cierta noción de como poco a poco fue evolucionando la acogida de estos productos en el contexto costarricense, sin embargo, como dice el autor, el tipo de *Anime* que es consumido en Latinoamérica en ese entonces sobre todo es del tipo *Shonen* (p.23), y no necesariamente explora espacios o características propias del *signo catastrófico* que interesa en esta investigación.

Cabe decir que interesará un tipo de *Anime*, que realmente es clasificado a partir de la revisión de antecedentes hecha en esta investigación. El *Anime* del género *ciencia ficción*, aunque no necesariamente emitido en televisión nacional a finales del siglo pasado es uno de los más seguidos y debatidos por *fans*. Este tipo de *Anime* es consumido mayoritariamente en páginas de *stream* o blogs donde se sube contenido nuevo casi que todos los días, sus tramas crípticas en algunos casos, decadentes y catastróficas no solieran ser muy televisadas posiblemente porque se consideraban aburridas para los públicos infantiles meta de aquel entonces, no obstante, muchos títulos de este género resultan obras legendarias en el mundo *Anime*. (Bolton, C., Csicsery-Ronay Jr, I., & Tatsumi, T., 2007)

2. El género ciencia ficción como expresión de la *posmodernidad*

Como anteriormente se dijo, el género *ciencia ficción* es definido en esta investigación no de una tipificación oficial del mercado o su distribución comercial, sino a partir de consideraciones académicas previas y una demarcación justificada en estas. A continuación, se desarrollarán una serie de elementos clave tanto estéticos, como históricos y socioculturales, que se consideran estructurantes y precedentes a la obra *Darling in the Franxx* (2018). Esto quiere decir que se explorarán ciertas condiciones en las que la narrativa en torno a la catástrofe es producida y elaborada, a partir de los análisis que varios autores han realizado con muchos años de estudiar el *Anime* ciencia ficción y la sociedad japonesa.

2.1 *El cataclismo o la catástrofe*



Imagen 1: *Akira* (Kato, Susuki y Otomo, 1988)

Hay una escena académica, pero también informal en blogs y foros de internet, que identifica como tema recurrente en el *Anime Ciencia ficción* una inminente catástrofe apocalíptica. Es decir, un cataclismo que destruya no sólo física, sino simbólicamente a la sociedad; esto por lo general lleva a la humanidad a un decaimiento estructural de la organización social donde, a pesar del gran adelanto tecnológico, se agudizan los sentimientos de tristeza, paranoia y desesperanza (Becerra, 2015; Torrents, 2016^b).

En suma, la catástrofe es un evento que ocurre antes, durante o después que en la organización social se entrevean estos decaimientos estructurales. A su vez, el cataclismo acecha o interviene a la narrativa de forma activa, con consecuencias naturales, simbólicas, espirituales, psicológicas y culturales. En otras palabras, en este tipo de *Anime* hay una serie de metáforas que apelan a un gran desencanto por el progreso económico, social y científico. Y las temáticas centrales incluyen la (auto) destrucción del “yo”, la nación, la tierra o el Universo, en algunos casos cargadas de símbolos naturales o divinos, mientras en otras, se asocian recurrentemente a la responsabilidad humana y al uso de la tecnología.

Ahora bien, históricamente, la gestación de la catástrofe en la *ciencia ficción* fue próxima a la década de los 90's, posterior a lo que algunos intelectuales llamaron "El fin de la historia" (Fukuyama, 1988) luego de la caída del muro de Berlín. La idea de final de la historia encuentra cabida para este autor, en torno a lo que se define como el punto final de cierta evolución ideológica de la humanidad y el expansionismo de un modelo de estado "homogéneo y universal", basado en la democracia liberal (pp.1-3).

En este contexto en particular se crean *Animes* donde ocurren u ocurrieron cataclismos, por ejemplo, el *Anime* "Akira", pionero del género *cyberpunk* fue estrenado en 1988 y su argumento principal transcurre en un Tokio reconstruido luego de un cataclismo, producto de un conflicto llamado "III Guerra mundial". A saber, esta construcción del tipo apocalíptico escenifica las ruinas de ciudades, pero son procedentes en lo que pareciera un contexto japonés económicamente exitoso y adaptado tanto cultural, como socialmente a las dinámicas de Occidente:

"Más importante es la contribución que ha hecho Japón, a su vez, a la historia mundial, al seguir los pasos de los Estados Unidos para crear una verdadera cultura de consumo universal, que ha llegado a ser tanto un símbolo como la base de soporte del Estado homogéneo universal. V. S. Naipaul, viajando por el Irán de Khomeini poco después de la revolución, tomó nota de las señales omnipresentes de la publicidad de los productos Sony, Hitachi y JVC, cuyo atractivo continuaba siendo virtualmente irresistible y era un mentís a las pretensiones del régimen de restaurar un Estado basado en las reglas del Shariab. El deseo de acceder a la cultura de consumo, engendrada en gran medida por Japón, ha desempeñado un papel crucial en la propagación del liberalismo económico a través de Asia, y, por tanto, del liberalismo político también." (Fukuyama, 1988, pp.8-9)

Este aparente éxito, que para Fukuyama representa la expansión capitalista de Japón de estos años²⁴ se debe tomar con cautela. Esto último, ya que más adelante se expondrán una serie de eventos que convulsionaron la sociedad japonesa en la década de 1990, y que, pueden dar pistas para entender como en el Japón exitoso, poderoso y supuestamente recuperado de la posguerra, podrían también existir situaciones ominosas que explican las metáforas del *Anime* catastrófico.

²⁴ Tanto el texto de Fukuyama, como el anime *Akira* fueron publicados en 1988.

Esta idea cobra sentido solo bajo el panorama, ya citado, de las consecuencias de la guerra y la posguerra en Japón, no rememoradas como sociedad durante más de 50 años. (Tanaka citado en Buelvas García, 2015) Lo que querría decir que existe un trauma del que no se hablaba, en un país que apuntó fielmente a la reconstrucción y las vistas en el futuro, pero no pudo psicológicamente recapitular eventos dolorosos de un Japón que murió con a la guerra. Es así como muchas de las narrativas *ciencia ficción*, hasta los años 90's, tuvieron un lugar importante en el apalabramiento de malestares en ese país y en un sentido psicoanalítico podrían remitir a un retrato del sufrimiento inconsciente:

“Tanaka se apoya en la concepción de “discontinuidad cultural” del sociólogo Osawa Masachi, quien divide en etapas la posguerra vivida en Japón, entre “the idealistic age”[Edad idealista] (1945-1969) y “the fictional age”[edad ficcional]²⁵ (1970-1995) –la primera consistiría en un periodo en el que las meta narrativas ideológicas (socialismo, capitalismo, por ejemplo) eran válidas en la realidad, mientras que en la segunda no lo eran, y la búsqueda de ideales se realizaría en la ficción. Argumenta Tanaka que las “edades” se reflejarían en ficciones apocalípticas que, en un principio, tratarían de aportar soluciones “reales” (orden ideológico, reconstrucción de identidad, entre otras), pasando a reflejar la búsqueda de ideales en la ficción” (Tanaka citado en Buelvas García, 2015, p.14).

La posguerra en Japón es explicada en este caso como una transición de los ideales que cimientan la sociedad: primeramente, estos eran posicionados en metadiscursos propios del acontecer ideológico terminada la II Guerra Mundial, posteriormente y con el decaimiento del acontecer comunista en el mundo, se posicionan en ficciones estos “ideales de reconstrucción y orden ideológico”. Bajo este segundo panorama, es que se podría argumentar la funcionalidad social que tenían las ficciones *Anime*, que **no solían cuestionar el orden y el progreso**. O sea, funcionaban como *sostén* de cierto ideal social, a partir de su consumo.

Cabría decir que en estas dos primeras fases categorizadas no ubicamos el género que estamos demarcando, ya que los cataclismos de los que hablamos aparecen en lo que sería la tercera fase descrita

²⁵ Traducción propia

por este autor, la cual se inaugura con un quiebre importante en 1995²⁶ con la obra *Neon Genesis Evangelion*. La misma, desde una visión apocalíptica más contemporánea, establecerá un tercer panorama: “the age of impossibility” (Tanaka citado en Buelvas García, 2015) (“La era de la imposibilidad”), en la cual un posible cambio es representado a través de una gigantesca impotencia para cuestionar el poder coercitivo social. O sea, la catástrofe distópica apalabra un sentimiento de impotencia: el no poder darle cambio a nada o de recurrir al ideal como sostén; la sociedad japonesa entra en una gran desesperanza y tristeza abrumadora, que se plasma en esta narrativa en específico.

Esta cara del cataclismo apuntará a la “aniquilación de la vida cotidiana”, que es producto de la conciencia de que no existe ninguna posibilidad más allá de la destrucción del mundo social. A su vez, esta especie de certeza es una tendencia en las narrativas catastróficas posteriores a *Evangelion*. (Buelvas García, 2015, p.14) Por otro lado para Becerra (2015), el contexto histórico de la industria *Anime*, ha propiciado la generación de productos que reflexionan entre la relación ser humano-tecnología, pero apunta constantemente a la elaboración tardía del trauma de la guerra. El discurso audiovisual japonés carga consigo una serie de “marcas” desde la II Guerra Mundial, y el lanzamiento de las bombas atómicas, que posibilita ilustrar una idea de distopia característico de estos *Anime* (p.47).

Es así como la escena de la ciencia ficción *Anime* de los años 90s, conlleva un trasfondo social que pudiese interpretarse como una especie de “caída del ideal”, que, sin adelantarse en suposiciones apresuradas, es un evento que podría parecerse a la caída yoica que conlleva la transición adolescente. (Fernández, 1999; Jiménez, 2018). Así que la supuesta estabilidad que representaba la burbuja del éxito japonés, queda en evidencia y pasa a ser una simple fachada a viejas heridas históricas.

²⁶ Aunque este autor parte de esta demarcación temporal, para efectos de este estudio será muy importante rescatar la obra *Akira*, del año 1988, ya que, demarca muchas características icónicas del género ciencia ficción.

Recapitulando, la tendencia narrativa en estos *Animes* ejemplifica como en un contexto que pareciera exitoso social y económicamente en Japón, existirán una serie de posicionamientos metafóricos a partir de la década de los 90's, que más bien apuntan al desconsuelo y la destrucción inminente que se percibía en la época. Este nudo entre el panorama contextual de Japón, y la producción de narrativas *Animes*, escenifican un discurso tecnológico que inherentemente está ligado a su “peligrosidad o capacidad de destrucción”. (Torrens, 2016^b, p.8-9) Hay una especie de “crisis espiritual o identitaria”, ilustrada en ciertas manifestaciones de la sociedad japonesa, que refuerzan la idea que a largo o mediano plazo el uso de tecnología podría llegar a tener consecuencias como la destrucción de la sociedad o el mundo como lo conocemos precisamente.

Por otra parte, es muy importante agregar a esta serie de argumentos, que en la historia de Japón de los años 90's se viven ciertos eventos trascendentales descritos por Goto-Jones (2009): Primeramente, el colapso financiero japonés producto de la burbuja inmobiliaria, el cual marcó un período de recesión económica. En segundo lugar, la muerte del emperador Shōwa en 1989, la cual impactó mucho a los y las japonesas de aquel entonces. (p.120) Tercero, el terremoto de 1995, en el que murieron 6000 personas. Y finalmente, el ataque terrorista de la secta *Aum Shinrikyo*, el cual no sólo agudiza la crisis identitaria o espiritual de la sociedad japonesa, sino también es un ejemplo de la convulsión social y cultural de esta etapa.

Este último cobra una especial relevancia para pensar lo apocalíptico en la sociedad japonesa de ese entonces: el 20 de marzo de 1995, la secta religiosa *Aum Shirinkyo* ataca con gas sarín un subterráneo de la ciudad de Tokio, como saldo murieron 12 personas y 5000 salieron heridas en el atentado. Posterior a este acontecimiento, la sociedad japonesa empezó a desdeñarse de los *Otaku*: subcultura referenciada en Japón asociada al consumo fanático de mercancías (por lo general *Anime*) y empezó a censurar sus “prácticas fanáticas de consumo”. (Goto-Jones, 2009, p.122-123) Este evento evidencia el contexto convulso que se viene argumentando en párrafos pasados y englobaría una serie de consecuencias a la hora de pensar la realización de narrativas apocalípticas.

El psicólogo Robert Jay Lifton estudia la violencia apocalíptica de la secta *Aum Shirinkyō*, como un acto de idealismo extremo hacia una utopía espiritual. Lejos de entrar en una discusión conceptual en torno a cómo las religiones significan su propio apocalipsis, la idea central es que “la destrucción total, para un nuevo comienzo de los esquemas sociales, es un deseo intrínseco a cierto panorama social post-industrial.” (Jay Lifton, 1998, p.94). En otras palabras, la participación en un proyecto apocalíptico, adscribiría fundamentalmente a los sujetos a un orden cósmico, que profesa el “reset social espiritual” como objetivo, pero también el sentido de inmortalidad, que trae consigo el destruirlo todo. (Jay Lifton, 1998, pp.95-97)

Está entonces claro que no se pueden pensar las producciones cinematográficas de ciencia ficción japonesa, sin sus referentes dinámicas socioculturales e identitarias. De hecho, como ya se dijo, la gigantesca producción de ciencia ficción coincidirá con el afianzamiento de Japón como potencia mundial tecnológica y capitalista desde mediados del siglo XX y su dominio en el campo de la robótica, así como su imagen ante el mundo como potencia en el campo de la tecnología (Buelvas García, 2015, p.15), pero también se referencia por períodos de crisis y eventos sociales que repercuten directamente en la construcción imaginaria de catástrofes. La catástrofe apocalíptica en ese sentido anuda una serie de elementos identitarios e históricos que tienen que ver necesariamente con este Japón, que desde el período posguerra se encuentra en dinámicas convulsas.

2.2 Sobre la estética de la distopia cyberpunk

Uno de los movimientos artísticos ciencia ficción más importante en los últimos años es el *Cyberpunk*. Aunque muchas de sus vertientes y vetas artísticas son diversas, dependiendo de sus contextos y países; en el *Anime* el *Cyberpunk* es uno de los grandes estandartes de la estética distópica “post o pre” catástrofe. Buelvas García (2015) explica que la ciudad en el *Cyberpunk* es la representación tajante de la distopia y la

desintegración social. De hecho, el género en sí mismo conlleva una representación ideológica hacia la decadencia:

“Pero el cyberpunk no es solo un género o un estilo, “se trata de una ideología entera, y no trata sobre futuros remotos y divagaciones científicas; sí que es verdad que se basa en un futuro más evolucionado tecnológicamente, pero la característica principal es una involución social o humana, una sociedad en que las relaciones tanto personales como políticas, entre clases, etc se han degenerado mucho y siempre hay un grupo de rebelde que lucha contra el sistema para reclamar sus derechos.” (pp.12-13)

Por otra parte, para Ggyubari citado en Becerra (2015) el *Cyberpunk* más que ser un género (que empezó siendo como literario y luego pasó a otros ámbitos como la animación) es toda una propuesta ideológica que alega cómo el progreso tecnológico futurístico propicia la marginalidad, la pérdida de humanidad en la máquina, la soledad, el pesimismo y las consciencias artificiales. Por lo general a esta serie de argumentos se les suele agregar un grupo de rebeldes, que lucharán contra el sistema y tratarán de resistir al mismo. (p.13)

La idea de catástrofe entonces iría en sincronía con la necesidad de que existe también una instrumentalización de la tecnología en función de la verticalidad política de la sociedad. O sea que la catástrofe puede o no ser provocada, pero en la mayoría de casos es posible de evitar si se hubiesen tomado ciertas acciones o repentinamente la humanidad (o *cierta* humanidad) se hubiera percatado de su posibilidad.



Imagen 2: *Akira* (Kato, Susuki y Otomo, 1988)

Por ende, la conceptualización de la catástrofe apocalíptica, provocada por la misma sociedad y las estructuras de poder en esta, no pueden ser desligadas de la conceptualización de tecnología que hace el *Anime* de ciencia ficción, sobre todo en la década de los 90's. A partir de los elementos estéticos que condicionan a esta.

“La predicción del futuro en el cyberpunk fue irónicamente un no-futuro. El apocalipsis había llegado, la suma de todos los miedos se había materializado, la condición humana había degradado, y en esa línea, el proyecto de modernidad había fracasado de forma desastrosa (o tal vez se consolidaba). Como una imagen inversa de Cronos devorando a sus hijos, la tecnología en el cyberpunk, protagonista y manifestación material del ingenio humano, se presentaba devorando a sus creadores.” (Buelvas García, 2015, p.90)

Así es como el *cyberpunk* constituye un referente discursivo pesimista y crítico ante una sociedad devastada por el proyecto moderno. La metáfora de un ser humano presa de sus propios inventos, pero apático y lleno de miedo por el mismo apocalipsis tecnológico, constituye la conformación de una paradoja en la que el fracaso del científico es, a su vez, la victoria de la ciencia y la tecnología sobre la humanidad como entes autónomos que tienen la capacidad de destruir a sus creadores. O sea que este fracaso de la modernidad está acompañado de una incapacidad de la humanidad por asumir esta derrota: el humano construye su propio

camino hacia la destrucción, tal vez inconscientemente, mediante la creación y el avance tecnológico desmesurado. En el capítulo 11 de la serie *Neon Genesis Evangelion*, el personaje *Gendo Ikari* conversa con su ayudante *Kozo Fuyutsuki*, lo siguiente:

Kozo Fuyutsuki: - Lo que una vez fue el continente de la Antártida, ahora es un Océano completamente muerto. ¡Infierno! sería el nombre más apropiado.

Gendo Ikari: Y sin embargo lo seres humanos aún venimos aquí. Seres vivientes rodeados por la muerte.

Kozo Fuyutsuki: - Vivimos protegidos por la ciencia.

Gendo Ikari: -¡La ciencia hace poderoso al hombre!

Kozo Fuyutsuki: -Esa arrogancia, comandante, produjo como consecuencia la tragedia de hace 15 años: el segundo impacto. ¡Y este es el resultado! Pero el castigo sobrepasa a crimen, unas aguas verdaderamente muertas.

Gendo Ikari: -Sin embargo, es un mundo purificado del pecado original.

Kozo Fuyutsuki : - Yo prefiero un mundo lleno de pecadores vivos.” (Kobayashi, Sukiya y Anno, 1995)

La estética *cyberpunk* es una buena ilustración de la propuesta narrativa en los años 90's del Anime de ciencia ficción. Con lo que se entreve una dinámica cultural expuesta en el arte japonés que llegó a Occidente, y que ya describimos anteriormente. Interesarán las consecuencias de esta materialidad discursiva, en sus formas de consumo occidentales y para pensar como casi 30 años después la serie *Darling in the Franxx* (2018) fue producida. Pero es innegable que la propuesta estética debe ser pensada en función del esquema de la *posmodernidad*.

2.3 El desdibujamiento de referentes a través del problema de la identidad: sobre Neon Genesis Evangelion y Ghost in the Shell

Es necesario retomar que los contenidos del *Anime* catastrófico, así como las eventuales dinámicas socioculturales que lo recubren, cobran valor como manifestaciones de la llamada estética *posmoderna* (Azuma,2009). Esto quiere decir, que algunas obras de animación en mayor y otras en menor medida

referencian el desdibujamiento no sólo de esquemas sociales o referentes culturales sino del mismo “ser”, o sea en sus definiciones particulares de la identidad, existencia y/o corporalidad.

Primeramente, es importante decir que el “fin de la historia (Fukuyama, 1988) es el fin de relatos que dotaban de cierta estabilidad identitaria al sujeto moderno. Con la caída de estas nociones estructurales emergen “dispositivos” *Anime*, como los llama Torrents (2017), que en sí mismos “problematizan la construcción de identidad, corporalidad y tecnología” (2017, p.6). Anudado a esta idea, Azuma (2009) explica que las construcciones tradicionales del Japón fueron llevadas a partir de la década de 1990’s a su debilitamiento; es decir que los macrorelatos culturales²⁷ a los que se autoadscribían los sujetos identitariamente fueron sustituidos por microficciones como los *Anime*. Con estos planteamientos se subrayará como este período de transición, del Japón de los 90s, es recuperado por narrativas que convierten apocalipsis tecnológicos en metáforas del debilitamiento de estructuras sociales, económicas y culturales.

Partiendo de estos dos puntos que teorizan un poco sobre la condición posmoderna del Japón en la década de los 90, se hará una revisión a una serie de trabajos que toman como referente la serie *Neon Genesis Evangelion* y sus metáforas particulares, para complejizar la caída de los referentes en tanto condiciones de cierta estética posmoderna de finales del siglo XX.

Muchos autores y autoras que se revisarán continuación, señalan que en *Evangelion*, como en otras narrativas, los procesos de construcción de la identidad remiten a una pregunta ontológica por los límites de la humanidad y su posible desdibujamiento en *la máquina*. Este detenerse a pensar la tecnología es abordado en las obras *cyberpunk* a través de su potencial para destruir a los humanos física o espiritualmente. Cabe también decir que muchos de estos autores y autoras hacen uso de la teoría psicoanalítica para desarrollar sus propias

²⁷ Un ejemplo es el facismo, los sistemas políticos y la religión.

lecturas e interpretaciones de este tema en específico de la obra, lo que resulta interesante para los fines metodológicos y conceptuales de esta investigación en particular.

Evangelion como se conoce a la serie de animación japonesa producida en 1994 por *Gainax* no sólo representa una convulsión en la forma de hacer *Anime*, sino en la forma de pensarlo y analizarlo: la densidad simbólica y filosófica de su narrativa ha dado tanto de que hablar en blogs y sitios de Internet, como también en la academia. Cabe decir, que su año de creación fue el mismo año en que la secta *Aum Shirinkyō* realizó el ataque terrorista en el tren de Tokio, anteriormente relatado.

“The television show *Neon Genesis Evangelion* debuted in 1995 during the height of the economic crisis, and embodies the postmodern response of Japan’s youth at the time when they were facing these questions. The show is both a muddy reflection of the social reality of those who made it and the interface between a media industry and the common experiences of everyday people during everyday life. This paper argues that *Neon Genesis Evangelion* captures or reflects the cultural identity crisis Japanese youth experienced during the economic crisis. The show portrays the postmodern angst brought on by the economic collapse and its repercussions, which included the demise of lifetime employment.”²⁸ (Patton, 2010 p.16)

La cita anterior es un resumen de lo que llega a metaforizarse a través de la narrativa *Evangelion*, siendo necesario enmarcar la convulsión social de la época y el cambio inminente para la industria de dibujos animados. Por lo cual, efectivamente este nicho de exploración que representa el origen del *Anime ciencia ficción* está íntimamente ligado a fuertes cuestionamientos a las estructuras de sentido, formas de subjetivación e identidades culturales japonesas.

Por otro lado, para Orbaugh (2007) talvez ninguna narrativa de entretenimiento ha explorado la capacidad de destrucción de la tecnología como la japonesa: “desde *Godzilla*, que trae a pensar la metaforización de las

²⁸ La serie de televisión *Neon Genesis Evangelion* fue estrenada en 1995, durante la crisis económica y encarna la respuesta posmoderna de la juventud japonesa en el momento que se enfrentaban a estas cuestiones. La serie es a la vez una reflexión de la realidad social de quienes lo hicieron y la interfaz entre la industria mediática y las experiencias comunes de la cotidianidad de las personas. Este artículo sostiene que *Neon Genesis Evangelion* capta o refleja la crisis de la identidad cultural que la juventud japonesa experimentó durante el colapso económico. La serie retrata las angustias posmodernas que trajo este colapso y sus repercusiones, entre las que se incluyen la desaparición del empleo por la vida. [Traducción propia]

bombas nucleares de finales de la II Guerra Mundial, hasta *Akira* obra clásica del *cyberpunk*".(p.437) Sin embargo, a diferencia de otros *Anime* de género *Mecha*, la tecnología y las prótesis corporales en *NGE* (*Neon Genesis Evangelion*) no sólo tienen un potencial destructivo, sino que son desarrollados como personajes con tramas complejas que les humanizan. De esta relación humanidad-robots-tecnología de estas narrativas, la autora logra explicar formas singulares en que la sociedad japonesa se define a sí misma:

“Further, Japanese popular culture may enjoy a particularly significant, persistent engagement with the cyborgian because of its participation in what I call the "Frankenstein syndrome." I have proposed this notion as a parallel to what film theorist Rey Chow has called the "King Kong syndrome." Drawing inspiration from the 1933 film, she identifies a tendency on the part of Western countries to read the non-West as the "site of the 'raw' material that is 'monstrosity,' [which] is produced for the surplus value of spectacle, entertainment, and spiritual enrichment for the 'First World'". My inflection of the parallel notion, the "Frankenstein syndrome"-inspired by Mary Shelley's 1818 novel rather than any of the films-refers to the tendency of developing countries, those defined as "monstrous" and "raw" by the already developed nations, to see themselves in those same terms.”²⁹ (Orbaugh, 2007, p.174)

El retrato de estas percepciones “monstruosas”, de orden sociocultural e históricas en el *Anime* son diferenciadas en comparación a otros *Animes* o entretenimientos modernos, que no cuestionaban la lógica del poderío tecnológico y evidenciaban constantemente más bien su instrumentalización para conquistar y colonizar. Lo “monstruoso” través del cyborg es representado en la nueva narrativa japonesa de estos años, lo que lleva a evidenciar el diálogo de estas con su contexto y sus malestares sociales. También valga decir, que en contraposición a la interpretación que está haciendo la autora, existiría más bien un cuerpo masculino, racialmente “superior”, completo y perfecto, el mismo que sería alcanzable a través de la tecnología y su poder.

²⁹ Además, la cultura popular japonesa puede particularmente gozar de un compromiso significativo y persistente con el cyborg, debido a su lugar en lo que yo llamo “El Síndrome Frankenstein”. Propongo esta noción paralela a lo que el teórico de cine Rey Chow ha llamado el síndrome de “King Kong”. Tomando como inspiración la película de 1933, ella identifica una tendencia en los países occidentales a leer lo no occidental como el “sitio de la materia prima para la monstruosidad” (que) se produce por la plusvalía del espectáculo, entretenimiento y enriquecimiento espiritual para el “primer mundo”. Mi inflexión a esta noción paralela, “el síndrome de Frankenstein”- inspirada por la novela de 1818 de Mary Shelley, mas que alguna de las películas- refiere a la tendencia de los países en desarrollo, aquellos definidos como “monstros” y “en bruto” para las naciones desarrolladas, para verse a sí mismo en esos términos. [Traducción propia]

El cyborg que explora la autora en la serie, remita a pensar este tipo de máquinas en las que se insertan el sujeto, pasa realmente formar parte de él con su uso. En *NGE*, los personajes tienen que experimentar una especie de sincronización mental y corporal con los robots que pilotan, lo cual les cuestiona sus propias nociones identitarias y psicológicas. Además, a lo largo de la serie se encuentran una serie de argumentos que exponen como los robots *Eva's* también poseen una especie de “alma” o características animales/humanas autónomas, esto fundará una nueva especie de robot en las narrativas *Anime* que no necesariamente son las máquinas utilizada como armas poderosas, como son en el ejemplo de *Terminator*.

Evangelion y la obra *Ghost in the Shell* (1995) son revolucionarias en ese sentido ya que portan el estandarte de nuevas narrativas sobre la subjetividad: el cuerpo-tecnologizado, la deconstrucción de la sexualidad moderna y la singularidad identitaria. (Orbaugh, 2007) Siguiendo a Haraway, Orbaugh plantea que el cyborg no habla del futuro, sino del presente: el cuerpo del cyborg en *NGE* es un cuerpo “intercorporado e interpenetrado” (p.180), esto quiere decir que configura un *inside-outside* (diada fundadora de la singularidad) distinto al de modelos tradicionales. El cyborg caníbal, como le llama, no respondería a la del cuerpo masculinizado y autónomo, sino a la de un cuerpo “feminizado, excesivo, imperfecto, (...) abyecto (...) o reprimido” (p.182)

Esto último concluye esta lectura feminista y foucaultiana de la identidad robótica en *Evangelion* y el *Anime ciencia ficción*, que, en palabras de la autora, portan consigo una “reconstrucción” o “desmembramiento de la narrativa edípica” ya que la propuesta identitaria/sexual en *Evangelion* no lograría abarcarse dentro de las conceptualizaciones sobre la “diferencia sexual tradicional”. (p.188) El cuerpo tecnológico es cuestionado como agente de poder fálico porque se problematiza el “entrar” a ser parte de este, ya que no necesariamente hay una línea divisoria entre el cuerpo biológico y el cuerpo tecnológico. Además, tampoco existe un control yoico de “quién se es” al formar parte de este “monstro tecnológico”: la tecnología no está afuera ni adentro del cuerpo y el ser.



Imagen 3: *Ghost in the shell* (Ishikawa, Matsumoto, Watanabe, Iyadomi, Mizuo, y Oshii, 1995)

En el contexto actual, de hecho, la tecnología es parte de los cuerpos y las identidades como extensión de la memoria, la cotidianeidad, los sentidos y el cuerpo humano. En el diario vivir de las sociedades occidentales existe un gran acercamiento a la virtualidad que incluso se ha agudizado con la pandemia de la COVID-19, la cuál demandó el reposicionamiento de muchísimos aspectos de la vida en la escena digital. La invitación de las reflexiones anteriores es a vislumbrar la humanidad en la tecnología y a la tecnología en la humanidad, rompiendo las díadas adentro/afuera y entendiendo la interpenetración de los cuerpos cyborgs en el acontecer habitual de la sociedad. En otras palabras, los límites entre humanidad y tecnología existen de una manera difusa, líquida y problemática, contraria a la simplificación que hacía el cine hollywoodense al concebir la tecnología como aparato de dominación y poder.

Alba Torrents (2016) profundiza esta relación entre el cuerpo y tecnología en el *Anime* del género ciencia ficción. Siguiendo a Deleuze, Simondon y Haraway, la autora comenta que la prolongación corporal tecnológica tendrá matices de “extensión de lo real o devenir de lo real”, contrario a “objetos acabados, desnaturalizados y opuestos a lo humano” (p.6-8) Como consecuencia a esto, la extensión tecnológica amplía los límites de la individualidad (no sólo física sino psicológicamente) lo que trae consigo una posible aniquilación o destrucción de la humanidad –que lo habita-, es decir, conllevaría un riesgo. En *NGE*, por ejemplo, el sujeto no “instrumentaliza” al robot, sino que “lo habita” y lo hace parte de sí.

“El sujeto no tiene una relación directa con su cuerpo en tanto que cuerpo dotado de exterior, sino solamente en tanto que cuerpo habitado, y por eso mismo el cuerpo externo entendido como imagen completa, totalizada del cuerpo, pertenece fundamentalmente al dominio del Otro.” (Torrents, 2016, p.12)

Habitar la tecnología, conlleva *ser* con la tecnología, esto trae riesgos de aniquilación, que, en muchos *Animes* de este tipo son representados con elementos apocalípticos. Lo interesante también, es que en *Evangelion* paralelo a este riesgo existe un afán de experimentar una nueva individuación; el proyecto tecnológico también busca un salto cualitativo más allá de los límites psicológicos de la humanidad: la trascendencia humana. Vemos acá como la extensión tecnológica parece que propondría nuevas formas de pensar la individuación hacia cierta *posthumanidad*, pero en este afanoso intento de convertirse en un objeto acabado se termina por sobreponer una condición muchísimo más incompleta, en tanto condición “real” humana a través de la tecnología.

En la película *Ghost in the Shell* (1995) la personaje principal habita un cuerpo tecnificado el cual es utilizado como una herramienta militar. Un serio dilema que es puesto en cuestión, es como su propia consciencia puede habitar otros cuerpos e incluso fusionarse con otro tipo de consciencias informáticas que fueron creadas sin querer por la propia humanidad. Por lo cual, el planteamiento filosófico del *ser* humano, su consciencia y sus límites son problematizados desde los mismos supuestos narrativos.

En otro de los trabajos de Torrents (2013^a) refiere los planteamientos de Simondon para exponer un análisis de varios *Animes* (*Serial Experiments: Lain*, *Akira*, *Neon Genesis Evangelion* y *Ghost in the Shell*³⁰), en torno a la ontogénesis de la realidad, la relación con la tecnología y lo humano. Específicamente de la obra que nos interesa, dirá que algunos planteamientos Simondonianos coinciden con las representaciones expuestas: las máquinas no son seres autómatas, sino que son personalizados e indeterminados, con esto se

³⁰ Como se puede ver, estos *Animes*, no sólo por su contenido futurista-postapocalíptico, sino también por su carácter “pionero” en las nuevas narrativas de ciencia ficción japonesa de finales de siglo pasado, se les suele agrupar constantemente, ya que son referentes.

cuestiona la lógica del androide imaginario utilizado para la dominación (p.258). Esto refuerza lo que también se viene planteando sobre la deconstrucción de la tecnología para la colonización, con base a la crítica a la modernidad que coloca al hombre dotado de razón como el centro del conocimiento.

El planteamiento de Simondon, que releo la autora, deconstruye la relación que se hace entre el ser humano y el objeto técnico. Torrents (2013^a) parece estar muy de acuerdo con la idea esencial que la distancia entre estos dos ha fundamentado la potenciación del uso de los objetos técnicos para la “dominación de la naturaleza”, pero verdaderamente la génesis de la separación del hombre para con el mundo “no es muy concreta”. (pp.253-255) Y precisamente esta idea es expuesta en varios *Anime* del género ciencia ficción. Por ende, que el planteamiento posmoderno que cuestiona los límites tanto corporales, como espirituales y psicológicos de los individuos a través del mismo aparato técnico es una cuestión que debe de ser tratada como estructural de cierta escenificación del *signo catastrófico*.

La individuación subjetiva de los personajes estará dada por la tecnología como “extensión corporal y espiritual” (p. 262). En otras palabras, la tecnología dota de sentido la existencia de los sujetos y es a través de esta que se existe y se puede existir, sin embargo, el terror que se tiene a esta misma recae en esta indefinición subjetiva que de hecho también parecería desearse. (p.265-266). La reintegración entre espiritualidad y tecnología que lee Torrents(2013^b) en las obras de *Anime*, apuntan a la crítica ya mencionada que el filósofo Simondon hace a las definiciones de tecnología, que consideran al “objeto religioso” separado del “objeto técnico” (p.267-268).

“Finalmente, en algunos casos parece indicarse (a veces de forma narrativa y a veces de forma simbólica) la posibilidad de una reunificación o reemergencia de la unidad mágica, es decir, una reintegración de lo religioso con lo técnico: no como si nunca hubieran estado separados, sino bajo una forma nueva y mejor.” (Torrents, 2013^b, p.267)

Siguiendo con este tema, para Napier (2007) –autora constantemente citada en trabajos que analizan productos *Anime ciencia ficción*- la destrucción espiritual del sujeto en manos de la tecnología o la ontogénesis

del sujeto (y de la humanidad) en “la máquina virtual”, además de situarse contextualmente en la narrativa *líquida* de la posmodernidad y la “crisis cultural” japonesa; también responden a una peculiar característica del fenómeno de la animación. Es decir, *Evangelion* se problematiza a sí misma: su realidad, su existencia real, e incluso sus supuestos ontológicos propios. Para Napier, esto se explicaría por la peculiar capacidad de la animación japonesa (principalmente de fantasía y ciencia ficción) de representar una cierta “imagen del mundo”, ósea de traer consigo la carga de “representar la realidad humana”. (p.106)

Los capítulos finales de la serie son un monólogo de varios personajes, pero sobre todo del personaje principal consigo mismo a través de sus fantasmas, problemas y condiciones existenciales. A lo que apunta Napier con esta “característica peculiar de la animación” es también las imágenes de fotografías que salen en los capítulos finales, en que la obra se contempla a sí misma a través de la “realidad”.



Imagen 4: “Neon Genesis Evangelion” [Fotografías en el capítulo 26] (Kobayashi, Sukiya y Anno, 1995)

En *Evangelion*, hay una constante referencia a la “búsqueda de sí” en todos los personajes, pero principalmente en el principal: Shinji Ikari. Napier cita a Endo Toru, para decir que una de las primeras escenas, donde una escalera lleva a Shinji a Tokyo 3 (una ciudad subterránea) es una metáfora/obertura del “descenso al inconsciente” (p.113). Podría incluso argumentarse, que buena parte de la obra trata de “Shinji perdido en su propio inconsciente” (p.114) Esta reflexión se torna aún más relevante, cuando tomamos en cuenta los dos últimos capítulos de la serie ya anteriormente mencionados. Para Napier, el relato de Lewis Carroll: *Alice in*

Wonderland, es la versión moderna de algunos elementos que el *Anime* de *ciencia ficción* toca: el descenso al mundo donde la realidad es problematizada, **la identidad fluctúa** y hacia el final de la obra el enfrentamiento a la deidad del mundo para decirle que “sólo es un puño de cartas” (p.119).

Esta autora, haciendo uso de la teoría psicoanalítica, logra identificar elementos clave donde el lenguaje de animación, pero también los conflictos personales de sobre todo el personaje principal *Shinji*, cargan una constante deconstrucción de la identidad propia a través de la pregunta “¿Quién soy yo?” Entonces, la crisis de referentes encuentra sentido como metáfora narrativa precisamente por la búsqueda espiritual del sujeto por sí mismo. Estos complejos análisis de la obra ilustran como desde la óptica posmoderna la identidad es una búsqueda propia en forma de micronarrativa del sujeto.



Imagen 5: “Neon Genesis Evangelion” [Capítulo Final] (Kobayashi, Sukiya y Anno, 1995)

En la comparación que hace Napier con el texto de Carroll hay una especie de intención en equiparar las dos obras a una especie de “psicoanálisis de los personajes”. Citando a la autora, podría hacerse la pregunta ¿No es este grito final de *Shinji*: “¿I am me” (“¿Yo soy yo...quiero ser yo mismo” en la versión doblada al español latino) un “sólo es un puño de cartas”? Yendo más allá: ¿no es acaso lo que se busca con un psicoanálisis? ¿El reencuentro con su propio deseo, y el reconocimiento de la falta propia, y por ende la del Gran Otro?³¹ A diferencia del relato de Carroll, la relación humano-tecnología trae consigo una serie de

³¹ Dicho sea de paso, y esto Napier lo deja claro, en Shinji su miedo a la inmaterialidad individual, es decir el *no ser nada* sin la tecnología; se significa literalmente, en el monólogo final, como miedo a su propio padre.

complejizaciones entre la imaginación y la realidad (¿mental?) de” implicaciones terroríficas” (Napier, 2007, p. 120).

Como dato no menor, hacia el final de esta serie se revela que la pretensión de SEELE (una especie de organización política que controla la tecnología y la sociedad) es la de poner en marcha el llamado “Plan de instrumentalización humana” el cuál parece ser un complejo proceso tecnológico y científico, lleno de símbolos religiosos, para llevar a la humanidad hacia un nuevo escalón evolutivo. Lo interesante es que dicho escalón conlleva el desprenderse de sí mismo, su corporalidad e individualidad y pasar a formar parte de una consciencia mayor completa y total.

Dicho lo anterior, pareciera que se puede leer entrelíneas un panorama en donde el apocalipsis que da fin a la humanidad es introducido a través de la metamorfosis espiritual y tecnológica. Además, este punto final conllevaría la extirpación de todas las subjetividades y deseos propios, contrario a lo que sería la pregunta hacia sí mismo y hacia los otros. Es así como uno de las tantas interpretaciones del final de la obra puede ser el de dirigir la mirada hacia sí mismo y preguntarse por la existencia propia.

La pregunta por sí mismo, a través de la tecnología también encuentra lugar el trabajo de investigación de Sánchez Segura (2010) quien “formaliza” en la teoría psicoanalítica, ciertos aportes de la serie, para pensar la noción del “grafo del deseo” lacaniano. Para dicho autor, en la semiótica de la serie, se rescatan muchos símbolos en los que se resalta la necesidad de sostener el deseo por un Otro, o sea “por efecto de lo real en el advenimiento del lenguaje”. (p.156) Dice además que es sólo bajo la pérdida que “se puede devenir sujeto del deseo”, sin embargo, también señala que la narrativa de *Evangelion* “intenta bordear un vacío (del lenguaje) que sostiene una cierta angustia” –bordea la falta- (p.159). Con esto da cuenta de una movilización en el deseo del “espectador adolescente”, quién en su intento de constitución subjetiva, es atrapado por una obra que intenta dar cuenta de lo Real, en sentido lacaniano.

Este último argumento es inmensamente importante para esta investigación, como se señaló en el apartado de antecedentes, ya que lo que Sánchez Segura (2010) sostiene con la teoría lacaniana, es que el espectador adolescente logrará mediante la identificación con un personaje como *Shinji*, preguntarse por su propio deseo o sus propias preguntas. Cosa que articula cierta condición para lo que se ha venido conceptualizando en otros apartados como *promesa de un futuro*. Básicamente habría cierto pasaje de *Shinji*, que le haría resignificar un cierto futuro de su propia existencia, a través de: 1- una caída o pérdida fundamental y 2- un reencuentro con su propio deseo.³²

2.4 El desdibujamiento de referentes a través de la estética del simulacro

El estudio de Hiroki Azuma (2009) “Otakus: Japan’s database animals” establece como tesis centrales ciertos rasgos característicos de la estética posmoderna del movimiento *Anime* a partir de lo que conceptualiza como *database* (traducible como base de datos). Además, ilustra también escenas fundamentales para entender las consecuencias de transición artística, cultural y social en Japón, tomando como centro el movimiento *Anime*. Para este autor el consumo de *Anime* es un evento que ilustra el declive de las grandes narrativas de la modernidad y más bien muestra la proliferación de “simulacros o microficciones” (p.25) en su forma de consumo, esto proveerá a la discusión que se viene hilando en anteriores apartados de nuevas propuestas teóricas para entender a profundidad las condiciones estructurales del fenómeno *Anime* en términos más generales.

Azuma (2009) asegura que el movimiento *Otaku*, las lógicas de producción, consumo del *Anime* y también sus formas de representar identidad están en función de la lógica *posmoderna*. Ya que los sujetos que se adscriben a este tipo de dinámicas no se están anexando a grandes relatos (las ideologías políticas que

³² En la teoría psicoanalítica hay referencias directas a estos dos elementos estructurales del pasaje por la pubertad. Dichas conceptualizaciones fueron desarrolladas en el apartado del marco teórico de la presente investigación. Sin embargo, también lo interesante es que ya encontramos, con el trabajo de este autor, un predecesor académico que sostiene al *Anime ciencia ficción* como reencuentro con una *promesa de un futuro*.

explicaban toda la realidad social) como sucedía en la modernidad, sino, que a partir del consumo de narrativas del *database* (pp.30-35) Este *database* tampoco es el “océano” que apalabraba a los sujetos identitariamente; sino que en los Otakus contemporáneos, el *database* se asemeja a un cúmulo de “micro narrativas” indistinguibles en su autoría, digitalizados y que en su consumir seguirán en un eterno devenir de copias (el internet, por ejemplo). De hecho, para el autor, el fenómeno *Anime* no sólo es explicado por la microficción, sino que también es evidencia de la proliferación de estas en las dinámicas sociales de la sociedad japonesa.

Por eso, también se explica históricamente la transición de la narrativa “real” a una narrativa de orden “ficcional” (p.34-35) que para el autor encuentran evidencia en eventos de la sociedad japonesa que ya se mencionaron en el presente texto:

“And the fictional narrative occasionally fulfills the grand role of substituting for the real grand narrative (namely, political ideology). One of the most spectacular examples of this is Aum Shinrikyo⁻, which equipped its doctrines with a subculture imagination and turned ultimately to terrorism. As Osawa Masachi explicated in his “The End of the Fictional Age” the United Red Army of the 1970s and the Aum Shinrikyo⁻ of the 1990s differ only in that the former believed in communism, a widely recognized narrative, while the latter believed in a narrative that was still having difficulty winning broad recognition.”³³(Azuma, 2009, p.34)

La cita anterior ilustra algo que ya se mencionó en otro momento, pero que desde esta óptica también aporta, en este caso, para analizar las bases filosóficas de esta sociedad específica. El autor explica que en Japón el declive de la gran narrativa a la “microficción” empezó en la década de los 60’s y continuó hasta las generaciones que nacieron en el *database* hacia los 90’s. (p.35-36) Lo importante de esta transición que analiza el autor, es que estas microficciones son explicaciones funcionales en dos vías: la primera será la posibilidad

³³ “Y la narrativa ficcional, ocasionalmente cumple el gran papel de substituir la real gran narrativa (llamada, ideología política). Uno de los ejemplos más espectaculares es Aum Shirinkyō, que equipó a sus doctrinas de una imaginación subcultural y la terminó convirtiendo en terrorismo. Como Osawa Masachi explica en “El Final de la era ficcional” el Ejército Unido Rojo de la década de 1970s y Aum shirinkyō de los 1990s difieren sólo en que los primeros creían en el comunismo, una narración ampliamente reconocida, mientras que los segundos creían en una narrativa que sigue siendo difícil de ganar amplio reconocimiento.”
[Traducción propia]

psicológica que proveen a los sujetos para generar identidades en función a la identificación con ciertas narrativas y la segunda será la explicación de las prioridades ideológicas de una sociedad posmoderna.

También es importante detenerse en que muchas de estas reflexiones son andamiadas en la noción de “Simulacro”³⁴. Veamos la industria *Anime*: incommensurable cantidad de figuras de acción, objetos de colección, disfraces, dvd's, capítulos (ilegalmente distribuidos muchos), juguetes, máscaras, videos, canciones, diseños, camisetas...hasta artículos electrónicos, golosinas, comida y objetos varios con personajes o elementos de varias series conocidas, que son conseguibles y distribuidos no necesariamente luego de pagar derechos de autor. (Vargas 2014, p.23) Toda esta serie de mercancías reflejan ciertas condiciones filosóficas en las parecería haber una imagen u objeto que representa a un referente (ej. los personajes o la serie), pero también restituye una mejoría o particularidad estética. Esto es lo que llamará el filósofo como “Hiperreal” (Baudrillard, 1978, p.14) ya que hay una pérdida del ligamen del signo para con su referente, en el devenir de la simulación.

“Cuando lo real ya no es lo que era, la nostalgia cobra todo su sentido. Pujanza de los mitos del origen y de los signos de realidad. Pujanza de la verdad, la objetividad y la autenticidad segundas. Escalada de lo verdadero, de lo vivido, resurrección de lo figurativo allí donde el objeto y la sustancia han desaparecido. Producción enloquecida de lo real y lo referencial, paralela y superior al enloquecimiento de la producción material: así aparece la simulación en la fase que nos concierne —una estrategia de lo real, de neo-real y de hiperreal, doblando por doquier una estrategia de disuasión.” (Baudrillard, 19878, p.15)

“La copia de la copia” profesa una distinción estética específica o adjudicable como “innovadora”, pero no es más que un pequeñito elemento de un engranaje mercantil gigantesco que produce estas distinciones en masa. Lo “hiperreal” cobra sentido en la sobresaturación de las imágenes o las ciudades como en “Disneylandia” (Baudrillard, 1978, p.25) ya que fascina y congrega a partir de la hipérbole visual. En resumidas cuentas, la estética del simulacro está construida en términos de la saturación y la microficción, pero también

³⁴ Este concepto, del filósofo Jean Baudrillard está también desarrollado en el marco teórico de este documento ya que constituye un elemento clave para caracterizar al signo catastrófico y lo que se nombra como “No futuro”.

andamiada por las condiciones sociales que profesa el aparato mercantil actual, finalmente este es el *database* que Azuma (2009) conceptualiza en su texto.

Bogarín Quintana (2011) hace una lectura de este fenómeno en particular en el fenómeno de consumo *Anime* y encuentra varios ejemplos de lo que él mismo llamará “*pastiche* digital” (p.64-66), esto último engloba una sobresaturación de simulacros al servicio de la fascinación con los productos de consumo, a pesar de su obsolescencia estructural:

“[El Anime] ensaya el afán de estabilización de sensaciones de bienestar absoluto fijadas en ambientes controlados por el usuario que debe exaltar las representaciones hiperbólicas de ideales trascendentales: nostalgia por el pasado, (...) curiosidad por lo exótico (...), amor a la belleza (...) operando bajo criterios que recaen en (la historia de) cada otaku, quien posee la potestad de imprimirle a cada objeto de su pertenencia una memoria que está diseñada para romper con la estética predominante (como la distorsión “kitschificante” introducida por una habitación repleta de afiches) y ejecutar la asociación emocional de contenidos que, como se dijo desde un principio, hacen la llamada a la identidad común del manga/anime. (Bogarín Quintana, 2011, pp.74-75)

Pasando a otra idea importante, habrá que decir que microrrelato (que para Azuma y Bogarín Quintana no necesariamente es una narrativa, sino un simulacro de otro simulacro) es reflejado por el contenido de los *Anime*, y no sólo por el comportamiento consumidor *Otaku*. Tanto la estabilización de sensaciones que psicológicamente refiere el consumo de micronarrativas, como también lo es el rasgo característico de la estética “kitsch” del *Anime*, esto quiere decir que en la misma estética visual de los *Anime* hay una gran

Estas dos representaciones concuerdan con lo que se viene diciendo anteriormente, que para Bogarín Quintana recrean una gran nostalgia por perdido, a través de la imagen y la idealización. Por ende, la estética del simulacro es evidenciable en varias vertientes identificables: a través del mismo proceso de consumo de *Anime*, los fenómenos socioculturales que lo rodean (ej: el nacimiento de la subcultura *Otaku* en Japón) y el contenido mismo de los *Animes*.

Por último, se considerará como estructurante también de la prevalencia del simulacro, su condición de hiperrealidad. Para Baudrillard (1978) las condiciones estructurantes del simulacro: 1. como manifestación de la pérdida de referentes “reales”, 2. como posibilitante de la sobresaturación estética, y 3. como artefacto de la simulación; llevarán a la suplantación del sistema de signos que regían cierta noción de “lo verdadero”. La simulación por eso transmite una cierta estabilización de sensaciones, porque parece llenar todos los vacíos del lenguaje, a través de la imagen sobresaturada.

“No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias. Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse (...)” (Baudrillard, 1978, p.7)

Lo que explica la cita anterior, es la característica estructural del simulacro, como precursor de un nuevo sistema semiótico que rige la sociedad posmoderna, en el cuál la producción de lo “verdadero” está dada en función de mostrar “todo” lo real: hiperreal, pues. Esto deviene en una trampa entre los signos que no se detienen en la búsqueda por los referentes, porque precisamente ya estos no están, sino que parecen estar simulados en la aparición del simulacro.

“The otaku chooses fiction over social reality not because they cannot distinguish between them but rather as a result of having considered which is the more effective for their human relations, the value standards of social reality or those of fiction. (...) This is a postmodern characteristic because the process by which the coexistence of countless smaller standards replaces the loss of

the singular and vast social standard corresponds precisely to the “decline of the grand narrative” first identified by the French philosopher Jean François Lyotard.”³⁵ (Azuma, 2009, p.27-28)

La transición cultural que Azuma (2009) analiza a través de los *Otaku*, amarra como el contexto japonés refleja la caída de las grandes narrativas y el remplazamiento de estas por las microficciones que vendrían a “ficcionalizar” también los estándares para la construcción de la realidad social. Esta ficción, que optaremos por caracterizar como “hiperreal” obedecen a la estrategia por la que se ha optado en las sociedades post industriales ante la caída de los referentes o grandes narrativas.

3. *Zeitgeist apocalíptico*

Las siguientes consideraciones propondrán márgenes contextuales sobre las condiciones de producción de la obra *Darling in the Franxx* y lo que más adelante se construirá como *signo catastrófico*. Estas consideraciones dan forma, justifican y evidencian un campo semántico específico de la realidad social contemporánea y en las que se argumenta como sostenidamente la estructura social, económica y política produce su propio contenido apocalíptico. Finalmente aportarán una reflexión crítica sobre el consumo de mercancías *Anime*, su condición capitalista por la que se explicaría este consumo y el terreno de producción hegemónico de las narrativas.

3.1 *La proliferación de narrativas en el siglo XXI ¿politización o fantasías del final?*

Las narrativas de entretenimiento pueden ser tomadas en cuenta como indicadores o síntomas de fenómenos culturales y sociales. Esto quiere decir que la tendencia al alza de contenido apocalíptico, su

³⁵ El *Otaku* elige la ficción por sobre la realidad social no porque no pueda distinguir entre ellas, sino como el resultado de haber considerado cual es mas eficaz para sus relaciones humanas, las normas de valor de la realidad social o la ficción(...) Esta característica es posmoderna porque el proceso donde la coexistencia de innumerables estándares más pequeños, reemplazan la pérdida del singular y vasto estándar social, que corresponde precisamente al "declive de la gran narrativa" primeramente identificado por el filósofo francés Jean Francois Lyotard. [Traducción propia]

manufactura, distribución y consumo pueden evidenciar dinámicas de la contemporaneidad señaladas por diversos autores. Las premisas anteriormente señaladas se desarrollarán en el presente apartado.

Es importante empezar aclarando que la reproducción en masa de estas mercancías de entretenimiento recogen esos esbozos que apuntaban críticamente las narrativas japonesas de hace 20 años. Aquellos que resultaron de las ideas propias de la condición posmoderna. Un ejemplo claro es el videojuego *Fortnite*, desarrollado en 2017, que actualmente un fenómeno mundial y posiblemente uno de los videojuegos más jugados en la historia:

“*Fortnite* es el videojuego en línea más popular del mundo siendo ya un fenómeno de ocio digital dentro de su tipología de videojuego. Desde su salida al mercado el 25 de julio del 2017, su crecimiento en número de usuarios ha sido contante, contando en enero del 2019 con alrededor de 200 millones de suscriptores.” (Gil, Arnedo-Moreno, González, Paderewski, Domenech y Lleras de Frutos, 2020, p.36)

La jugabilidad de este éxito mundial consiste en caer en una isla con otras 99 personas en línea, dicha isla siempre es la misma, no obstante, el mapa de juego se reducirá conforme se acerca una tormenta que daña de forma constante la salud de los jugadores. El juego tiene el objetivo de sobrevivir hasta el final como el único sobreviviente del apocalipsis, a costa de matar a otros jugadores y salvarse de dicha tormenta.

Este es el más exitoso de innumerables videojuegos de género *Battle Royale*, que radican en la misma idea: caer en un mundo o mapa que está a punto de destruirse o claudicar, mientras la meta es sobrevivir hasta el último momento de la catástrofe. Una de las dificultades es que al principio de la partida el jugador cae en un lugar del mapa, a veces aleatorio, pero no sabe en qué momento ni donde se avecinará primeramente la tormenta, por lo que debe responder a la tensión que se avecina. El último jugador o equipo en quedar en pie demuestra no sólo que pudo sobrevivir a lo largo de la partida, sino que fue mejor que todas las demás personas en línea.

Se puede agregar que el género suele caracterizarse por su emoción, tensión e incertidumbre a lo largo de las partidas ya que los jugadores tienen que estar alerta de las amenazas que representan los otros jugadores. Para efectos que el juego mantenga la atención y promueva una experiencia de inmersión psicológica, existe una constante innovación por parte de los y las desarrolladoras: la convocatoria a eventos semanales y mensuales, los torneos, los premios, actualizaciones de mapas y de “skins”(disfraces o personajes que pueden usar los jugadores en diferentes partidas), así como armas, historias dentro del mismo juego y asociación con material de la cultura popular que añade al interés al universo *Fornite*.³⁶

Los videojuegos *Battle Royale* han impactado también la política económica internacional. El gobierno chino en el año 2017 lanzó un llamado a su población a desalentar el uso de videojuegos del género, debido a su potencial violento y a que no entraban en consonancia con los valores de la nación. Esto decantó en ciertos bloqueos de aplicaciones y lanzamiento de otros juegos del género desarrollados por el país. Para tomar dimensión de la relevancia de esta situación, hay que ser consciente que el mercado de videojuegos chino es el más grande del mundo al mover aproximadamente 27.5 billones de dólares en el año 2017 (Yuli Chen, 2017)

Este tipo de censuras del contenido de los juegos se ha ido convirtiendo en una especie de guerra geopolítica y económica con otras potencias como la India. Dicho conflicto ha generado desarrollo de más videojuegos en una competencia feroz por acaparar mercados, prohibir aplicaciones, además de la creación de un comité ético para la revisión de juegos online en China (Guiñón, 2018) Parece que la competencia por sobrevivir no es sólo entre los jugadores que caen en las islas, sino también entre las industrias y estados que luchan por quién se impone por sobre las demás.

³⁶ Por ejemplo con contenido referentes a películas, cantantes, DJ's, superhéroes, equipos de fútbol o bailes de moda.



Imagen 8: *Fortnite*. Fuente: bolavip.com



Imagen 9: *Fortnite*. Fuente: As.com

Fortnite no es el primer ni el último videojuego *Battle Royale* existente, ni tampoco el precursor de este tipo de ejemplos apocalípticos. El primero a mencionar es la novela japonesa llamada *Battle Royale* (1999) de Koshun Takami, posteriormente adaptada a una serie de películas en el año 2000 e incluso un manga. Dicha obra trata de un grupo de niños de una preparatoria, en un régimen fascista, que despiertan repentinamente en una isla con collares de acero en sus cuellos.

Un grupo de oficiales armados les explicará a los y las niñas que tienen que asesinarsse unos a otros para determinar quién sigue con su vida normal luego de la lucha. Además existen reglas: los y las chicas tienen que deambular por *zonas seguras* del mapa de acuerdo a como el juego aleatoriamente les indica donde moverse, dicha dinámica obliga a los estudiantes a estarse continuamente desplazándose por la isla; si no siguen las reglas del juego o si la organización determina ciertas fallas, el collar del cuello explotará; además los y las estudiantes deben escoger un arma proporcionada por la misma organización del evento con el fin de dotarles de defensa.

Tanto la novela como las películas de la trama en cuestión, son catalogadas como obras de culto y hacen uso de la violencia explícita en sus formas más crudas. Su contenido fue sumamente transgresor, censurado y crítico con respecto a su propio argumento ya que refleja el drama de sus personajes y la lucha por rebelarse a

un sistema opresor. Finalmente, se debe decir que argumento de esta novela es el que acuña el término *Battle Royale*, utilizado para designar a los videojuegos anteriormente descritos con el ejemplo de *Fornite*.



Imagen 10 y 11: *Battle Royale* (Fukasaku, Fukasaku, Kataoka, Kobayashi, Nabeshima, Sato, Okada, Kamaya y Kayama, 2000)

Posteriormente a esta obra pionera se tienen que mencionar varias sagas distópicas con tramas ciertamente semejantes y dirigidos a un público adolescente: *Los juegos del hambre* (2008), *En llamas* (2009), *Sinsajo* (2010) de la escritora Suzanne Collins; *Divergente* (2011), *Insurgente* (2012) y *Leal* (2013) de la escritora Verónica Groth; y finalmente *The Maze Runner* (2009), *The Scorch trials* (2010), *The death cure* (2011) del escritor James Dashner. Dichas sagas fueron adaptadas al cine por estudios de Hollywood y distribuidas en Estados Unidos, Latinoamérica, Europa y Asia respectivamente por *Lionsgate* y *20th Century Fox*.

Todas las narrativas expuestas anteriormente tienen en común un mundo sumido distópico, la existencia de un virus o escasez de recursos naturales, personajes adolescentes como protagonistas, una élite mundial que organiza y controla a la población mediante una conspiración y finalmente **una competencia entre estos personajes por sobrevivir**. Además, la desconfianza, tensión y sensación de desesperanza acompaña las

figuras de los héroes, que suelen ser personas jóvenes o adolescentes que descubrirán poco a poco las conspiraciones del orden político.

A partir de las ideas anteriormente expuestas, se tomará como punto de partida esta proliferación comercial de narrativas del tipo apocalíptico en tanto estas pueden servir para explicar a la sociedad actual. Además, se tiene que decir que estos discursos impactan a las poblaciones en por lo menos dos vías posibles: entreteniéndola y/o dotándole de insumos para reflexionar la sociedad en la que vivimos.

Un claro ejemplo es el golpe de estado del 1 de febrero del 2021, en Birmania, donde al ejército tomó el poder en cuestionamiento de los procesos electorales del 2020. Posterior a dicho evento una multitud de manifestantes salió a las calles a protestar, rechazando lo que ellos y ellas llamaban una “dictadura militar”. Curiosamente las miles de personas utilizaron una señal con sus tres dedos, inspirado por la saga de *Los Juegos del Hambre* como forma de rechazo político a los militares. Cabe acotar, que esta señal también fue utilizada anteriormente en revueltas prodemocracia y manifestaciones populares en otros países como Tailandia. (Almoguera, 2021)



Imagen 12: *Protestas del 2020 en Tailandia*



Imagen 13: *Protestas del 2021 en Birmania*



Imágenes 14 y 15: *Señal de tres dedos en la saga de los Juegos del Hambre* (Ross, Kilik y Jacobson, 2008)

Esto último habla el impacto en la dimensión política que ha traído el mensaje de lo que parecerían meras mercancías de entretenimiento. A su vez, la apropiación que podrían hacer las personas, les permitiría trascender las mismas metáforas de los meros discursos alienantes del mercado que sólo buscarían entretener y perpetuar el consumo. Entonces, llevar a la dimensión política el margen de acción que han tenido las narrativas apocalípticas en las dos últimas décadas permitiría acercarnos a explicar algunas crisis sociales actuales.

3.1.1 Posibles explicaciones: decadencia social y crisis del sistema capitalista

Brito Alvarado y Levoyer (2015) argumentan que esta proliferación de narrativas apocalípticas, esconde en el ejemplo del zombi, una sociedad frágil y temerosa de su muerte o caída estructural:

“ Hoy el zombi abarrotta el mercado cultural, no importa si es Ecuador, España, Estados Unidos o Japón, su presencia es indiscutible. Para el diario El Mundo, de Venezuela, que toma a la NBC como fuente, la industria cultural del zombi es “un negocio de muertos muy vivo”, que para el año 2012 se calculó estuvo cerca de los 5 740 millones de dólares solo en Estados Unidos y como centro de las industrias culturales occidentales hizo que el resto del mundo también se infecte de este dinero de los zombis.” (Brito Alvarado y Levoyer, 2015, p.46)

El zombi es un concepto y personaje que logra posicionarse como acontecimiento de consumo porque atrapa a las audiencias en la fantasía del final de la civilización humana. Esto sugeriría que existe un cierto

malestar generalizado en la época con respecto a la incertidumbre con la que día a día se vive, en su versión extrema: una sensación de inevitabilidad de la catástrofe. La representación de la decadencia social en la que se sumerge el público es posible de experimentar desde el lugar de espectador y no como desde quién participa de la lucha por sobrevivir, por tanto el zombi sería un apalabramiento del posible desconsuelo ante el apocalipsis o hipotéticamente una defensa psíquica a este.

“Las películas de este género, en suma, representan una mirada a la decadencia social que está a punto de llevar al mundo hacia su final, especialmente desde el ataque del 11 de septiembre de 2001 a Nueva York. ¿Por qué los zombis seducen y aterrorizan a la vez? Tal vez la respuesta sea que ellos se burlan de la muerte, son seres inertes que deambulan por la calles, pueden sobrevivir sin comer, sin beber agua, están simplemente ahí, esperando el tiempo que nunca les llegará. Este ser aterra al humano porque representa una amenaza tanto al cuerpo como a la psiquis, donde el abandono social de los sujetos a salvo se hace más evidente. El zombi es la figura representativa de la fragilidad de la civilización humana.” (Brito Alvarado y Levoyer, 2015, p.48)

Aunque es peligroso dar por un hecho consensuado que todas las sociedades adscritas al orden económico capitalista producen y consumen este tipo de narrativas, es importante decir que para esta investigación cobra especial importancia las tendencias de la industria mediática y de entretenimiento. El análisis a estas tendencias inscritas en una escena globalizada remite a reflexionar la decadencia de la organización social en esta etapa del capitalismo.

Las ideas anteriormente ilustradas cobran sentido con el diagnóstico a la contemporaneidad que hace el filósofo Slavoj Žižek (2010) bajo la siguiente premisa: el sistema capitalista se avecina a su inminente final. En ese sentido, el género ciencia ficción en la industria de videojuegos, series y películas dan pistas para entender el removimiento de los cimientos sociales, económicos y culturales que ha traído la crisis del sistema.

“(…)el sistema capitalista global está aproximándose a un apocalíptico punto cero. Sus «cuatro jinetes» están formados por la crisis ecológica, las consecuencias de la revolución biogenética, los desequilibrios dentro del propio sistema (los problemas de la propiedad intelectual; las luchas que se avecinan sobre las materias primas, los alimentos y el agua) y el explosivo crecimiento de las divisiones y exclusiones sociales.” (Žižek, 2010, p.8)

Para este autor la vociferación de Fukuyama (1988) es falaz, pues este entreveía un panorama optimista frente “el fin de la historia” al considerar a esta organización económica como “la mejor posible” y la expansión del libre mercado en el mundo. En contraposición, existe un agujero que se agranda producto de las fallas estructurales del mismo sistema, que aunque ha sabido entrar y salir de constantes crisis, es en estos cuatro “camino sin salida” donde ya no encontraría solución alguna para reactualizarse. Dicho agujero también existe a pesar de la intención de tecnificar la expansión global del modelo capitalista y llevarlo al terreno de la *diversidad cultural* en las últimas décadas.

Es por eso que los trabajos de Žižek (2010) suelen recurrir a ficciones de la cultura popular y mercancías de entretenimiento para explicar la crisis en la que está sumido el sistema capitalista que lo conduce a su final. Esta crisis del capitalismo es vivida en el terreno de la fantasía (en este caso la fantasía apocalíptica) con la finalidad de ejecutar una defensa a la castración que representa este final del sistema. Dicho de otra manera, la industria de entretenimiento genera fantasías en torno a un mundo en el que desaparezcamos como especie humana, puesto que es más concebible fantasear un mundo sin la humanidad, que un mundo sin capitalismo.

El duelo que enfrenta la humanidad frente la caída del sistema hegemónico es explicado por el autor en torno a las cinco fases del duelo de Kübler-Ross: negación, ira, negociación, depresión y aceptación (Kübler-Ross en Žižek, 2010). Por ende, la construcción de fantasías que protegerían psíquicamente ante este duelo estructural conlleva dos ideas intrínsecas: que no podemos imaginar otra existencia humana diferente a la del capitalismo en este momento y que estaríamos destinados a perecer junto al mismo sistema.

En ese sentido, la fantasía puede ser producto de la negación a la inconsistencia del sistema económico. Para el filósofo, luego de la crisis financiera del 2008 muchos discursos de reivindicación de este salieron a flote, alegando demandas para salvar a los bancos de la quiebra. Este costoso imperativo a salvaguardar esta

forma de organización no sólo respondería a la supuesta evitación de consecuencias mucho más aterradoras, sino la invisibilización que el proyecto económico había fallado:

“En otras palabras, la crisis no es sólo resultado de una regulación financiera inadecuada, sino que expresa «la dificultad intrínseca de conseguir que el capital inmaterial funcione como capital y que el capitalismo cognitivo funcione como capitalismo». En este sentido, la crisis señala el final del proyecto de la Nueva Economía de la década de 1990, la idea de que el capitalismo se puede revitalizar en su forma digital, con la ayuda de programadores y otros trabajadores intelectuales convertidos en capitalistas «creativos» (el sueño encarnado en la revista *Wired*)”.(Žižek, 2016, p.20)

El final de este proyecto devendría en una nueva crisis para el sistema que proclamará nuevas soluciones para sí mismo, pero tropezará nuevamente con la misma piedra. Es así como estaríamos ante la experiencia del duelo: las promesas de revitalización han sido meras ilusiones y nuestros estilos de vida están llenos de incertidumbre, más se nos hacen incambiables o inamovibles. ¿Es posible el cambio sin un *reset*? ¿Es posible dimensionar una nueva forma de organización en la política económica?

Recordando el ejemplo de *Aum Shirinkyō* desarrollado en un apartado anterior, la promesa apocalíptica escondería detrás una búsqueda de un *reset espiritual social* (Jay Lifton, 1998) que es llevado al acto terrorista en este caso y curiosamente acontecido en plena crisis financiera en Japón. Pues, identificaríamos que las narrativas apocalípticas transmitirían una sensación de bienestar propia a este anhelo al *reset*, que acabaría con el malestar hacia el sistema. Sin embargo esto tomaría lugar en el terreno de la fantasía, lo que explicaría su consumo desmesurado actual y también su funcionalidad en la psique social: ante la negación deviene la fantasía y es el mismo sistema quién produce sus fantasías de autoconservación.

Por otra parte, existen lecturas de estas mismas narrativas que más bien podrían llevar a discursos de resistencia y de aceptación del duelo. Es a través de la visibilidad de la caída lo que determinaría que las fantasía apocalípticas de la época pueden tener o no un grado de transgresión en su discurso, ciertamente desde su potencial búsqueda de hacerle frente al modelo hegemónico.

3.2 *La catástrofe ecológica y la COVID-19*

La catástrofe ecológica que puede devenir sobre el planeta tierra coloca a las generaciones actuales cercanamente en confrontación con un panorama de destrucción total de la humanidad. Existe una inmensa preocupación por el cambio climático, la desaparición de especies de flora y fauna y el agotamiento de los recursos naturales del planeta, esto a su vez es una de las fuentes de incertidumbre en el momento histórico actual.

Las acciones a nivel internacional han resultado en, por ejemplo, los Acuerdos de París (Organización de Naciones Unidas, 2015) que intentan contrarrestar a partir de políticas públicas en los diferentes países asociados las posibles causas de la crisis ecológica. Sin embargo, siguen existiendo voces de alerta, enojo y consternación de parte de muchos sectores.

Por ejemplo, durante la cumbre del clima de la ONU celebrada en Setiembre del 2019, la activista sueca de 16 años *Greta Thunberg* subió al estrado y pronunció un discurso dirigido a cada uno de los y las representantes de los países. Dichas palabras fueron tendencia en redes sociales: a nivel mediático muchos opinaron del discurso en posiciones divididas de lo expresado por *Greta*, quién llena de rabia pronunció unas cuantas frases recriminatorias:

“Me han robado mis sueños y mi infancia con sus palabras vacías. Y, sin embargo, soy de los afortunados. La gente está sufriendo. La gente se está muriendo. Ecosistemas enteros están colapsando. Estamos en el comienzo de una extinción masiva. Y de lo único que pueden hablar es de dinero y cuentos de hadas de crecimiento económico eterno. ¿Cómo se atreven?” (Thunberg citada en BBC.com, 2019)

Si bien este discurso no es generalizable al sentir de una generación completa de adolescentes y personas jóvenes, existe un panorama globalizador que plantea el acontecimiento catastrófico como una gran posibilidad en la sociedad actual. Es por eso que las repercusiones mediáticas de este tipo de eventos, no son ajenas a la conceptualización de un *Zeitgeist* o “espíritu de la época” catastrófico.

Por otro lado, durante el año 2020, la pandemia del COVID-19 azotó la dinámica global del mundo llevando a casi toda la población global a la reclusión, cambio en los modos de vida, tecnificación de la cotidianidad (para quienes era posible), extremar medidas de higiene, practicar el distanciamiento social y acatar indicaciones de expertos. Este hecho en particular, marca un antes y un después en la vida de muchas personas del mundo y sin duda alguna es un claro referente de un evento de índole catastrófico para la historia de la sociedad globalizada. En suma este acontecimiento enmarca la reflexión que se viene hilando sobre el panorama apocalíptico que se percibe, incluso escenificado en muchas de las narrativas previamente ilustradas.

De entre muchísima información, noticias, textos académicos explicando la situación y publicaciones en redes sociales, se considerará el siguiente manifiesto indígena, publicado el 19 de marzo de dicho año por la página “Indigenous Action.org”, en el cual hay un planteamiento interesante para pensar al apocalipsis como discurso:

“Why can we imagine the ending of the world, yet not the ending of colonialism? (...) A world of fetishized endings calculated amidst the collective fiction of virulent specters. From religious tomes to fictionalized scientific entertainment, each imagined timeline constructed so predictably; beginning, middle, and ultimately, The End. Inevitably in this narrative there’s a protagonist fighting an Enemy Other (a generic appropriation of African/Haitian spirituality, a “zombie”?), and spoiler alert: it’s not you or me. So many are eagerly ready to be the lone survivors of the “zombie apocalypse.” But these are interchangeable metaphors, this zombie/Other, this apocalypse. These empty metaphors, this linearity, only exist within the language of nightmares, they are at once part of the apocalyptic imagination and impulse. This way of “living,” or “culture,” is one of domination that consumes all for its own benefit. It is an economic and political reordering to fit a reality resting on pillars of competition, ownership, and control in pursuit of profit and permanent exploitation. It professes “freedom” yet its foundation is set on lands stolen while its very structure is built by stolen lives.³⁷ (“Rethinking the apocalypse” (2020)

³⁷ ¿Por qué podemos imaginar el fin del mundo, y no el fin del colonialismo? (...) Un mundo que ha fetichizado los finales, en medio de finales colectivos por espectros virulentos. Desde las tomas religiosas del entretenimiento ciencia ficción, cada línea temporal imaginaria predecibles; inicio, medio y finalmente El final. Inevitablemente, en esta narrativa hay un protagonista en lucha contra un enemigo Otro (¿una apropiación genérica del “zombie” de la espiritualidad Africana/Haitiana?) y *spoiler alert*: no es ni tu ni yo. Así que muchos están impacientemente preparados para ser los únicos sobrevivientes de este “Apocalipsis zombie”. Pero estas metáforas intercambiables, este zombie/Otro, este apocalipsis. Estas metáforas vacías, esta linealidad, sólo existe en el lenguaje de las pesadillas, son a la vez parte del impulso y la imaginación apocalíptica. Esta “forma de vivir”, o “cultura”, es una forma de dominación que consume todo bajo su propio beneficio. Es un reordenamiento económico y político para posicionar los cimientos de la competencia, la propiedad y el control al servicio del beneficio y la explotación permanente. Esta profesa la “libertad” cuando su fundación fueron tierras robadas, mientras su estructura está construida por vidas robadas. [Traducción propia]

La metáfora de la historia lineal enmarcaría a un héroe hegemónico que lucharía contra la pandemia, la naturaleza, rescataría al mundo y sobreviviría al final con la sensación de gloria propia de la narrativa hollywoodense. La pandemia ha demostrado que el legado colonial, en su versión capitalista narra a los enemigos como “otredades” que se combaten pero el mismo virus ha enseñado que llegó para quedarse en nuestra cotidianidad, que no se puede destruir y que la vida no volverá a ser la misma.

La idea de que el apocalipsis, como narrativa con un inicio, un desarrollo y un final es antecedida por una forma de vivir que ha fetichizado los finales y los ha llevado a su institucionalización como manera de conquista. Además este tipo de narrativa suele promover en su versión del “final feliz” la ilusión que algún día el enemigo desaparecerá y con esto, la vida será mejor. Para las personas marginadas que “ya vivieron el apocalipsis” (“Rethinking the apocalypse”, 2020) la fantasía apocalíptica está andamiada a la lógica misma de un sistema que intenta destruir a Otro: el otro “queer”, “negro”; “indígena” o mujer, un Otro con potencial destructivo y que debe destruirse.

Específicamente esta idea central del panorama apocalíptico concretiza cierta disposición del vivir en una sociedad que actualmente se encuentra pensando recurrentemente en un futuro destruido: el apocalipsis es la destrucción, pero en manos de Otro abyecto, por lo que exime de responsabilidad a las personas que tenemos que hacer algo para cambiar o revertir la destrucción inminente del mundo. En buen resumen: la pandemia es una “Otra” y una enemiga colocada en ese lugar exterior, que no permitiría al sujeto tomar responsabilidad de su cotidianidad.

En buena síntesis el panorama apocalíptico conlleva varios elementos centrales identificados en esta reflexión: la incertidumbre, el malestar, la impotencia, la competencia por sobrevivir individualmente y el miedo pero también la inevitabilidad.

Anudado a esto, lo que podría argumentarse es una funcionalidad del apocalipsis, ya que este puede servir para articular una especie de panorama de consumo de narrativas apocalípticas basadas en más bien en

una apuesta contraria al movimiento: al “hacer”, o tomar responsabilidad de ciertos actos propios. En una cierta dicotomía es que se encontraría más bien en el otro extremo “la apuesta a un futuro a través del deseo”, o lo que hemos llamado en esta investigación *promesa de futuro*; precisamente esto constituye una paradoja desde donde se articulará la pregunta de investigación. La apuesta al futuro y el movimiento subyace a la necesidad de apostarle a cierto deseo y la apuesta a un deseo entrevé la existencia de una *pulsión de muerte* (Freud, 1992^d; Edelman, 2014)

3.3 *Kawaii: Anime como fascinación y consumo*

Como ya se ha dicho, la industria de producción de dibujos animados *Anime* es el nicho de un gran mercado económico mundial (Redmond, 2007; Otmazgin, 2014; Ortiz Sobrino y Rodríguez, 2015), este impacto económico es sólo una señal de cómo han penetrado en la esfera cultural, social y representacional los discursos japoneses en Occidente. Su gigantesco consumo a través del mundo es sostenido, entre otras muchas cosas, porque el *Anime* tiene una capacidad estética de generar bienestar en públicos occidentales y sumergir a las personas jóvenes en la fascinación.

Este rasgo entra en consonancia con el contexto apocalíptico porque genera conformidad hacia el cambio social y los malestares propios de la época que podían representar los panoramas catastróficos expuestos: la catástrofe ecológica, la pandemia, la precariedad y la impotencia producto de la crisis capitalista. El posicionamiento crítico ante cómo el consumo puede estar referenciando también una cuestión catastrófica es necesario en esa dirección.

Esto refleja además una dimensión sentimental del consumo, propia de la escena *Kawaii*³⁸ (“dulce” o “colorido” en japonés) referida por Bogarín Quintana, (2011). En ese sentido, la estética kitsch propia de la representación del *simulacro* (Baudrillard, 1978) que en la ciencia ficción de la década de 1990 era revolucionaria y crítica ante el problema de la identidad, puede ser utilizada por la misma industria de entretenimiento contemporánea en afán de generar conformidad con el discurso hegemónico.

Para Bogarín Quintana (2011) la apropiación de imágenes fascinantes en el *Anime* tiene como motor un componente nostálgico que lleva hacia una sensación de bienestar. Este tipo de cuestiones perceptivas evocadas por la estética del *Anime*, a través de la saturación de microelementos fascinantes, podrían ser el artificio por el cual se recrea el encariñamiento:

“El kawaii funciona como un binomio de impulsos que se sustentan en la admiración de lo que es bello por ser tierno y no al revés: consiste en la exclamación de un alegría admirativa (“¡mira qué lindo!”) y en deseo espontáneo (“¡lo quiero!”) en una dirección contraria a la de la belleza que por su majestuosidad provoca una necesidad de posesión. Si esta belleza monumental exige veneración, la ternura, el kawaii, solicita cariño. Este circuito aplica para el diseño de los personajes del manga/anime, instituyéndose como su motor estético, que se aleja del estilo infantil reproduciendo artificiosamente la dulzura de la infancia, recargándola para precipitar su efecto” (p.70)

Habría que mencionar además, que el fenómeno palpable en el *Internet* se potencia a través del merchandising, los juguetes, objetos de colección, ropa, etc... Cuestiones que deberán incluirse a la hora de problematizar la industria, la recepción y la multiplicidad de discursos que recubren la interacción entre las audiencias con las diferentes obras producidas por estudios de animación.

La industria como percutora del consumismo, intentará mercantilizar las obras en el mundo globalizado, esto es distinto a un contexto como el Japón en crisis económica en el que se insertaron las obras revolucionarias de la ciencia ficción. En otras palabras el contexto ha cambiado, la industria de dibujos animados japoneses es

³⁸ Revisar glosario de términos.

muy grande y los procesos artísticos son sumamente dependientes del mercado, potenciando estéticas manufacturadas.

Esto se anudaría con lo dicho anteriormente en torno a la *fetichización de los finales* desarrollado en el apartado anterior. El consumo de mercancías estaría ligado a esa capacidad que tiene el *simulacro* de perder de vista los referentes y es así como la imagen fascinante desplaza a la palabra de su lugar. La industria de entretenimiento sobreproduce narrativas con estéticas fascinantes y lo problemático de esta cuestión es la incapacidad que tendría el sujeto consumidor de pasar a una *lectura*, metaforización o apropiación de las narrativas desde un afuera de la fascinación. Un ejemplo concreto de esta mirada imposible que introduce el *Anime* es en la forma en que se representa el amor romántico o la comida.

“Quizá sea el momento de alejarse de la fascinación por el contenido y reflejar la propia posición subjetiva desde la que semejante contenido aparece como utópico. Debido a su círculo temporal, la narrativa fantasmática siempre supone una mirada imposible, la mirada por medio de la cual el sujeto ya está presente en la escena de su propia ausencia. Cuando el sujeto identifica directamente su propia mirada con el *objet a*, la paradójica implicación de esta identificación es que el *objet a* desaparece del campo de visión. Esto nos lleva al centro de la noción lacaniana de utopía: una visión del deseo que funciona sin un *objet a*, sin sus giros y círculos. No solo es utópico pensar que uno puede alcanzar un completo disfrute «incestuoso»; no menos utópico es pensar que se puede renunciar al disfrute sin que esta renuncia genere su propio exceso de disfrute.” (Žižek, 2010, p.97)

Por tanto, el consumo de *Anime* actual deberá de enmarcarse en el contexto de una sociedad globalizada, una industria que busca evocar la nostalgia para generar amor y fascinación en el *fandom* y finalmente un artificio discursivo que se aleja de características fundantes del *Anime* ciencia ficción, en tanto contra cultural y revolucionario. Sin embargo, no se pretende en esta investigación absolutizar o reducir toda la interacción entre los y las espectadoras a lo expuesto anteriormente, sino describir un campo en donde las significaciones que toma el *Anime* en el público deben ser complejizadas. Finalmente, esta mirada crítica ante la escena *Kawaii* también servirá como herramienta para cuestionar elementos posteriores al análisis de la serie *Darling in the Franxx*.



Imagen 16: Comida en *Darling in the Franxx*. [Ep. 15] (Toba, Uetsuki, Kamagata y Nishigori, 2018)



Imagen 17: Amor romántico en *Darling in the Franxx* [Ep.24], (Toba, Uetsuki, Kamagata y Nishigori, 2018)

4. *Darling in the Franxx* (2018)

Este apartado, priorizará informaciones referentes a la obra específica a tratar, para eso, se priorizarán blogs, bases de datos, noticias y publicaciones de Internet, que reflejan la materialidad del mundo *Anime*, con el fin de respetar lo que anteriormente fue nombrado como el *database* (Azuma, 2009) de simulacros (Baudrillard, 1978) y que encuentra su materialidad en el mundo del Internet. Igualmente es importante decir que, para los datos correspondientes a las fichas técnicas, nombres y datos históricos, se priorizarán fuentes oficiales de los estudios de animación o bases de datos reconocidas en el mundo *Anime* por encima de blogs/ artículos de opinión.

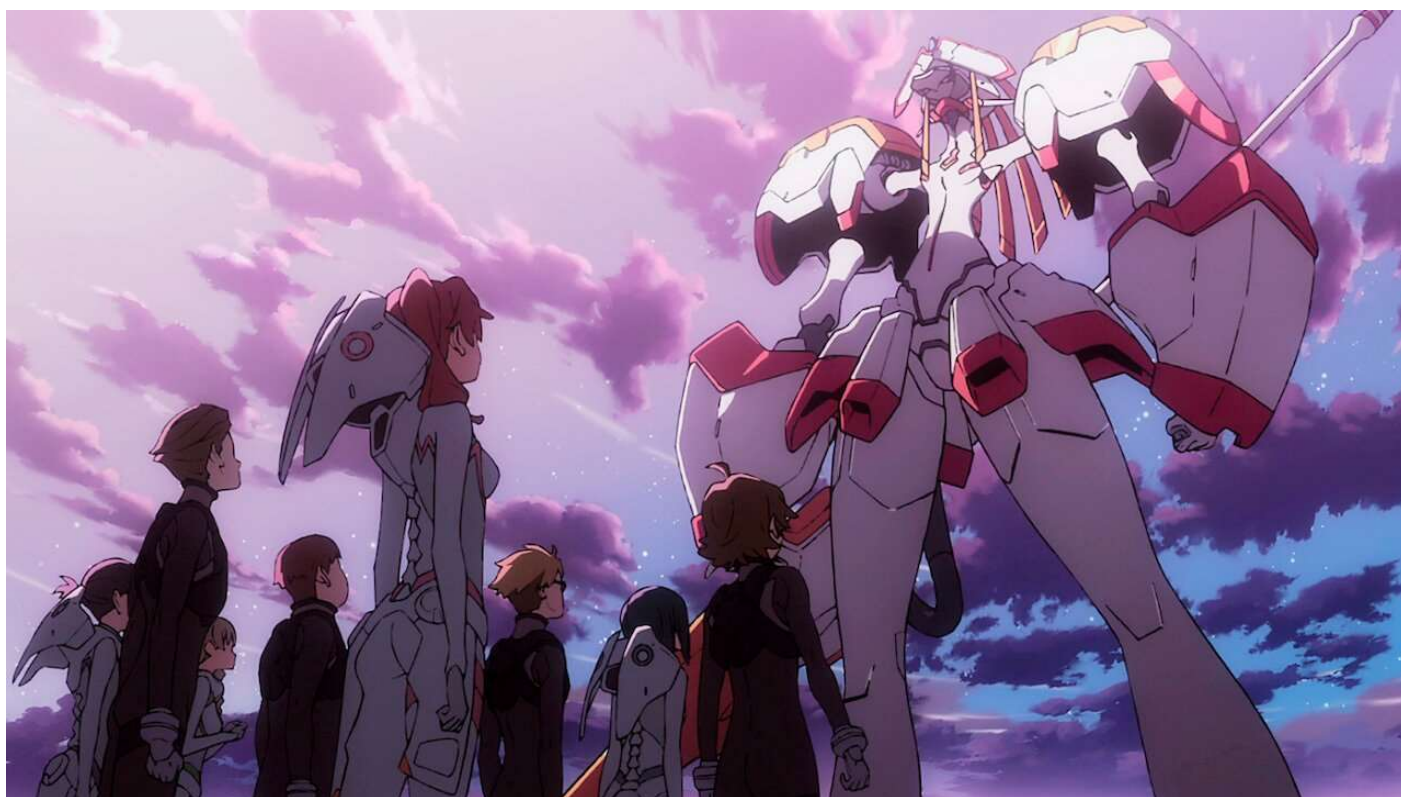


Imagen 18: *Darling in the Franxx* (Toba, Uetsuki, Kamagata y Nishigori, 2018)

4.1 Ficha Técnica³⁹

Darling in the Franxx
Estudios de Animación: <i>A-1 Pictures, Trigger y CloverWorks</i>
Dirección: <i>Atsushi Nishigori</i>
Subdirección: <i>Toshifumi Akai</i>
Producción: <i>Eiichi Kamagata, Hiromi Wakabayashi, Yosuke Toba, Mikio Uetsuki y Hiroyasu Kobayashi</i>
Guión: <i>Naotaka Hayashi y Atsushi Nishigori</i>
Diseño de personajes y Jefe de Animación: <i>Masayosi Tanaka</i>
Dirección de Arte: <i>Satoru Hirayanagi</i>
Diseño de color: <i>Kazuko Nakajima</i>
Dirección 3D: <i>Shogo Tsurii y Ryuta Uno</i>
Dirección de fotografía: <i>Yuya Sakuma</i>
Edición: <i>Akinori Mishima</i>
Música: <i>Asami Tachibana</i>
Dirección de sonido: <i>Shoji Hata</i>
Distribución en Latinoamérica: <i>Crunchyroll.com y Funimation</i>

Como punto relevante también se tiene que mencionar que la serie fue emitida en Japón en televisión del 13 de enero del 2018 al 7 de Julio del 2018 y los derechos fueron comprados oficialmente para Latinoamérica y España por la plataforma de streaming Crunchyroll.com (Internet Movie Database,2020; Myanimelist.net , 2020). Es decir, esta no fue emitida en televisión en el contexto occidental.

4.2 Resumen y argumento principal

En un futuro post apocalíptico, la humanidad vive en domos llamados “Plantations”, los adultos habitan el subsuelo en aparente tranquilidad, mientras en la superficie de la tierra, adolescentes de 14 años pilotean robots gigantes para defender a la humanidad de seres llamados “Klaxosaurios”.

Esta forma de organización social no es cuestionada por ninguno de los jóvenes pilotos del escuadrón 13, quiénes fueron criados y sometidos a experimentos para poder cumplir con sus misiones de defender a

³⁹ Basada en las referencias Darling in the franxx (Sitio oficial) (2021), Internet Movie Database(2020), Myanimelist.net (2020), Cloverworks(2021)

“papá”- quién pareciese ser la figura central de la élite política que controla a la humanidad (APE)-. Con la llegada de “Zero Two” al escuadrón 13, los integrantes de este empiezan a experimentar una serie de transformaciones y cuestionamientos a los misterios que envuelven sus funciones como pilotos, su sexualidad, identidad propia, traumas infantiles y los misterios en torno al ordenamiento social.

En los capítulos finales la serie revela que los humanos adultos encontraron la fórmula para acceder a cierta inmortalidad, además de potenciar tecnología a través del “Magma Klaxosaurio” que se encuentra en el subsuelo. Es por eso que los klaxosaurios se encuentran en aparente guerra con la humanidad. También esta es la razón por la cual la humanidad realiza experimentos con la crianza de los niños que ignoran por qué serán pilotos: estos son considerados “herramientas de guerra” para defender a los y las adultas que viven bajo tierra y que, sin embargo, parecieran tener una vida muy aburrida.

Hay que mencionar que los pilotos solo pueden manejar sus FRANXX (robots gigantes con los que se tienen que fusionar a nivel mental y corporal) en díadas de “hombre-mujer”, en las que existe un vínculo de neurosincronización especial. “Zero Two” es un personaje mitad klaxosaurio que a pesar de su fama de “devoradora de pilotos” logra establecer una posibilidad de díada a partir de su vínculo con el personaje principal de la serie: “Hiro”. Finalmente, estos dos seres, de gran potencial, logran articular una relación amorosa/espiritual que los hace poseedores de un poder muy grande a través del uso de su FRANXX “Strelitzia”.

Hacia el desenlace final se revela que los klaxosaurios fueron en realidad una civilización muy evolucionada que hace mucho tiempo entró en guerra con otra civilización alienígena llamada “Virm”. Esta intentó despojar a diferentes especies del universo de sus individualidades y llevarlas a un siguiente paso evolutivo al formar parte una única consciencia propia. Luego de una guerra muy grande con Virm, los klaxosaurios lograron repelerla y se convirtieron en energía magma en el centro de la tierra.

Sin embargo, el gran secreto de la serie es que con el paso de años de la humanidad en la tierra y sus avances tecnológicos Virm logró hacerse pasar en el pasado por una corporación que lideró e inyectó fondos al programa de inmortalidad y extracción de magma. Con esto se develará finalmente que Papá realmente es Virm, por lo que los pilotos y klaxosaurios pelearán juntos en una batalla final. En resumen, toda la estructura de la cultura, el momento apocalíptico y la catástrofe son por culpa de este enemigo.

La serie explora temáticas como las preguntas identitarias de los adolescentes, sus posibilidades de transformar y rebelarse a su objetivación como armas de guerra, la imposición del transhumanismo, el cuestionamiento a la ciencia y la tecnología y las repercusiones filosóficas de la postergación de la vida.

Como apuntes finales se tiene que señalar varias cuestiones:

1-Hay dos momentos (Capítulos 15 y 16; y capítulos 21 y 22) posterior a batallas, en donde los personajes quedan “a la deriva” en términos que sus vidas cambian, tras cierto abandono del sistema adultocéntrico del que dependen y le pertenecen. Esto decanta en situaciones que ilustran una reivindicación de sus propios deseos.

2-Tanto “Hiro” como “Zero Two” tienen un rol elemental en la protección de la Tierra. A pesar de ser monótona la subtrama romántica entre los personajes, su unión representa la posibilidad de que las dos especies terrestres se unan (klaxosaurios y humanos).

3-Zero Two”, a diferencia de los otros niños y niñas criados en ambientes controlados, fue producto de una clonación con un klaxosaurio y de ahí sale su gigantesco poder, más aún sus dilemas existenciales.

4-En la serie existen un sinnúmero de referencias a la necesidad de “pelear por construir un futuro” o “pelear por vivir” ante la catástrofe apocalíptica.

4.3. *Director de la serie: Atsushi Nishigori*

Atsushi Nishigori es un director de series, animador y diseñador de personajes nacido en el año 1978 en Tottori, Japón. Inició sus estudios universitarios en la Universidad de Tottori, para luego unirse al laboratorio de animación de *Toei Animation*, uno de los estudios más exitosos del mundo con series como *Dragon Ball* (1984), *Dragon Ball Z* (1989), *Saint Seiya* (1986) y *Digimon* (1999). Dicha formación posteriormente le permitió ser contratado en el estudio *Gainax*, otro de los más importantes en la historia de la animación japonesa. (Myanimelist.net, 2021)

Durante su tiempo en *Gainax*, Nishigori inició en la animación de fotograma clave, guión gráfico y la dirección de algunos episodios de series como *Mahoromatic* (2001), *Kono Minikuku mo Utsukushii Sekai* (2004), *Kore ga Watashi no Goshujinsama* (2005) y fue parte del soporte de animación de dicho estudio a la emblemática película *El viaje de Chihiro* (2001). También debutó en el rol de creador y diseño de personajes en *Tengen toppa gurren lagann* (2007) con la que ganó un “Tokyo Anime Award” del 2008 por dicha categoría. (Myanimelist.net, 2021 e IMDB, 2021)

La experiencia en *Gainax* es un elemento central para entender los elementos biográficos del director y a *Darling in the Franxx* como su único y primer trabajo dirigido, a esta la ubicaríamos como descendiente directa de la eclosión ciencia ficción en los años 90’s. En contraposición al hecho que no participó directamente de esta primera etapa histórica de construcción de canones narrativos, si se le identifica como un “hijo” de estos y por ende un sucesor del legado que deja el estudio.

En palabras del propio Nishigori(en Misión Tokyo,2019, minuto 3:20) en este estudio de animación se sintió muy cautivado por como los intereses tenían que ver con el quehacer de la animación, en ese sentido fue una experiencia formativa para realizar animación con las propias afinidades que cada uno tenía como la

historia, otros *Anime*, la tecnología, etc... Esto último, en tanto forma de mostrarse a sí mismo a través de los gustos y reflejarlos en las obras *Anime* es una de las motivaciones que Nishigori conversa en su trabajo.

Luego de su trabajo en *Gainax*, llegó a otros estudios de animación, donde contribuyó en obras como *The Idolmaster*(2011), un episodio de *Kiru ra kiru: KILL la KILL* (2014) y la película *Your Name*(2016) muy conocida por ser de las primeras obras *Anime* que aparecieron en *Netflix*. Finalmente hay que acotar su lugar como asistente de director de animación, animación clave y guion gráfico en las Ovas de *Evangelion: Evangelion: 1.0 You Are (Not) Alone* (2007), *Evangelion: 2.0 You Can (Not) Advance* (2009) y *Evangelion: 3.0 You Can (Not) Redo* (2012).

Posterior a estos y otros trabajos, Para Nisshigori fue todo un reto debutar dirigiendo una serie *Anime*. Esto debido a que hubo que canalizar muchos intereses de dos estudios diferentes que incorporaban expectativas creativas, de mercado y presupuestarias. Además, esto evidenció mucho trabajo de coordinación de personas, empresas y productoras en torno a objetivos comunes, a diferencia del trabajo netamente creativo que solía realizar anteriormente. (Misión Tokyo, 2019, minuto 11:30)

Lo anterior podría reflejar como la industria acapara ciertos procesos creativos y los hace parte de sí, siendo elemental esta dimensión económica para analizar la manera que las obras *Anime* llegan a formularse y a masificarse. Nishigori también dice que la realización de *Darling in the Franxx* no era una idea fija en un principio, sino que fue un producto de “combinar personas, estudios y crear una historia a partir de lo mejor que podía salir de sus puntos fuertes”. En ese sentido hacer coincidir un estudio como *Trigger* acostumbrado a historias con mucha acción y *A-1 Pictures*, que más bien se caracteriza por contar historias y personajes profundos. (Misión Tokyo, 2019, minuto 12:56)

En ese sentido Nishigori parece reservado, por lo menos en declaraciones estilo entrevista, al hablar de sus propios procesos creativos, sino más bien concibe toda la realización como una cuestión grupal en la que

coexisten muchísimas ideas. De hecho, a nivel narrativo una de las temáticas que quiso tocar en específico con *Darling in the Franxx* y uno de los logros conceptuales que podrían identificarse en ella, es que el personaje principal tiene que establecer una colaboración con una chica también piloto, liderando un robot que en sí misma es una representación de la mujer. En otras palabras, le da mucho valor a esta posibilidad de colaboración en la diferencia. Agrega que el concepto de robot de esta serie también le parece muy apreciadas a él puesto que fue diseñado en torno a “lo femenino” y nunca antes había pensado algo así en el mundo del *Anime*. (Mision Tokyo, 2019, minuto15.30)

Para Atsushi, la creación de *Darlin in the Franxx* es una “receta perfecta” (Mision Tokyo, 2019, minuto 18:45) en la que intenta incluir todas las experiencias que ha tenido en la participación de la animación, así como siendo *fan* del *Anime*. Su verdadera intencionalidad recae en varias influencias como *Neon Genesis Evangelion*(1995) pero de todas las obras intenta recoger todo lo mejor. Finalmente, y probablemente con respecto a las críticas, le gustaría que se entendiera esto como un logro esto último sin que se le acuse de “plagiador de otras obras”⁴⁰, para el director de *DiF* la potencia como obra artística es que sirve de homenaje a muchos hitos de la ciencia ficción anterior.

Las palabras del director permitirán analizar la dimensión referencial de la obra, en tanto es un intento de diálogo con diferentes discursos externos como: responderle a expectativas corporativas, a una sociedad que le da tanta importancia a los productos *Anime*, así como a los *fans* que en definitiva evocan otros *Anime* de culto a través de ser espectadores de este.

4.4.Los estudios de Animación

La serie fue realizada a partir de la colaboración de dos estudios, que actualmente se han convertido en tres. Es importante ahondar en la historia, fundación y dinámicas empresariales de dichos estudios, con el fin

⁴⁰ Como se verá más adelante la serie ha sido constantemente comparada con *Evangelion*.

de que resulten en insumos de análisis acerca del lugar que tiene *Darling in the Franxx*(2018) también en la historia del *Anime*. A su vez, esto permitirá identificar las tendencias discursivas a las que se ha adscrito la realización de esta obra, ya que esta tiene relación con otras obras e intereses de mercado.

4.4.1. *A-1 Pictures y Cloverworks*

A-1 Pictures es un estudio de animación que según la reconocida base de datos Anime News Network (2021) fue fundado el 9 de mayo del 2005 y es una subsidiaria de *Aniplex*, empresa dedicada a la industria de producción de dibujos animados japoneses perteneciente a *Sony*. Este estudio produjo su primer *Anime* conocido como *Ookiku furikabutte* en el 2007 ([Karasu-charly] en Animoapps, 2016) y posterior a esta le siguieron varios shows de animación realmente conocidos en Latinoamérica llegando a plataformas *streaming* como *Netflix*. Algunas de las series más conocidas en el mundo *Anime* y realizadas por este son *Black Butler* (2008), *Sword Art online*(2012), *Fairy tail* (2011), *Fate grand order*(2015) y *Nanatsu no taisai* (2018).

Esto habla del impacto que han tenido en la elaboración y proliferación del *Anime* en todo el mundo, ya que goza de bastante legitimidad. Por ejemplo la página Anime Planet (2021) le clasifica con 5 estrellas en el ranking de estudios de animación y cuenta con un catálogo de aproximadamente 200 *Animes* producidos. Además, *A-1 Pictures* es una organización que sigue realizando *Anime*, por tanto, lleva más de 15 años en la industria, fue fundado por Mikihiro Iwata, y su ubicación principal está en Asagaya, Tokyo. (Pineda, 2018)

Ahora bien, *Darling in the Franxx* fue emitida en Japón en los primeros meses del 2018, sin embargo, el 1 de octubre de ese año la filial de este estudio *Koenji studio* se renombra *Cloverworks* y pasa a ser independiente, en palabras de Ruiz (2018) “un cambio de nombre que reflejaría una renovación de prioridades para convertirse en un estudio con una animación única”. Esto es relevante ya que en la página oficial de *Cloverworks*, es donde se encuentra mucha información acerca de esta serie *Anime* se delega el trabajo concerniente a esta, lo que sugiere que estos se adjudican parte de la realización y también se dedican a su

distribución. (Cloverworks.jp, 2021) Este tipo de movimientos suelen ser comunes y forman parte de las dinámicas de los estudios de animación, ya que estas son empresas con intereses propios.

4.4.2. *Trigger*

Según Jiménez siguiendo los planteamientos de Heredia Pitarch (2019), en los años 80's un grupo de entusiastas seguidores de la ciencia ficción fundaron un estudio de animación en tiempos de mucho interés a esta en la sociedad japonesa. Así nació *Gainax*, un hito en la historia del cine japonés, y aunque sus primeros trabajos no tuvieron muchísimo reconocimiento comercial ni artístico, la realización de la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995) cambió por completo el paradigma que estaba siguiendo la industria.

Uno de los miembros fundadores de *Gainax* fue Hideaki Anno, director de esta obra y también aclamado en la industria de animación: “(...) Posiblemente el director de animación japonesa más conocido por detrás de su mentor Hayao Miyazaki, y actualmente continúa enfrascado en la realización de las nuevas películas que reinterpretan la mentada *Evangelion* para presentar la versión definitiva de su trama”. (Heredia Pitarch citado en Jiménez, 2019) A este se le suman Toshio Okada, Yasuhiro Takeda, Takami Akai, Hiroyuki Yamaga, y Shoji Murahama como miembros fundadores.

Este estudio de animación fue una plataforma de la que poco a poco precursores y otros directores se fueron separando para formar otros estudios o proyectos. Este es el caso de *Trigger*, fundada por los ex miembros de *Gainax* Hiroyuki Imaishi y Masahiko Otsuka en el año 2011. (Anime News Networks, 2021 y Trigger.fandom.com, 2021) Por ende, *Trigger* es un estudio heredero de un referente en la forma de hacer y producir ciencia ficción *Anime*.

Trigger ha producido series conocidas como *Kill la Kill* (2013) y *Little Witch Academia* (2017) y películas como *Promare* (2019). En su página web oficial sólo se encuentran mencionados 15 trabajos de

animación, lo que supone una empresa con menor capital y recursos que la gigantesca *A-1 Pictures*. (St-trigger.co.jp, 2021)

“*Gainax* unlike *Trigger* has forever changed the way I look at anime. This is because they made a lot of anime that makes you think. *NGE* is about accepting yourself and letting other accept you while hiding the themes of religion and the end of the world in there. Then we have *FLCL* [Fooly cooly] which is about growing up and how things change when you puberty. This is important as it made me look back at my childhood and how I dealt with change, too this day *FLCL* changes the way I think and so do other anime of *Gainax* (...) This is however not to say that *Trigger* have not done this, *KLK* [Kill la Kill] brings the message of finding your own path and not losing your way.....mix that with some copy and paste *NGE* symbolism and there you go. In my opinion *trigger* never go deep but they try and fail most time and come off as trying too hard.”⁴¹ ([Blank] en Animoapps.com, 2016)

La cita anterior tomada de un artículo de opinión ejemplifica como es recibida la animación de *Trigger* y como es comparada constantemente con las obras de *Gainax*, por lo que es necesario decir que la obra *Darling in the Franxx* se posiciona como descendiente de muchas otras obras de la ciencia ficción japonesa que han influenciado e interpelado varias generaciones de personas consumidoras de *Anime*. A su vez, esta comparación suele dejar mal parado a *Trigger* en tanto se colocan ciertas expectativas muy difíciles de alcanzar, en un contexto histórico diferente al que le tocó a *Gainax*.

Así como en el argumento de *Darling in the Franxx* hay una gran expectativa de los adultos para con los y las personajes principales, algunos *fans* colocan expectativas en que las series de animación de *Trigger* resuenen en sus propias preguntas e identidades, sean innovadoras y revolucionarias como prometía siempre el estudio *Gainax*. Pues esto refleja una presión muy grande de parte de los y las espectadoras que será abordada

⁴¹ *Gainax* como *Trigger* cambió para siempre la forma en como yo veo el *Anime*. Esto es porque ellos hacen mucho *Anime* que te hace pensar. *NGE* trata de aceptarse a si mismo y dejar a los demás que te acepten, al mismo tiempo que esconde temas relacionados a la religión y el fin del mundo. Luego tenemos *FLCL*, que trata acerca de crecer y como las cosas cambian en la pubertad. Esto es importante, ya que me hizo mirar atrás hacia mi infancia y como me enfrenté al cambio, hasta el día de hoy *FLCL* cambia mi forma de pensar y también lo hacen otros *Animes* de *Gainax*(...) Sin embargo, esto no quiere decir que *Trigger* no haya hecho esto, *KLK* trae el mensaje de encontrar tu camino y no perder el rumbo... mezcla eso con un poco de simbolismo de *NGE*, copialo y pégalo y ahí lo tienes. En mi opinión, *Trigger* nunca profundiza, pero lo intenta y fracasa la mayoría de las veces y parece que se esfuerza demasiado.

en posteriores apartados y comparaciones que se han hecho de la serie. Entre *Gainax* y *Trigger* hay mucha diferencia, empezando porque esta industria dictamina narrativas de acuerdo a las demandas de un mercado más grande que al de hace 20 años, un consumo de *Anime* más sostenido en Occidente y un Japón en otras condiciones socioculturales y económicas.

Finalmente, hay que aclarar que este lugar que se le ha concedido a dicha empresa también repercute en su prestigio como propulsora de *Anime* de buena calidad tanto artística como argumental. Por tanto, sus trabajos suelen recaudar bastante dinero y tener buenas críticas en un mundo que se encuentra globalizado y una industria mundial.

4.5. Crítica y recibimiento del “fandom”

“*Darling in the Franxx*” (2018) o *DiF*, de reciente emisión, ha logrado posicionarse entre las series más vistas de los últimos años por personas adolescentes y *Otakus* de la actualidad. Con 1372 votos en la plataforma Crunchyroll, com (2021) su índice de calificación alcanza las 4.4 estrellas de 5. Además, en el año 2020 la plataforma *Netflix* la incluyó en su selecta lista de *Animes* de dicha plataforma *streaming* por su éxito en el 2018. (Rodríguez Novelo, 2020)

En un ranking encontrado en Myanimelist, LLC y publicado por el usuario “shymander” (2019) se analizan las “mejores series de la década” de acuerdo a datos y estadísticas de esta misma base de datos. La serie *DiF* tiene índices muy altos de popularidad (número 4 de todo el 2018) y favoritismo (número 9 del 2018) por usuarios de la comunidad, sin embargo a la hora de medir puntajes (“scores”) la serie no se encuentra en el top 10 de las mejor rateadas según calidad, ocupando la casilla 20 de *Animes* que fueron emitidos en la temporada de invierno del 2018.

“Darling in the FranXX is one of the most controversial anime in recent years, and it sparked fierce arguments in the forums while it was airing. The story ultimately collapsed in the end, granting

detractors some vindication. Yet, it still succeeded in favorites, beating out several highly rated shows like *Grand Blue* and *Steins;Gate 0*.”⁴² ([Shymander] en Myanimelist.net, 2019)

Lo anterior refleja en esta base de datos un fenómeno que es apuntado por diversas voces del Internet: la serie es sumamente popular, pero no suele ser reconocida como una serie de alto prestigio artístico o riqueza argumentativa. Encima, se identifican muchas voces contrapuestas que intentan validarla versus quiénes le restan importancia en varias dimensiones, ya sea como mercancía de entretenimiento o como obra de argumentos profundos.

Ciertamente este debate en la comunidad del *Internet* se sustenta porque *DiF* hace alusión a otras obras catalogadas como “legendarias” y en palabras de su autor, intentó “hacer un homenaje a estas” (Nishigori, en Misión Tokyo, 2019, minutos 18:40) por consiguiente, el *Anime* cayó en comparaciones y grandes expectativas. En suma, existen comentarios de espectadores desilusionados con el final de la serie, mientras que por otro lado hay que resaltar su inevitable éxito comercial, el gran número de *fans* y el respaldo de dos estudios de animación mundialmente reconocidos.

“I think both shows [se refiere también a *NGE*] are equally charming to be honest, but I'll admit that I prefer *DiF* more because of its commentary on societal indoctrination and religion, as well as the fact that I love a good romance story”⁴³ ([Jergin27] en Reedit.com, 2018)

La serie ha sido constantemente comparada con las narrativas de principios de siglo, que enriquecieron la discusión filosófica contemporánea. Algunos blogs y sitios en Internet, discuten la teoría que la serie del 2018 emula diversos elementos de la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995) y que intenta recrear una especie de visión contemporánea de elementos clave que fueron representados por esta obra pionera del *Anime ciencia*

⁴² *Darling in the Franxx* es uno de los *Animes* más controversiales de los años recientes, y provocó fuertes discusiones en los foros mientras estaba al aire. La historia al final colapsa, lo que dio a los detractores cierta reivindicación. Sin embargo, sigue teniendo mucho éxito como favorita, derrotando a shows altamente rateados como *Grand Blue* y *Steins; Gate 0*. [Traducción propia]

⁴³ Creo que ambas series [se refiere también a *NGE*] son igualmente encantadoras para ser honesto, pero admitiré que prefiero *DiF* debido a su reflexión de la adoctrinación social y de la religión, así por el hecho de que amo una buena historia de romance. [Traducción propia]

ficción. Es decir, que unos veinte años después la industria del *Anime ciencia ficción* parecería estar revisitando las narrativas pioneras que fundaron muchas formas de hacer *ciencia ficción*.

A continuación, se expondrán ciertas *reviews*, opiniones y comentarios hechos en diversas plataformas virtuales, para una profundización de los argumentos anteriormente esbozados. También se aclara que la selección de estos fue hecha en base al orden de popularidad generado por el mismo algoritmo que muchos blogs ya incorporan, por ejemplo: los comentarios del blog de *Myanimelist, LLC* en su mayoría son catalogados como “información útil” por otros aproximadamente mil quinientos usuarios que los han leído con anterioridad. (Myanimelist.net, 2021)

“As a final verdict: Critics and the likes can write thousand pages long analysis of all the things that are wrong in this one, people with sense of humor laugh their asses off, and people who approach it with more "casual" and open mindset will enjoy this show for what it is. This series has something for each and everyone. If a series like that is not a masterpiece, then I do not know what is.”⁴⁴ ([Kahru] en Myanimelist.net, 2018)

“In overall *Darling in the Franxx* was a strong anime that despite its flaws was alongside *Katana Maiden's* one of the heavyweights of the Winter 2018 anime season with its main strong points being its unique premise, strong story, well designed and developed characters, well designed battles and combat animation, strong mecha designs and excellent voice acting.”⁴⁵ ([Shingster] en Myanimelist.net, 2021)

“Sin ser un mecha normal y corriente, sus animaciones son excelentes y las batallas son notables, pero la serie se centra indirectamente en la historia de Zero Two, es una serie que sabe extenderse muy bien entre diferentes argumentos dentro de ella, para mi es buenisima!!” ([andresvipp] en Filmaffinity, 2018)

En las citas anteriores, existe una reivindicación de la obra en sus elementos técnicos, mientras tanto se emiten criterios con respecto a “cómo debería verse” la obra, es decir sin muchísimas pretensiones y una

⁴⁴ “Como veredicto final: críticos y similares pueden escribir miles de páginas de largos análisis de todas las cosas que están mal en esta serie, la serie con sentido de humor se puede reír a carcajadas y las personas que se acerquen de una forma más casual y una mente abierta disfrutará el show por lo que es. Esta serie tiene algo para todos. Si esto no es una pieza maestra, entonces yo no sé lo que es.” [Traducción propia]

⁴⁵ “En general *Darling in the Franxx* fue un fuerte *Anime* que a pesar de sus defectos estuvo junto a *Katana Maiden's* uno de los pesos pesados de la temporada de invierno *Anime* 2018 siendo sus principales puntos fuertes su premisa única, historia fuerte, bien diseñados y desarrollados personajes, bien diseñadas las animaciones de los combates y batallas, fuertes diseños *mecha* y excelente actuaciones de voz.” [Traducción propia]

“mente abierta”. En el primer comentario existe una sospecha que las críticas más severas se hacen cuando se trata con muchísima complejidad y “análisis largos” a cuestiones muy específicas que no necesariamente valoran en su generalidad. En resumen hay una valoración de la serie y una crítica positiva según este público, en tanto funciona como forma de entretenimiento y tiene una buena realización.

También se nombra como éxito debido a puntos fuertes en cuestiones como la animación, el desarrollo de personajes, la trama y el diseño en general. Aunque estos puntos pareciesen abstenerse a ser “meras opiniones” sino construirse como argumentos técnicos de su realización, es necesario tomarlos como opiniones muy populares en el *fandom* y que tienen importancia como consecuencias en los y las espectadoras. Además se refleja una constante alusión a su lugar como éxito taquillero de la temporada de invierno 2018, por lo que el éxito de un *Anime* no sólo es referido por sus cualidades artísticas, sino también por su impacto económico.

“So for many, Darling in the Franxx is an overrated mecha, for others is the greatest thing since sliced bread, for others is a wasted potential, for others it’s just a mug anime who only fills in the season. For me is the glorification of true conservatism, where the family, community and environment are given their spaces to live in peace with each other; moreover, the central piece that makes love and later family is the much needed remedy to a great quantity of ills that we currently. All in all, Darling in the Franxx’s objective is not only glorifying our classic normal ways to live, rather serves a warning about a possible collapse of our current system that took us millennia to create and could be destroyed in mere weeks.”⁴⁶ [tlato_but] en Myanimelist.net, 2021)

Esta otra lectura de la obra refleja un recibimiento particular, en términos que acerca a la idea de “conservadurismo” en su dimensión ecológica. Esto será retomado más adelante, ya que esta idea podría tomar fuerza ante el posible planteamiento de una *promesa de futuro* ante la catástrofe en el contexto contemporáneo. Luego, se resalta el acercamiento que realiza a la convivencia pacífica, el cariño a los vínculos cercanos y la cotidianidad que ha construido la humanidad con mucho trabajo. Además, cabe mencionar que en el comentario

⁴⁶ “Para muchos, *Darling in the Franxx* es un *mecha* sobrevalorado, para otros es lo más grande desde el pan rebanado, para otros es potencial malgastado, para otros es sólo un *Anime* basura que rellena la temporada. Para mí es una glorificación del verdadero conservadurismo, donde la familia, la comunidad y el medio ambiente tienen sus espacios para convivir en paz con los demás, además la pieza central que tiene el amor y luego la familia es el remedio necesario para una gran cantidad de males que tenemos actualmente. En definitiva, el objetivo de *Darling in the Franxx* no es sólo glorificar nuestra clásica maneras normales de vivir, sino que sirve de advertencia sobre un posible colapso de nuestro sistema que nos tomó milenios en crear y puede destruirse en semanas” [Traducción propia]

anterior se destaca la pluralidad de sensaciones que ha traído la serie *Darling in the Franxx* a una comunidad que suele ser muy dinámica a través del *chat*, el debate, la conversación en *Internet*.

Así como puede haber este tipo de lecturas, que acercan más a una reflexión social y cultural de ciertas ideas de la serie y destacan a estas ideas como argumentos de valor, por otro lado existen muchas referencias a los sentimientos individuales que despierta en otros espectadores y que referirían precisamente a una dimensión emocional:

“So Darling in the Franxx is the first anime I've watched and is what made me love anime all together. No other anime I've watched so far can compare to Darling in the Franxx personally. The excitement I would get working on Saturdays to know that when i get home there would be a new episode was unforgettable.”⁴⁷ ([Tmiller7] en Myanimelist.net, 2021)

“Las escenas que mostraban según yo eran muy acordes con la música y me pareció bastante interesante así que decidí ver el anime. Y nunca me arrepentiré de eso... Pasar HORAS frente a mi ordenador con los ojos fijos para no perder NINGÚN detalle del anime. Es algo que pudo lograr esta serie conmigo xD. El trama que va teniendo la serie a lo largo del camino se va volviendo más y más interesante, respondiendo a más dudas que se te generan al ver la serie. Un trama apocalíptico futurista (?) conteniendo un poco de misterio, ficción, y romance.” ([•Solecita•] en Aminoapps, 2018)

Los dos comentarios anteriormente expuestos, proyectan una dimensión emocional e identificación personal con los dibujos animados. Este bienestar será analizado en un apartado posterior que se desprende de la reflexión en torno a la estética y la industria *Anime Kawaii*. Es precisamente esta dinámica de los *fans otakus* la que se profundizará como fenómeno psíquico alrededor de esta serie, más allá de que en este apartado solo se subrayará como ilustración del grado de favoritismo de personas seguidoras de la serie.

⁴⁷ Así que *Darlin in the Franxx* es el primer *Anime* que vi y me hizo amar el *Anime*. Ningún otro *Anime* que haya visto hasta ahora puede compararse con este personalmente. La emoción que me producía el trabajar los sábados al saber que a llegar a casa habría un episodio es inolvidable. [Traducción Propia]

Ahora bien, dentro de los públicos posibles, están aquellos que manifiestan sus disconformidades y críticas en varias vertientes: primero llamándole poco original, o llena de referencias innecesarias, luego en torno a la subtrama romántica y tercero específicamente por tener un final supuestamente pésimo.

“Una descripción breve sería que este anime es la mezcla de Evangelion, Tengen Toppa y un poco de telenovela. No es malo tomar ideas de otros animes pero tampoco puedes vivir de ellas, tienes que intentar darle tu punto o dar algo especial. Cuando acabas este anime, tienes la sensación de que ha intentado llegar alto pero se ha quedado en uno más del montón. Solo será recordado por su forma tan fan-service de conducir los mechas.” ([VRMASTER] en Filmaffinity, 2018)

“Deja mucho que desear por esos motivos, pero ojo, no es mal anime, solo que quizás pudo haber sido mucho mejor y termino quedándose en uno más del montón. Si hubiera tenido más episodios hubiera tenido más trascendencia, aunque siguiendo la trama de ciencia ficción y no la de un drama romántico.” ([Luchocarp53] en Filmaffinity, 2018)

Los motivos expuestos anteriormente deambulan entre muchas referencias a otros *Anime* (que ya se vió como influyeron al director) y el ser acusada de *fan service*.⁴⁸ Otra de las críticas se centra en la supuesta promesa de la serie o su gran potencial del *staff* no aprovechado, que se convierte en desilusión para quienes esperaban más. Dichos argumentos dictarían canones de lo que *debería* ser un *Anime* de buena calidad tomando como referencias lo que han trazado otras obras.

Existe además un alegato concierne a conciliar el género ciencia ficción y los tramas apocalípticos, con un romance centrado en los dos personajes principales. En suma, este argumento suele darle más importancia a la profundización de preguntas más valoradas en la ciencia ficción, por encima de una relación amorosa tachada de monótona. Incluso lo anterior, puede explicar la disconformidad subjetiva de los públicos o la preponderancia de los públicos diferentes hacia tramas más tradicionales de un género o de otro.

⁴⁸ Esto quiere decir que los realizadores suelen tomar decisiones del contenido de la obra, basados en lo que representan mayor popularidad en el *fandom*. Además esto toma las formas narrativas de finales felices y tramas que intentan generar una sensación de bienestar en los espectadores.

Las críticas de carácter más severo son sensibles a analizar el “fenómeno Franxx” no sólo en *Internet*, al recoger informaciones más allá del significante de la obra, por lo que redundan en insertarla en una cadena de elementos más grandes en la industria.

“FranXX was hyped a lot. And that's just the short of it, it had a huge marketing campaign and had a huge amount of anticipation with people calling it the “Next Evangelion” or a “Spiritual successor to Eva” and so on and so forth. The legendary Yabuki Kentarou was signed on doing the art for the manga adaptation for this unoriginal original and as a matter of fact, that's how I found out about the show in the first place and went in expecting the amazing show the marketing had me believe. Result? Well I can't surprise you since you might have seen the score I gave it. Yes. A mess. A terrible mess.”⁴⁹ ([Yas-] en Myanimelist.net, 2018)

En la cita anterior existe otra desilusión muy grande, producto del acusado “gigantesco marketing” desatado alrededor de la serie. Por lo que habría que entrever como la autoría de los estudios y las empresas envueltas en el desarrollo artístico converge con él o la espectadora. Este espacio de interacción entre la supuesta autoría y quién finalmente observa los productos terminados es un hecho indisoluble en el actual mundo globalizado. Esto a su vez permitiría entrever como el contexto actual, en el que concurre sobreinformación sobre casi cualquier persona u organización en la red los públicos elaboran tendencias y conclusiones a través de más datos.

Anudado a lo anterior, habría entonces que categorizar las representaciones que tiene la buena y la mala crítica de *fans* a través de sus elementos estéticos visuales, de sonido, las sensaciones de bienestar que le transmite el ver la obra, sus reflexiones de carácter social o cultural, la identificación con diferentes preguntas que tiene la trama y el éxito económico o mercadotécnico. Esta categorización permitirá transcender más allá del binomio “bueno-malo” de las consecuencias que ha traído en las audiencias *Darling in the Franxx*.

⁴⁹ Franxx fue muy promocionado. Y esa es la versión corta, tuvo una inmensa campaña de marketing y una gran expectación, con gente que la llamaba “el próximo Evangelion” o “sucesor espiritual del EVA”, etc. El legendario Yabuki Kentarou fue contratado para hacer el arte de la adaptación del manga de este original poco original, así fue como me enteré de la serie y estuve esperando el gran show que el marketing me hizo creer. ¿El resultado? Bueno, no puedo sorprenderte, ya que habrás visto la puntuación que le di. Sí. Un desastre. Un desastre terrible. [Traducción propia]

4.6. ¿La heredera de “Evangelion”?⁵⁰

La serie ha sido constantemente comparada con la leyenda de la ciencia ficción *Neon Genesis Evangelion*, a la que nos hemos referido mucho en este estudio. Sin embargo, las comparaciones suelen caricaturizar a *Darling in the franxx*, refiriéndose a ella como una *mala copia* o *plagio* y parece que estas referencias vienen articuladas por la buena crítica de la primera, su fama o respeto en la subcultura *Otaku*. Mientras tanto, también existen voces que reivindican a *Darling in the Franxx* como una serie con elementos muy originales, a continuación se describen algunas de las comparaciones y diferencias que se debaten en el mundo del Internet.

“Has anyone been checking out "DARLING in the FRANXX"? It seems to be riffing heavily on Evangelion, though not in a bad way: orphaned children kept in isolation have to pilot giant robots (in pairs, boy/girl, in a questionable position) to preserve humanity against a weird monstrous threat. Theres partner sync ratios, adults commanding from HQ, power consumption concerns.” ([uu_fasckira] en Reddit.com, 2018) ⁵¹

“La primera semejanza que podemos ver es el argumento. Ambas se sitúan en un mundo post-apocalíptico en el que la humanidad lucha contra una amenaza extraterrestre con robots gigantes (Los EVA en Evangelion, o los Franxx). Dicho sea de paso, el protagonista en ambas series tiene un carácter muy similar.” ([SO4BRIAT] en Japondiario.com, 2018)

En términos muy generales el argumento de la obra suele ser bastante parecido a *Evangelion*, ya que el mundo se encuentra en un momento post-apocalíptico y al mismo tiempo existen amenazas constantes que atacan a la humanidad. La amenaza pareciera estar relacionada con formas de vida distintas a la tierra, aunque esto también se problematiza a lo largo de ambas series. También habría que agregar que en este panorama, la defensa de la humanidad está concentrada en la tecnociencia y el mando de estas por personas jóvenes, los cuáles deben sincronizarse neurológicamente con los robots que pilotan.

⁵⁰ En el apartado de Anexos, se encuentra un resumen de la serie *Neon Genesis Evangelion*. (1995)

⁵¹ ¿Alguien ha visto Darling in the Franxx? Parece que se está refiriendo a Evangelion pero no de mala manera: niños huérfanos mantenidos en aislamiento tienen que pilotar robots gigantes (en parejas niño/niña en una posición cuestionable) para preservar a la humanidad contra una extraña amenaza monstruosa. Hay relación de sincronización de parejas, adultos al mando desde el cuartel general, preocupaciones por el consumo de energía.

Por otra parte, se debe resaltar ciertas semejanzas con respecto a la naturaleza de la tecnología y los robots que manejan los pilotos de ambas series. Esta forma de diseñar personajes es particularmente introducida por *Evangelion* en el género *mecha*, ya que estos no suelen ser máquinas sin autonomía propia sino tecnología poseedora de subjetividad. (Torrents, 2017)

“-The nature of FRANXX and EVA units: the mechas in both shows are modified versions of the enemies that they are fighting. The liquid-like substance that has many scientific benefits: the magma in DitF[Darling in the Franxx] was revealed to be liquefied Klaxosaurs and the LCL[Cephalo-rachial fluid] in NGE is liquefied organisms who don't have an AT field”⁵² ([Jergin27] en Reddit.con, 2018)

Los comentarios anteriores hablan de elementos específicos de las máquinas que se utilizan, así como la producción de estas suele estar relacionada con el bio-reciclaje de las formas de vida que les atacan. En el caso de *Darling in the Franxx*, los enemigos son una especie de monstruos asimétricos que se conocen como “Klaxosaurios”, mientras en *NGE* la amenaza son criaturas gigantes que atacan la tierra uno a uno, llamadas *Ángeles*. Finalmente, la humanidad encontró formas de defenderse de las amenazas, desde la experimentación con estas, en ese sentido pareciera que en ambas series “la enfermedad es la cura”.

Recapitulando lo que en otros apartados se mencionó, la narrativa de *Evangelion* problematiza elementos de los discursos en torno a la identidad a través de las nuevas metáforas del cyborg. Esto es una característica del *Anime* ciencia ficción rastreable también en la obra que a este estudio le interesa, ya que existe una deconstrucción de los límites de la humanidad en la tecnología que se ilustra en el diseño y el desenvolvimiento de los robots, pero también en la relación que tienen estos con los personajes que les pilotan.

“Los Franxx en DITF son maquinas utilizadas unicamente por personas jóvenes adolescentes, por asi decirlo, cosa que se ve en Evangelion.. Los colores de los trajes y el uso de códigos están vistos en ambos Animes.” ([•Solecita•] en Aminoapps, 2018)

⁵² La naturaleza de las unidades FRANXX y Eva's: los mechas en ambos shows son modificaciones de los enemigos contra los que se encuentran luchando. El líquido-sustancia que tiene múltiples beneficios: el magma en DIF son klaxosaurios liquidizados, mientras en NGE el LCL[Líquido cefalo raquídeo] son organismos sin escudo AT liquidizados. . [Traducción propia]

“En ambos animes, estos robots solo pueden ser pilotados por niños que no crecen, con un sistema similar entre ambas series y unos trajes -a veces- bastante «parecidos» incluso en los colores. Así mismo, estas mechas no son meramente robots, sino que están basados en versiones modificadas de los enemigos (klaxosaurio / ángel).” ([SO4BRIAT] en Japondiario.com, 2018)

“Humanity is threatened by alien beings and the only hope for salvation is to train adolescent kids to pilot giant robots. For some convoluted reason, the wimpiest one winds up as a hero that saves the planet and leaves aliens smoldering in the ashes.” ([TachyonicPhoton] en MyAnimelist.net, 2020)⁵³

Ambas series poseen personajes adolescentes cargando sobre sus hombros la hazaña de defender a la humanidad, ya que estas máquinas solo se pueden sincronizar neurológicamente con pilotos de baja edad. De hecho, en los primeros capítulos de *DiF* se ejemplifica la experimentación o entrenamiento con los pilotos para mejorar su rendimiento, lo que los define como seres infantilizados, pasivos y sin ningún tipo de cuestionamientos a sus formas de vida. Por otra parte, en *NGE* existe un conflicto psicológico interno en los y las pilotos, con respecto a esta imposición que hicieron los adultos de la época, dicho conflicto es el eje central de la profundización psicológica que se hace de los personajes principales y es también una de las ideas más representativas de la serie.



Imagen 19: *The End of Evangelion* (Kobayashi, Sukiyaama, y Anno, 1997)

⁵³ La humanidad está amenazada por seres alienígenas y la única esperanza para salvarse es entrenar niños adolescentes para que piloteen robots gigantes. Por alguna retorcida razón, el más débil termina como un héroe que salva al planeta y deja a los alienígenas ardiendo en cenizas. [Traducción propia]

Es así, como los rasgos anteriormente mencionados dan cuenta de un ligamen importante de las dos obras *Anime* con el problema de la subjetividad adolescente. Entretanto se acercan a las preguntas que pueden tener personajes en esta época, sus relaciones con los mandatos sociales y culturales de un mundo que oscila hacia su devastación.

- Father authority figures: in *DiF* a figure known as Papa is in charge of the organization that the main characters work for, and in *NGE* Shinji's (the main character) father is the leader of NERV” ([Jergin27] en Reddit.com, 2018)⁵⁴

Como otro punto relevante, se destaca el lugar que tiene la severidad paterna en el control de las subjetividades de las personas jóvenes, sus actos, conductas y acciones. Ambas narrativas exploran la metáfora de la relación padre-hijo(a), los mandatos, herencias y la gran presión que se deposita en los y las personajes principales. Además, los líderes de las organizaciones a cargo de los jóvenes evocan la figura de un padre severo, aunque en *DiF* esta es una figura simbólica bastante misteriosa. Por tanto, se puede identificar en la opinión de los *fans* por lo menos una referencia a *NGE* de otro rasgo no menor.

Sumado a esto, se resaltan ciertas consecuencias psicológicas que tienen para los y las adolescentes el rol que deben cumplir en la humanidad, sus preguntas existenciales y traumas de su historia personales. Quizás en *NGE* este tipo de temáticas son profundizadas con muchísima más libertad, tal es así que sus metáforas sobre la psique humana han sido objeto de muchos estudios académicos (Napier, 2007, Orbaugh, 2007, Torrents, 2013^a, Torrents, 2013^b Torrents, 2016, 2017). En términos comparativos, pareciese que el relato de *DiF* se acerca más al de una propuesta poco compleja y menos profunda en la pregunta que se hacen hacia sí mismos los y las protagonistas.

⁵⁴ “Figuras paternas de autoridad: in *DiF* una figura conocida como Papa está a cargo de la organización para la cuál los personajes principales trabajan y en *NGE* el padre de Shinji (el personaje principal) es el líder de NERV [la organización que tiene a cargo la defensa de la humanidad]”. [Traducción propia]

“Mental depression plays a big part in the protagonist's case, and while Evangelion has a constantly lingering dark aura to it, Darling in the FranXX is a lot brighter.” (TahZin] en MyAnimelist.net, 2020)⁵⁵

“Both are mech shows with a depressed male protagonist, and an inhuman female main character (...)” ([hashigamon] en MyAnimelist.net, 2020)⁵⁶



Imagen 20: *Darling in the Franxx* (Toba, Uetsuki, Kamagata y Nishigori, 2018)

Habría que aclarar que en las citas anteriores se evidencia una manera simplista y quizás poco informada de referirse a los trastornos mentales. Aun así, este tipo de opiniones de *fans* representan mucho en tanto definen la diáda entre dos personajes principales hombre-mujer que en ambos shows se desarrolla. En *NGE* se introduce la figura de *Rei* quién es una especie de clon hecho por el padre del personaje principal *Shinji*, a

⁵⁵ “La depresión mental juega un papel importante en el caso del rol protagonista, mientras en Evangelion existe un aura oscura que perdura constantemente, en Darling in the Franxx es mucho más brillante.” [Traducción propia]

⁵⁶ “Ambos son shows mechas con un protagonista hombre deprimido y un personaje principal femenino inhumano.” [Traducción propia]

partir del ADN de su madre, esto desemboca en situaciones que fácilmente pueden ilustrar conceptos de la teoría freudiana. Sin embargo, sin ahondar mucho en la cuestión anterior, habría que mencionar que en el caso de *DiF* la trama romántica entre los dos personajes principales se desarrolla a lo largo de casi todos los capítulos, lo que escenifica sus diferentes cuestionamientos identitarios, sus formas de relacionarse emocionalmente y también explora los límites de la humanidad/inhumanidad.

Otros dos puntos relevantes son los misteriosos grupos que concentran el poder y su relación con los enemigos de la humanidad. En cuanto a esto, se puede analizar que en ambos *Anime* homológamente en la cúpula de poder se escenifican figuras enmascaradas, las cuáles comprenden la organización actual de la sociedad, los orígenes de las catástrofes, y el destino de la humanidad.

Anudado a esto, es importante acotar su rol como propulsores de la sobrevivencia de la humanidad, pero hacia los últimos capítulos de las series suelen revelarse las verdaderas pretensiones de dichos grupos. Por ende, sus caracteres sospechosos arrojan a lo largo de varias escenas la sensación al espectador que hay muchas cosas que no sabe, y que tal vez nunca se lleguen a saber (como realmente pasa en *NGE*).

“En ambas series hay un grupo que lidera desde la sombra, SEELE y APE, los dos con logotipos muy parecidos y con cuerpos modificados.” ([SO4BRIAT] en Japondiario.com, 2018)

“A mysterious organization overseeing humanity's survival: We see this SEELE-esque organization in one scene in the first episode. Papa presides over them sort of like Keel. They seem to have a deeper understanding of the klaxosaur threat and their symbol (visible from the back of one of their chairs) looks strikingly similar to SEELE's.” ([eggheadbythedozen] en Reddit.com, 2018)⁵⁷

En *NGE*, SEELE pretende poner en marcha el llamado “plan de instrumentalización humana”, lo que llevaría a la humanidad a dar un paso “evolutivo” hacia una consciencia más grande en el que no existen

⁵⁷“Una misteriosa organización supervisando la sobrevivencia de la humanidad: vemos a esta “SEELEesca” [haciendo referencia al misterioso grupo homólogo de *NGE*] organización en una escena del primer episodio. Papa los preside haciendo de Keel [Líder de Seele]. Parecen tener una comprensión más profunda de los klaxosaurios y sus símbolos (visibles desde el respaldo de sus sillas) parecen sorprendentemente similar a SEELE.” [Traducción propia]

límites corporales, ni individualidades de los seres, ni **deseos subjetivos**, sino que obedece al pertenecer a un todo. Este paso espiritual hacia una supuesta consciencia mayor es posible de analizar a través de la teoría que subyace a esta misma investigación, en tanto se parte de la adolescencia como una fase para el reencuentro con el *deseo propio*, a partir de una caída o *castración* que realiza el Otro (Jiménez, 2018) Sin embargo, las pretensiones de SEELE parecieran ser lo contrario: unir todas las subjetividades en una sola, completa y totalizante.

Por otro lado en *DiF*, APE parece concentrar el poder tecnológico, científico y cultural hasta que se revela que su verdadera identidad es VIRM: una consciencia mayor que devora otras civilizaciones. Dicho lo anterior, y sin la pretensión de no profundizar muchísimo en el texto de *DiF* todavía, esta idea es resaltante en toda su amplitud ya que pudiese ser analizada en posteriores fases de investigación y resulta interesante de comparar con los recorridos teóricos psicoanalíticos que se han hecho en *NGE*.

“VIRM's goal was one of the similarities that I alluded to but didn't explicitly list.” ([Jergin27] en Reddit.com, 2018)

“I agree with you, but in the last episode wasn't it hinted that VIRM was basically trying implement the the Human Instrumentality Project (something about uniting everyone consciousness)?” ([Zerimas] en Reddit.com, 2020)

Finalmente, y con el objetivo de anudar todo lo dicho anteriormente, es importante decir que el legendario de estudio de animación *Gainax*, que realizó *NGE*, es el estudio de animación del que se desprende *Trigger* como anteriormente se definió. Lo que termina arrojando más argumentos a la comparación que ha hecho el Internet de estos dos *Anime* representantes de la ciencia ficción.

5. Reflexiones finales

Producto del análisis que deviene del recorrido hecho con anterioridad se sugieren varios puntos de llegada que serán retomados al final del presente trabajo de investigación:

- Se identifica a la eclosión de la ciencia ficción *Anime* en sincronía con varios acontecimientos que representaron la caída del ideal y la prosperidad de la sociedad japonesa en la década de 1990: la crisis financiera, el trauma de la posguerra, el terremoto de 1995 y los ataques terroristas de *Aum shirinkyo* . Esto llevó a la irrupción de narrativas catastróficas que fueron bastante críticas de la sociedad y el modo de vida capitalista.
- En dichas narrativas existe un retrato del dolor, la impotencia y el desconsuelo subjetivo, contrario a las esperanzas de progreso de la mano a discursos modernos. Lo que llevó también a cuestionamientos filosóficos en varias vías: el desdén a la tecnología y la ciencia, el desdibujamiento de los referentes identitarios y el pasaje de los macrodiscursos a las microficciones. En síntesis, rasgos determinantes para enmarcar una condición del sujeto en tanto posmoderna.
- La ciencia ficción *Anime* en sus orígenes porta contenidos que deconstruyeron la díada tecnología-humanidad. Además son revolucionarias en el sentido que descartan a la tecnología como artilugio del poder masculino, narcisista y la colonización, sino que preguntan por su potencial con respecto a los lligamenes de la humanidad.
- Ligado a lo anterior, es importante decir que en la perspectiva de la ciencia ficción de los años 90's se promueve una visión de la identidad como fluctuante, ósea no estable, donde la pregunta por el "sí mismo" es necesaria.
- En la actualidad, las condiciones del mercado del *Anime* y la industria de entretenimiento han potenciado a la narrativa del género catastrófico, distópico y apocalíptico como una mercancía de consumo popular. Este tipo de fenómenos pueden ser analizados en base a una argumentación, de muchas posibles: la crisis del sistema capitalista engloba un malestar generacional que puede palpase en un consumo sostenido de este tipo de narrativas.

- Así bien como las narrativas *Anime* y catastróficas pueden funcionar como discursos contra hegemónicos y críticos a la sociedad, existiría más bien una faceta de estos que pueden llevar al bienestar y la conformidad en el ámbito político de los sujetos. Esto debido a la capacidad que tendría de colocar en el terreno de la fantasía y el disfrute los *finales* de la humanidad. A su vez, también el *Anime* posee características estéticas, conceptualizadas en el *Kawaii*, que evocarían un anhelo o bienestar de índole nostálgico. Finalmente, ante este panorama mercantilizador en la sociedad globalizada, es que surge la pregunta de si la ciencia ficción puede ser crítica ante sus propias condiciones de producción, cambiar la sociedad o más bien suministrar el confort ante la aparente catástrofe.
- Las fantasías apocalípticas de la sociedad pueden ser reconocidas en un deseo intrínseco (¿inconsciente?) al *reset* espiritual (Jay Lifton, 1998) pero también económico de la sociedad capitalista. Esto sugeriría el lugar que tiene la fantasía apocalíptica como fantasía narcisista y conservadora del yo, propulsada por la *pulsión de muerte* (Freud, 1992^d)
- Atsushi Nishigori, director de la serie *Darling in the Franxx* (2018), identifica en esta una posibilidad de reubicar lo que aprendió en sus experiencias formativas anteriores, así como siendo un *fan* del *Anime*. Otro de sus logros fue el coordinar intereses e ideas de varias personas en un proyecto tan grande, dicha apertura a la colaboración fusionó heterogeneidad de ideas, saberes e intereses tanto corporativos como artísticos.
- Tanto la figura de Nishigori como la descendencia de linaje entre *Gainax* y *Trigger*, sugieren una conexión directa de la escena ciencia ficción de los 90's con la obra *Darling in the Franxx* (2018), aunque parece que la industria del *Anime* ha cambiado mucho en estos años de distancia. Tal es el caso que la misma ha sido analizada en su estética sobrestimulante y generadora de bienestar, por encima de la incomodidad en la que puede involucrarse el espectador. También es cierto que la ciencia ficción

revolucionó muchas metáforas identitarias con las que actualmente nos rodeamos de manera más cotidiana.

- En los públicos existe la hipótesis también de una especie de relación *paternalista* entre *Neon Genesis Evangelion* (1995) y *Darling in the Franxx* (2018) lo que evoca que la misma crítica alrededor de la segunda serie caiga en constantes comparaciones. Aunque existen varios argumentos que sostienen la hipótesis, la presente investigación partirá de la vuelta al significante que resultaría de la segunda lectura de dicho estudio, con el objetivo de reposicionar las condiciones específicas de la serie en torno al drama adolescente. Finalmente, esto no quiere decir que los trabajos académicos con la serie *Neon Genesis Evangelion* (1995), aquellos que la inscriben como una narrativa que precisamente trata de la búsqueda del *deseo* propio en la adolescencia, no sean relevantes para pensar más adelante la conceptualización sobre la *promesa de futuro*.
- Es importante subrayar el impacto que ha tenido la serie en muchísimas audiencias, y que les ha hecho responder de forma positiva, también su lugar como generadora de controversia y como referente del *Anime* contemporáneo. En suma, el *merchandising* alrededor de la serie, la existencia de un *fandom* y el respaldo de sus estudios de animación le han hecho acreedora de muchísima popularidad en Internet.
- Conforme a la revisión realizada a través de las opiniones y datos de internet tiene que aclararse su utilización en dos vertientes: la primera, de orden justificatorio, es que promulgan un lugar discursivo de carácter inédito ya que conserva opiniones, *reviews*, tendencias y datos de Internet. Además como se ha dicho en anteriores momentos, el mundo del Internet es el nicho de la cultura *Otaku* (Azuma2009) y entra en concordancia con el modelo rizomático de escritura biográfica juvenil propuesto por Reguillo en el que las personas jóvenes se adscriben a conversaciones y “chats planetario” (2013) La segunda introduce limitaciones a estos datos en tanto estos no representan las tendencias de opinión globales (ni

pretenden hacerlo) fuera del mundo del Internet. Es decir, es importante que prevalezcan y sean tomadas en cuenta como ideas, opiniones y consideraciones de los *fans*.

- A su vez, las bases de datos, plataformas de *streaming* y blogs utilizados, aunque de suficiente renombre para la comunidad de Internet reflejan información que se ha masificado, pero no son generalizables en tanto se cuestiona el estatuto de verdad de estos. En ese sentido esto también ilustraría como el mundo del Internet es un claro ejemplo de lo que en esta investigación se ha definido como *simulacros* (Baudrillard, 1978) ya que concierne a una masificación de relatos, indescifrables en su autoría. Por lo que valga la aclaración, la lectura y alusión a este tipo de datos debe de ser descolocada de su condición *verdadera* sino que debe de entrar en la lógica de lo que realmente son: tendencias, datos y opiniones subjetivas del mundo *Anime*.

V. Transcripción del recorrido significativo

A continuación, se procederá a construir la *materialidad del signo* a través de la lectura, seguimiento y organización de los *subsignos* en la obra *Darling in the Franxx* del año 2018. Esto se hizo en base a procedimientos realizados por Herrera y Ruiz (2012) en su respectiva sistematización del significativo filmico, primero se registró en una matriz elementos **perceptivos o significantes** (p.43) con sus respectivas descripciones que construyan al *signo catastrófico*⁵⁸, luego estos se dividieron en *subsignos* producto del planteamiento del problema y el marco referencial. Finalmente se subrayaron los movimientos, transiciones o cuestiones estéticas que tuvieron estos a lo largo de sus apariciones en la serie.

⁵⁸ Se adjunta en la sección de “Anexos” el “Anexo 3: Matriz de seguimiento del significativo” en el que se puede encontrar todos los diálogos, sonidos, imágenes y escenas textualizadas.

La versión de la serie que se utilizó se encuentra disponible en la plataforma de *streaming Crunchyroll*. Sus subtítulos del idioma japonés al español, formas de ver los capítulos e interfaz de interacción se consideran representativas de la forma en que es consumido el *Anime* por los públicos jóvenes, como anteriormente se hizo ver en la primera lectura. También, es relevante decir que la escogencia de esta fuente de *streaming* se justifica porque *Crunchyroll* tiene los derechos y licencias de distribución para Latinoamérica y España.

1. Organización del signo catastrófico en *Subsignos* a partir de la matriz de seguimiento del significante

1.1 La catástrofe ecológica

En los primeros momentos de la serie esta muestra distintos planos del suelo árido sin vegetación: la tierra es un gran desierto de color café arenoso y amarillo. Este suelo desértico es en donde se suelen desarrollar acciones del primer episodio, la superficie terrestre no posee ningún tipo de vegetación y la que existe, sus lagos y ríos solo se encuentran en domos artificiales creados por la humanidad.



(Imagen 1: Plano aéreo de la ciudad y el suelo. En *Darling in the Franxx*, Cap.1: 1:18”)

En el capítulo 19 de la serie se explica que la extracción de magma interna de la tierra, realizada por los seres humanos a través del tiempo, contribuyó a la desertificación de la tierra y la desaparición de los recursos naturales. A su vez, se comentan las soluciones tecnológicas que tuvo la humanidad ante la destrucción de dichos recursos.

Dr. FRANXX joven: -“A la vez, se vió una rápida desertificación al sur de Norteamérica. Algunos señalaron la minería de energía de magma como su causa, pero fueron ignorados.” (...)

La desertificación se volvió un problema grave en el mundo. APE presentó su proyecto Plantation para ser el arca de la humanidad, lo que en esencia los volvió líderes del mundo.”

Posterior a este evento aparece una escena donde el primer klaxosaurio aparece y destruye una mina de energía magma en el mar.

(Escena 1: Diálogo del Dr. Franxx acerca de la desertificación. En Darling in the Franxx, Cap. 19: 7:45”- 10:41”)

Los adultos de la humanidad viven en ciudades subterráneas llamadas “Plantations”, dentro de estas ciudades subterráneas se puede observar una arquitectura que no convive con la naturaleza. Mientras tanto, en la superficie de estas, hay domos transparentes en los que existen bosques, lagos y pocos animales que existen con los y las pilotos. Este tipo de arquitectura, al igual que el suelo árido, constituye un elemento perceptivo que referencia una destrucción de los recursos naturales para el uso exclusivo de las ciudades subterráneas, en las que viven los adultos de la serie. Finalmente esto también es visto en esta arquitectura que carece de recursos naturales o de uso de agua, frutos, árboles o animales, sólo desde la artificialidad.



(Imagen 2: Hiro observa un pájaro herido porque choca con la pared del domo artificial. En Darling in the Franxx, Cap1: 2:14”- 2:33”)



(Imagen 3 y 4: *Arquitectura distópica*. En *Darling in the Franxx*, Caps. 1: 4-25"-4:30" y 10: 10-50")

En ese sentido se muestran sólo tres paisajes: el suelo árido de la tierra, las *Plantations* que cuentan, a su vez, con domos artificiales con vegetación y ciudades subterráneas sin vegetación. Esta construcción del espacio natural es explicitada a través del proceso de colonización que tuvo la humanidad a través de la ciencia y la tecnología:

Princesa: -“Escuchenme, humanos. Necios ignorantes que roban el símbolo de nuestros lazos con las profundidades.”

Hachi: -“¿Con las profundidades? ¿Energía de magma?”

Dr. Franxx: -“Encontré algo al estudiar cadáveres de klaxosaurios. En cierto punto se dividieron en dos formas. Una volvía a la tierra y se volvía energía.”

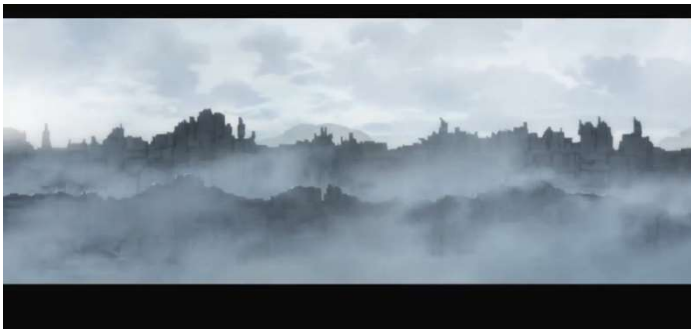
Miembro de APE #1: “¿Robar? ¡Que insulto! ¡La energía de magma es un recurso del planeta! Su descubrimiento salvó nuestra civilización de la ruina.”

Princesa: -“¿Entienden lo egosita que es ese punto de vista? ¿Y ahora desean robarse a mi hijo? No puedo permitirlo”

(**Diálogo 1:** *Diálogo entre princesa klaxosaurio y su mensaje a la humanidad*. En *Darling in the Franxx*, Cap. 20: 15:25"- 16:24")

Esta explicación dada por la “princesa klaxosaurio” hacia el final de la serie es una sorpresa para buena parte de la humanidad, que bien no entiende – o más bien ya no recuerda- hasta este capítulo en particular, como su organización social está asentada sobre la base “egoísta” de destruir otra civilización mas antigua llamada los “klaxosaurios”. A su vez, la destrucción a partir de la extracción de energía magma es la causante de buena parte de la desertificación. Entonces, la catástrofe ecológica es ignorada como responsabilidad de la civilización humana.

También esto se entrelaza con el *subsigno* que se desarrollará más adelante referente a la *peligrosidad tecnológica* ya que la tecnología cargaría también con el potencial de destruir el planeta, sus recursos naturales y las posibilidades de interactuar entre la humanidad y este. Particularmente en el capítulo 16, luego de una de las grandes batallas de la serie, se logran ver las ruinas de la *Plantation 13* y la misma ciudad bastante devastada:



(Escena 2: Ruinas de la plantation 13. En Darling in the franxx: Cap.16: 00:00"- 00:42")

Hachi:-“Sólo son conjeturas, pero décadas de extraer energía de magma debió agotar toda la energía de este suelo.”

(...)

Ikuno:-“¿Incluso el planeta nos rechaza?”

(Diálogo 2: Hachi se refiere al suelo y el crecimiento de la vida. En Darlin in the Franxx, Cap. 22: 11:58"- 12:18")

Otro elemento a mencionar es la noción que tiene la humanidad en la percepción del adentro/afuera, siendo el espacio exterior percibido como hostil. Ni los adultos ni los niños pilotos suelen salir al exterior de las “Plantations”, sólo estos últimos ocasionalmente para pelear con el enemigo. En otras palabras, el exterior es una amenaza constante que condiciona la incertidumbre con la que parecen vivir los y las personajes, de hecho para los adultos y adultas el exterior no es parte de su vida cotidiana debido a que la aparición de virus o bacterias puede ser letal.

La adulta que recibe a Zorome rocía un spray por toda la casa.

Zorome:- “¿Qué hace?”

Adulta: -“Desinfecto”

(Escena 2: *Adulta desinfectando*. En *Darling in the franxx*, Cap.10: 13:48"- 13:55")

Dicho de otra manera lo externo debe de desinfectarse porque también es una amenaza, los virus y bacterias pueden matar y causarles enfermedades a los adultos, que a pesar de ser inmortales tienen que vivir en ambientes asépticos de todo otro organismo biológico.

Finalmente y luego del viraje que hace la humanidad, hacia una toma de conciencia de la responsabilidad que ha tenido conforme la catástrofe, este *subsigno* en particular toma un viraje de la destrucción hacia la construcción. La resolución llega cuando la misma humanidad, liderada no por los adultos sino por los niños y niñas, se propone reforestar e intentar volver a vivir en armonía con la naturaleza. Para eso siembran plantas e investigan de que manera pueden volver a recuperar el vínculo perdido con la naturaleza.



(Imagen 5: *Pacto para la reconstrucción ecológica*. En *Darling in the Franxx*, Cap. 21: 20:38")



(Imagen 6 y 7: *Reconstrucción ecológica*. En *Darling in the Franxx*, Cap. 24: 5:33" y 17:55")

Los niños del escuadrón 13 se adentran a una cueva en la que encuentran tierra fértil.

Futoshi:-“Es cierto. Las plantas estaban secándose, pero ahora...”

Ikuno:-“Es como un milagro.”

(...)

Goro:-“Podemos empezar de nuevo.”

(Diálogo 3: *La humanidad encuentra un campo de tierra fértil.* En *Darling in the Franxx*, Cap. 24: 1:57”-2:11”)

Es con esta resolución, la armonía con la misma naturaleza y el proyecto de reconstrucción que termina la serie. En ese sentido este *subsigno* en particular cumple con una función “circular” en tanto es lo primero que se ve en el *Anime* y al mismo tiempo lo último.

1.2 La obsolescencia de la vida

Desde el primer capítulo se explicita que los niños y niñas pilotos están al servicio de “Papá” quién es la máxima entidad de “APE”: la organización que tiene el control de la sociedad. En suma, se les dice a los y las pilotos que cumplan la función de ser “la esperanza de la humanidad” ya que portan sobre sus hombros la responsabilidad de “proteger a los adultos” del enemigo externo.

Una gigantesca edificación se abre en el exterior árido y deja ver una multitud de personas adultos sentadas en butacas.

Estos portan trajes blancos con algunos colores en el rostro. Observan la ceremonia de graduación de los cadetes con binóculos.

En el centro se encuentra “Papá” con “APE”, quiénes presiden la ceremonia de graduación.

Alrededor de la ceremonia existen muchos guardas custodiando la misma.

Papá dice las siguientes palabras: “- Que su vida sea una llama de gloria y derramen hasta la última gota de sangre. Ruego que se vuelvan un rayo de esperanza para la humanidad”

(Escena 3: *Escena de la ceremonia de graduación de los cadetes.* En *Darling in the Franxx*, Cap, 1: 10:50”-11:33”)

Así mismo, es importante agregar que las expectativas en los hombros de los cadetes son inmensas, esto se muestra en la figura del personaje principal “Hiro” y su compañera “Naomi”, quiénes fracasan en su intento de ser pilotos en un primer momento de la serie. Posterior a este fracaso, “Naomi” es desechada como posible piloto de un “Franxx”, lo que también involucra que sea desechada su vida.



(Imagen 8: Subtítulo del fracaso de Hiro y Naomi. En *Darling in the Franxx*, Cap, 1: 12:40"- 12:50")

Naomi entra a una compuerta que la llevará lejos de la Plantation. Se despide de Hiro para no volver y hace referencias a que está condenada a ser desechada.

(Escena 4: Naomi se despide de Hiro. En *Darling in the Franxx*, Cap. 1: 14:30"-14:55")

También en este primer momento, el argumento resalta que para “Zero Two”, el otro personaje principal, su vida no vale mucho la pena ya que es considerada un “monstruo” y un arma de guerra. Por lo tanto, sus intereses están en función de destruir enemigos a costa de la vida de sus propios compañeros o la suya misma (que no le importa mucho). En esta desvalorización por la vida se encuentran tanto “Hiro”, su excompañera “Naomi” debido a su fracaso, como en “Zero Two” por su aparente nihilismo ante la vida.

Zero Two: -“¿Qué qué hago? Mataré a ese monstruo”

Hiro -“¿Pilotearás ese robot sola?”

Zero Two: -“Debo ir”

Hiro: -“¡Espera un momento. No puedes estás herida!”

Zero Two: -“¡No estorbes!”

Hiro. -“Es una locura. Además, ahora estás sola. Los FRANXX no pueden pilotarse solos.”

Zero Two: -“Siempre estoy sola. Siempre ha sido así, estoy acostumbrada.”

Hiro: -“¡No! ¡Morirás!”

Zero Two: -“No le temo a la muerte. Eso empezará a moverse pronto (refiriéndose al klaxosaurio). Y cuando lo haga, todos morirán. No le temo a morir. Tengo un trabajo que hacer. Me voy.”

(Diálogo 4: Diálogo entre Zero Two y Hiro. En *Darling in the Franxx*, Cap. 1: 18: 59"- 19: 45")

Hiro: -“Pilotaré el robot contigo. No te dejaré ir sola”

Zero Two: -“¿Estás preparado para morir?”

Hiro: -“No lo sé. Pero en mi situación, no pertenezco a ningún lado. No es diferente de estar muerto. ¡Así que llévame contigo!”

(Diálogo 5: Diálogo en el que Hiro le pide pilotear el FRANXX con Zero Two. En *Darling in the Franxx*, Cap. 1:20:07”- 20:31”)

Tanto para los mismos personajes principales, como para los demás pilotos, la función de pilotear “Franxx” en si misma porta consigo la posibilidad de ser desechados en cualquier momento. El valor de sus vidas es bastante poco, a pesar de su supuesta importancia y heroísmo para la humanidad. En suma, a lo largo de los capítulos esto no es cuestionado por ninguno de los personajes adscritos al control que ejerce “APE” sobre los niños y niñas, quiénes no conocen desde su nacimiento otra forma de existencia.

Hachi:- “Colocaremos una última línea de defensa y eliminaremos al klaxosaurio antes de que la cruce”

Futoshi: - “¿Y si no podemos eliminarlo entonces?”

Hachi:- “En ese caso, la Plantation también abrirá fuego. El objetivo se protegerá con us combustible y explotará varias veces. Mientras lancemos varios ataques, es posible que eso lo elimine.”

Hiro (muy preocupado): - “¿Dejarán que Goro muera?”

Nana:- “En el peor de los casos, sí.”

(Diálogo 6: Hachi explica a los pilotos las prioridades de la misión. En *Darling in the Franxx*, Cap. 9: 12:28”- 13:09”)

Por otra parte, el rol que tiene la experimentación humana, la tecnología y la ciencia para que los cadetes desde que nacen y lleguen a convertirse máquinas de guerra es esencial. En el capítulo 12 se muestra el proceso mismo de ensayos con los muchos niños y niñas. Cada niño y niña (incluyendo los personajes del escuadrón 13) tiene un número en vez de algún nombre propio y son llamados “parásitos”.

En japonés 寄生虫(Kiseichū) significa parásito en español, palabra similar a la utilizada en la versión en inglés “Parasite”. La palabra hace referencia a estos niños y niñas creados por la civilización humana en función que tuvieran caracteres sexuados que sirvieran. Lo último es debido a que en *Darling in the Franxx* la humanidad (los adultos que viven en las “Plantations”) no necesitan de estos ya, empero para pilotear un “Franxx” se tiene que contar con estas funciones biológicas. Igualmente, cada uno de estos “Parásitos” es

llamado de dos formas dependiendo de sus caracteres sexuales asociados: “los pistilos” en el rol femenino y los “estambres” en los masculinos. Por ende, un “pistilo” no puede manejar un “Franxx” sin su “estambre” y viceversa, pues para manejar estas máquinas es necesario el estar emparejado. Por esta razón principal, es que sólo los niños y niñas son los únicos que pueden pilotear, y a su vez su valor de vida reside en su función como “parásitos”.

Hiro: -“Este lugar es el Garden, donde crecimos. Una instalación de desarrollo de parásitos donde viven cientos de niños.

También está el centro de investigación en torno a Garden. Lo llamamos el laboratorio.”

(Diálogo 7: Hiro explicando el Garden. En *Darling in the Franxx*, Cap. 12: 2:28”- 2:42”)

En la escena se nota un grupo de niños y niñas. El fondo totalmente blanco, todos y todas portan batas de laboratorio, poco a poco van desapareciendo mientras Hiro habla de este fenómeno:

Hiro: -“Varios niños que vivían con nosotros desaparecían un día. Les preguntábamos a los adultos y ellos no decían nada. Así que al final entendí que ninguno de nosotros sería un adulto.”

(Diálogo 8: Hiro explicando el Garden. En *Darling in the Franxx*, Cap. 12: 10:32”- 10:45”)



(Imágenes 9 y 10: Experimentación con niños y niñas. En *Darling in the Franxx*, Cap. 12: 9:18” y 13: 2:54

Como se dijo anteriormente, la ciencia cumple un rol primordial en el discurso de desechabilidad a lo largo de toda la serie, ya que ninguno de los “parásitos” se hace la pregunta “¿Quién soy yo?” hasta el capítulo 13 donde “Hiro” comienza a cuestionar su función en el mundo en base a sus propios recuerdos y manipulaciones que le hicieron a sus mentes. En este punto en particular hay un viraje del *subsigno*, ya que

uno de los personajes hace su propia introspección acerca de la experimentación y le da un valor a su vida, el ayudar a las demás personas y su compañera “Zero Two” quién es el caso más extremo de experimentación con seres vivos.

En suma, en “Hiro” hay una constante insistencia en ponerles nombres a sus pares cadetes diferentes de sus números. Esto es una práctica que realiza desde pequeño y que no ha olvidado a pesar de los experimentos científicos que han realizado con él. A su vez, esta práctica despierta admiración y cariño por parte de todos los otros sujetos de experimentación, cabría incluso acotar que todas las personas del escuadrón 13, además de sus números, tienen nombre gracias a él. En ese sentido “Hiro” representa el primer agujero a este mandato constante a que la vida no tiene mucho valor: una pregunta por el “¿Quién soy yo?”.

La proporción de la pantalla cambia a 16:9

La ciudad es de una paleta de colores amarilla y negra. Tranquilos. La ciudad es subterránea.

Hiro: - “Pensaba en un nombre para ti.”

Zero Two: - “¿Un nombre?”

Hiro: - “Soy bueno nombrando gente”

Zero Two: - “Estoy bien con Zero Two.”

Hiro: - “Pero ¿no es algo raro usar tu código?”

Zero Two se sube a una viga del balcón en el que están y empieza a caminar.

Zero Two: -“Cuando muramos, solo seremos una estadística. No importan los nombres. Mira esta ciudad sin vida. No hay cielo ni océano

Está aislada en vía directo al precipicio”

(Escena 5: Hiro y Zero Two contemplan la ciudad. En *Darling in the Franxx*, Cap.3: 8:54”-9:30”)

Hiro: -“¿Quién soy? Entonces esa pregunta era todo lo que pasaba por mi cabeza. Estaba en el Garden desde que tenía memoria. Vivíamos ahí para volvernos parásitos que pelearían por Papá y los demás.

Llamaban a todos los niños por nuestros códigos numéricos. Entre menor el número, mayor potencial tenían de ser parásitos”

(Diálogo 9: Diálogo introspectivo de Hiro. En *Darling in the Franxx*, Cap.13: 2:35”-3:03”)

Por otra parte, otro elemento central para entender la obsolescencia de la vida de los niños y niñas de la humanidad, es la constante mención a las figuras de “APE” y “Papá” quienes ejercen el control total sobre

los cuerpos de quiénes pilotean. También estos son los que tienen en su mando la posibilidad de decir quién vive, como vive o si muere en sacrificio de los ideales de supervivencia. Por ejemplo en el mundo de *Darling in the Franxx* no existen deidades o un mundo espiritual, pero a la “Papá” se le reza antes de las comidas.

Hiro: -“Por aquí, tenemos una hora para despertar, bañarnos, dormir y demás. Nos preparan todo, desde la ropa que usamos a la comida que comemos.

El bosque está hecho para aumentar nuestros valores

Zero Two: -“¿Por eso hay un techo?”

Hiro: - “Eso creo. Pero incluso con el techo, puede llover”

Zero Two: -“¿Llover?”

Hiro: -“Si. Cae agua desde el techo.”

Zero Two: -“¡Quiero ver eso!;Hazlo para mi!”

Hiro:- “No puedo. Papá y los demás deciden cuando...”

(Diálogo 10: Diálogo de Hiro explicando la cotidianidad en la Plantation. En *Darling in the Franxx*, Cap.5: 7:34”-8:21”)

Niño 1:-“Ahora fue 494”

Niño 2:-“Antes fue 367”

Niño 1 (con voz triste):- “Hablamos ayer”

Niño 2:- “Papá los desechó”.

Niño 1:-“¿Yo seré la siguiente? Tengo miedo”

(Diálogo 11: Diálogo entre dos niños del Garden. En *Darling in the Franxx*, Cap.13: 10:29-10:36)

Este control parental es proporcional a como la obsolescencia de la vida encuentra su pico en el capítulo 15 en el que acontece la batalla por “Gran Crevasse”. En esta “Papá” está dispuesto a llevar a cabo el llamado “Protocolo 32” que involucra sacrificar muchísimos “parásitos” con tal de ganar y tomar finalmente este importante centro geográfico.

Papá ordena que se dé marcha al protocolo 32. Así que el escuadrón de la Plantation destruida coloca bombas en sus FRANXX y en conjunto a estas se destrozan intentado detener al klaxosaurio.

Esto hace que todos los niños del escuadrón mueran piloteando sus respectivos FRANXX. La explosión empuja un poco al klaxosaurio pero este destroza igual buena parte de la Plantation 13, en la que luego se empiezan a introducir muchísimos klaxosaurios pequeños.

(Escena 6: Protocolo 32. En *Darling in the Franxx*, Cap.15: 8:18-8:45)

Posterior a esto, en los capítulos 16 y 17 luego de esta batalla, acontece una repentina desaparición de “Papá”, los cuidadores e instrucciones para los y las niños; lo que provoca que estos se sientan desolados. Se tiene que agregar esta desolación es vivida por primera vez por el escuadrón 13, que no sabe muy bien como reaccionar ante la desaparición de quiénes les garantizaban absolutamente todas las condiciones para su sobrevivencia y cotidianidad. En otras palabras la desaparición repentina de “Papá”, luego de esta gran victoria, pone en evidencia el sufrimiento emocional en la dependencia a este, la manipulación y el valor que se les dio a sus vidas hasta ahora.

Goro:-“Siempre tuvimos batallas en las que podíamos morir, pero no tenerlas te pone nervioso ¿no?”

(Diálogo12: Hiro y Goro hablan. En *Darling in the Franxx*, Cap.16: 7:34”-7:40”)

Zorome:-“Deja de actuar.”

Futoshi:-“Estoy bien, puedo hacerlo sólo...”

Zorome (muy enojado):-“Sé que te obligas a comer y vomitas todo.”

Futoshi (mirando al resto del escuadrón perplejo):-“No es cierto.”

Zorome lo toma del cuello visiblemente enojado y lo sacude.

Zorome:- “¡No mientas! (...) Tienes que comer si quieres vivir

Sino... Si sigues así...”

Futoshi (entrando en llanto):-“¡Está bien! ¡Puedo comer! ¡Lo comeré todo!”

Futoshi intenta comer pero lo vomita.

Zorome:-“¿Por qué? ¿Por qué? ¿Por qué papá no nos llama si estamos así? ¿Por qué no viene por nosotros? ¿Nos hizo a un lado?”

Zorome empieza a llorar. El escuadrón visiblemente se ve afectado

(Escena 7: Zorome confronta a Futoshi .En *Darling in the Franxx*, Cap.16: 16:42”- 18:03”)

A partir de la desolación y la soledad, emergen una serie de preguntas también. Los cuestionamientos que antes se hacían solo “Hiro” y “Zero Two” sobre si mismos brotan en diferentes personas del escuadrón, por ejemplo en el personaje “Kokoro” hay una introducción a la pregunta por la sexualidad: “¿De donde venimos?” “¿Podemos producir vida?” (Anteriormente ignoradas o totalmente inexistentes en los parásitos).

Estas preguntas relacionadas con la sexualidad se convierten en represalias por parte de “APE” y “Papá”, quiénes reaparecen para constreñir la aparente libertad del escuadrón y finalmente eliminando los recuerdos de “Kokoro” y “Mitsuru”.

Kokoro:-“Vivimos creyendo que nuestro único propósito era pelear en los FRANXX. Pero...talvez no sea así. Podemos crear nuevas vidas y legárselas al futuro.”

Alpha responde con bastante burla y de manera siniestra.

Alpha: “La humanidad evolucionó a tal punto que desechó sus funciones reproductivas. Rechazar eso implicaría que tanto hombres como mujeres volverían a verse limitados por las funciones de cada sexo”

(Diálogo 13: *Diálogo sobre la sexualidad humana. En Darling in the Franxx, Cap.17: 13:57”-14:04”*)

A pesar de las reprimendas y los intentos de “Papá” por contener a los niños del escuadrón 13 obedientes, las preguntas tanto al orden social, como las correspondientes a sus identidades no se detienen desde estos capítulos. En buen resumen, se da el inicio de un proceso que revoluciona el costo que tiene la vida de los pilotos, pero también la legitimidad de “APE” y “Papá”, esto es liderado por “Hiro” y “Zero Two” quiénes ya no sostienen ninguna credibilidad hacia estos.

Zorome:-“¿A cuántos klaxosaurios más tenemos que matar? ¿Cuándo seremos adultos?”

Papá se queda en silencio mirándoles por la pantalla.

Mitsuru (muy triste, luego muy enojado y gritando):-“Entonces ¿para que vivimos? ¿De verdad sólo existimos para pilotear FRANXX y morir? ¡Al menos dínos eso, papá! (...)

Hiro:-“Ya no podemos verte como nuestro Papá. ¡Déjanos libres cuando termine esta batalla!”

(Diálogo 14: *Diálogo Silencio de Papá. En Darling in the Franxx, Cap.19: 20:11”- 20:59”*)

Hiro:-“Suponiendo que controlamos star entity ¿Qué pasa después? Si eliminamos a los klaxosaurios ¿habrá un lugar para nosotros en el futuro?”

Papá:-“Claro. Si ganamos esta guerra contra los klaxosaurios, el futuro será de la humanidad”

Hiro:-“Será la última vez que los llamemos “papá”. Ya no controlará nuestro destino.”

(Diálogo 15: *Diálogo de Hiro y Zero Two con Papá. En Darling in the Franxx, Cap.20: 1:25”- 1:56”*)

En el capítulo 21, posterior al desenmascaramiento de algunos miembros de “APE” como enemigos de la humanidad, el escuadrón vuelve a experimentar una nueva confusión de cara a la libertad de elegir. Esta vez, justo en el campo de batalla, representa de forma definitiva su salto a la decisión propia, al verse solos, sin

órdenes y con la gran necesidad de reaccionar rápidamente. Habría que mencionar que las palabras de “Hiro” desafiando a “Papá” anteriormente se vuelven las de todo el escuadrón en estos momentos críticos.

Futoshi:-“Decidme, ¿contra quién se supone que debemos pelear?”

Zorome:-“Los klaxosaurio, por supuesto. Como siempre.”

Miku: “Pero ella dijo que los del cielo eran invasores.”

Kokoro:-“No importa quién sea el enemigo. Sólo podemos pelear.”

(Diálogo 16: Confusión ante el nuevo enemigo. En *Darling in the Franxx*, Cap.21: 2:08”- 2:24”)

Miku:-“¿No es peligroso quedarnos aquí?”

Zorome:-“¿Y que se supone que debemos hacer?”

Ichigo:-“Calmaos. Supongamos que no recibiremos más órdenes. Tendremos que encargarnos nosotros”

(Diálogo 17: Confusión ante el nuevo enemigo 2. En *Darling in the Franxx*, Cap.21: 3:16”- 3:26”)

Este giro, hacia el final de la serie, necesariamente contribuye a que los y las pilotos vislumbren su lugar y su valor, pero también reaccionen ante la catástrofe, tomando responsabilidad de las luchas que tienen en sus manos y dentro de sus posibilidades. La apuesta de luchar por un ideal nuevo que no es el de “Papá”, sino el ideal de reconstrucción del futuro propio a partir de la sobrevivencia.

Zero Two se dirige a los “Nines” ante las provocaciones de estos previos a la misión final.

Zero Two:-“Estos chicos son mucho más fuertes que ustedes y miran al futuro.”

Alpha:-“No te confundas, Iota. Papá solo les da trato especial porque los ve como herramientas necesarias. Pronto lo entenderán”

(Diálogo 18 : Zero Two confronta a los “Nines”. En *Darling in the Franxx*, Cap.20: 6:02”- 6:23”)

P. Klaxosaurio:-“¿Por qué te resistes? Esta nunca fue vuestra batalla.”

Hiro:-“Yo era igual. Era igual que vosotros. Nunca dudé que mi propósito en la vida era pelear y no temía a morir.

Pero ¿Sabes que aprendí? Eso no es vivir. Lo entendí a conocer a Zero Two.”

Aparecen recuerdos en pantalla de capítulos pasados donde sucedían situaciones cotidianas en el escuadrón 13.

Hiro:-“El tiempo que pasamos llorando, riendo y enamorándonos es valioso y entendí que quería protegerlo. Pero entregándonos a la muerte, lo perderemos todo. Todo desaparecerá

¡No quiero eso! ¡Nunca me rendiré!

Le prometí que estaríamos juntos para siempre

Ya no vivo para pelear. Peleo para vivir”

La pantalla se pone en negro, la música se detiene y hay un silencio.

(Escena 8: Hiro cuenta sobre su razón de luchar. En *Darling in the Franxx*, Cap.21: 13:44”- 14:40”)

Es así como lo que en un principio consistía en la obsolescencia por la vida, encuentra resolución en tres distintas maneras de afrontar la ausencia de “Papá” y de los adultos en este nuevo mundo postcatástrofe:

-La primera es la reivindicación de un futuro, una nueva sociedad y una nueva forma de organizarse socialmente, liderado sobretudo por los adolescentes pilotos que sobrevivieron a la batalla final y el escuadrón 13 exceptuando “Zero Two” y “Hiro”. Se debe subrayar que esta es caracterizada por la aceptación del cambio y las nuevas posibilidades que ofrece el futuro.

La pantalla se encuentra en negro, en el centro de esta aparecen las letras: *Nadie puede nadar dos veces en el mismo río.*

Luego aparece Zorome y Goro cultivando plantas en la tierra. Esta se ve distinta a la de todos los anteriores capítulos porque está arada, es de un café más oscuro y tiene surcos.

Goro:-“Nadie puede nadar dos veces en el mismo río. Es un viejo dicho del que hablaba Hiro. Todo cambia. Nada se queda igual ni se queda quieto.

Como un río, es la naturaleza del mundo.

Últimamente lo recuerdo mucho, con el hecho de que no puedes parar la corriente, en este mundo sin papá, donde no necesitamos pilotear más a los FRANXX.”

(Escena 9: Escena de inicio sobre el cambio. En *Darling in the Franxx*, Cap.22: 00:00”- 00:43”)

Nana:-“Por alguna razón, no quisiera que los niños se lastimen más.

¿No es raro? Los vi como herramientas de guerra por tanto tiempo”

Hachi:-“¿Es algo tan malo? Su único propósito era pelear. Si de verdad es la última batalla. ¿No crees que necesiten a alguien como tú en adelante?”

(Diálogo 19: Nana les da un valor a los niños. En *Darling in the Franxx*, Cap.23: 06:02”- 6:29”)

Kokoro:-“Ya no soy un parásito. No tengo nada. ¡No puedo hacer nada! ¡Al menos quiero estar a su lado! Porfavor, déjame quedarme”

Mitsuru:-“¡Entonces me quedará con vosotras!”

Kokoro:-“Vete, te dije que no necesitabas hacerte respon...”

Mitsuru:-“¡No es por ser responsable! No digas que no tienes nada ¡Si no lo tienes yo tampoco! Encontré una razón para vivir. Quiero proteger tu futuro y el del bebé. ¡Soy débil! ¡Y no entiendo que es el amor! ¡Pero, aún así quiero caminar a vuestro lado!”

(...)

Mitsuru: -“Incluso sin recuerdos, podemos volver a empezar. Podemos decir nuestros nombres cuando lo necesitemos. Esa es nuestra batalla”

(Diálogo 20: Mitsuru le pide a Kokoro que sobreviva. En *Darling in the Franxx*, Cap.23: 16:59”- 18:11”)

Particularmente en esta manera de afrontamiento se tiene que hacer hincapié en la figura de “Mitsuru” y “Kokoro” quiénes explícitamente se convierten en madres y padres. En ese sentido el significante “Papá” es ocupado por “Mitsuru” quién hace ver para si mismo y los demás su lugar como “Papá número uno”, mientras que “Kokoro” le dice a “Mitsuru” que le llame por favor “mamá”.

Ichigo (voz en off): -“El primer paso al futuro que elegimos sucedió”

Futoshi: -“Bien hecho, Mitsuru. Eres Papá número Uno.”

Ichigo (voz en off): -“Fue algo que nunca olvidaríamos. Tiempo después, nos hablaron de la instalación que tenía a los niños que desaparecieron. Nos lanzamos a esta vida, lento pero seguro, asegurándonos de encontrar nuestro camino.”

(Diálogo 21: El futuro humano. En *Darling in the Franxx*, Cap.24: 4:58”- 5:43”)



(Imágenes 11 y 12: Plano de Mitsuru con su hija y kokoro. En *Darling in the Franxx*, Cap. 24: 10:31”)

-La segunda manera en como se afronta el valor de la vida en la postcatástrofe es la forma en que “Hiro” y “Zero Two” sacrifican sus vidas en función del ideal por la lucha contra el enemigo “Virm”. Esta lucha está acompañada del amor romántico en el que se sumerjen estos dos personajes a lo largo de la serie: sus vidas tienen valor porque están juntas y porque existen en dependencia una con la otra. Por eso emprenden la lucha contra el enemigo sin miedo a sacrificar sus vidas porque, según ellos, están juntos y amándose. Esto finalmente

entra en disonancia con la propuesta de los otros personajes que más bien le apuestan a un futuro en el que puedan tomar decisiones propias que respondan a sus propios deseos de convertirse en adultos.

Goro:-“Corres tomando tus propias decisiones sin pensar en nosotros. Papá y los adultos se fueron, pero en vez de ser libres tenemos las manos atadas. ¿No te detuviste a pensar en lo preocupados que estamos? Si alguien se cae, solo podemos verlo.

¡Y aún así, tratamos de seguir vivos! Y tu quieres partir a tu muerte. ¿Qué se supone que entendamos. Hay muchos haciendo todo lo que pueden porque quieren que vivas ¡Sólo pisoteas sus sentimientos al irte! ¡¿Qué quieres que entendamos de esto?!”

Hiro:-“Aún así, debo irme. Si Zero Two no me sonríe, bien puedo estar muerto.”

Goro muy enojado le atesta un golpe en la cara a Hiro.

(Escena 10: Discusión entre Goro y Hiro. En *Darling in the Franxx*, Cap.22: 18:56”- 19:47”)



(Imagen 13: El amor romántico. En *Darling in the Franxx*, Cap. 23: 19:43”)

-La tercera manera en que la vida toma valor al final de la serie se encuentra en las figuras de los “Nines” quiénes fueron específicamente creados para luchar, ser leales y proteger a “Papá”, al igual que los niños piloto, sin embargo en estos hay una incapacidad de verse más allá de esta función leal. Lo anterior, es porque ellos no son formas de vida iguales a los humanos, sino clones hechos a base de células de “Zero Two”, por tanto no tienen las herramientas necesarias, ni el deseo de seguir viviendo con la ausencia de “Papá”. Hacia el final, estos deciden perecer y resignarse a morir no sin antes realizar un sacrificio, con tal de ayudar a “Hiro” y la humanidad. Dicho de otra forma, sus vidas no tenían sentido sin la lucha contra los “klaxosaurios”, pero su muerte toma sentido en la lucha contra otros enemigos para la que fueron creados.



(Imagen 14: Plano de Alpha en su Franxx. En Darling in the Franxx, Cap. 21: 15:09”)

Alpha se encuentra acostado en una cama bastante pálida y con ojeras muy pronunciadas.

Ichigo: “Ya me enteré. Se niegan a comer desde ayer.”

Alpha: “Comer eso sólo detendrá la enfermedad por un tiempo. Lo que necesitamos es mantenimiento.”

Ichigo: “Dejaré su comida aquí.”

Alpha: “Maldición”

Alpha golpea la comida y se mueve de forma bastante convulsa.

(Diálogo 21: Los nines enferman por la ausencia de Papá. En Darling in the Franxx, Cap.22: 4:41”-05:08”)

Por último las tres formas en que el *subsigno* de la obsolescencia por la vida toma forma luego de la catástrofe se puede sintetizar en la escena final del capítulo 22. Dicha escena es el último encuentro de todos los personajes anteriormente mencionados, en esta se pueden ver claramente sus propias decisiones, tomadas a partir del valor que cada uno puede y quiere darle a sus propias vidas, las mismas vidas que fueron únicamente desechables en el pasado.

Alpha: “Nosotros les acompañaremos. Pero no se confundan. Nos crearon para pelear. Sólo cumpliremos nuestro propósito. El espacio exterior parece un buen lugar para descansar.”

Ichigo: “No planeamos morir. Volveremos, plantaremos más campos y seguiremos viviendo como sea. No importa lo patético que parezca.”

Goro: “Hiro, tomaste tu decisión. Ya no me opondré. Así que estamos a mano. Es el camino que elegimos para vivir. Tampoco puedes oponerte”

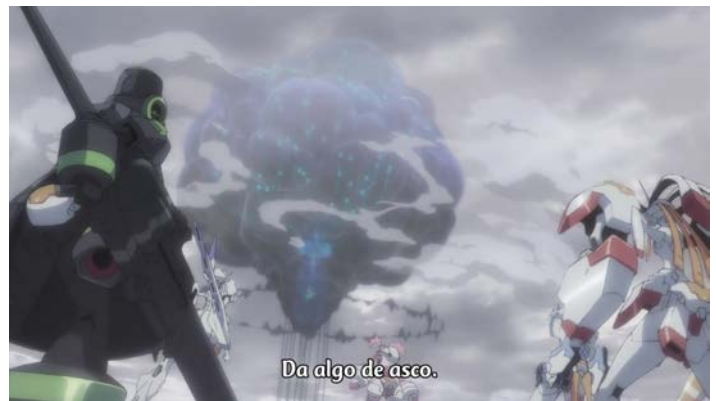
Hiro: “Sí”

Goro (voz en off):-“Todo cambia. Nada se queda quieto. Como un río. Pero si la naturaleza del mundo hace que temas apreciar lo que tienes, nunca conseguirás ningún futuro. Por eso, extendimos neustras manos.”

(Diálogo 22: El escuadrón 13 y los Nines se unen para ayudar a Hiro. En Darling in the Franxx, Cap.22: 20:40”- 24:00”)

1.3 Lo siniestro

Lo siniestro tiene varias dimensiones en las que es mostrado. Su primera forma y más presente a lo largo de la serie es en las diferentes representaciones del enemigo: los “klaxosaurios”. Estas son formas monstruosas que portan la destrucción no sólo de la civilización humana, sino de también las pretensiones de “Papá” y “APE”, algunos parecen bestias o animales, y otros tienen formas como nubes, pirámides o triángulos gigantes-



(Imágenes 15 y 16. El enemigo. En Darling in the Franxx, Cap. 1: 15:04” y Cap.9: 7:36”)

Del suelo emerge una criatura de color negro con azul, destruyendo el transporte en el que iba Naomi. El piso se remueve violentamente ante la consternación de las personas en la Plantation.

La criatura gigante emite un rugido estruendoso, con frecuencias graves y agudas al mismo tiempo.

De la Plantation salen muchísimos cañones que le disparan atacándole, mientras el Klaxosaurio se acerca a la Plantation con intenciones de destruirla.

Finalmente este cae y destroza parte de esta.

(Escena 11: Escena del klaxosaurio atacando. En Darling in the Franxx, Cap.1: 15:50”- 17:10”)

El “klaxosaurio” siempre está en el exterior, esto es representado en la misma arquitectura de la serie. Estos seres son tan misteriosos como también monstruosos por la destrucción que representan para la civilización humana, son bastante amorfos, sus colores suelen ser negros con azul, parece que les atraen las concentraciones de magma subterráneo de la tierra pero para la humanidad no ha sido una gran prioridad el conocerles, sino destruirles en supuesta defensa propia.

Para el “Dr. Franxx” sin embargo resulta una forma de vida interesante de estudiar, parece que este ha descubierto cosas en estos seres que no son dichas -ni deben ser dichas-, lo que vuelve al tema muy misterioso. En el capítulo 15, luego de la fuerte batalla por “Gran Crevasse” emerge de la tierra una gran mano negra, lo que hace considerar que son los “klaxosaurios” verdaderamente y agrega nuevas preguntas sobre este enemigo.

Una mano gigante sale del Gran Crevasse. Es unas 20 veces más grande que el klaxosaurio montaña. La mano destroza la Plantation 13 y toma todos los núcleos de los klaxosaurios muertos. Esto deja una huella gigantesca en el suelo árido.

(**Escena 12:** *Mano gigante. En Darling in the Franxx, Cap.15: 23:34”- 23:52”*)

Esta monstruosidad también es palpable en el personaje “Zero Two” quién es un clon de la “princesa klaxosaurio”. Es por eso que en su narrativa propia existe un gran rechazo hacia si misma y hacia su ser, también para ciertos humanos es una criatura que despierta terror, no obstante para el discurso científico y el “Dr. Franxx” esta monstruosidad es fascinante como objeto de análisis.

De igual forma, “Zero Two” nunca ha tenido la oportunidad de ser algo más que un objeto de estudio y un arma de guerra. La promesa de convertirse en humana y que su “monstruosidad klaxosaurio” desaparecerá conforme mate más enemigos está muy instaurada en la forma en que esta se relaciona con el mundo, por lo menos esto es lo que ella ha creído siempre. Para ella su gran sentido de existir consiste en deshacerse de lo que está implícito en su ser, lo que finalmente tanta repulsión le genera a ella y los demás.

Futoshi: “-¿Asesina de compañeros?”

Zorome : “-Parece que tiene cuernos y colmillos, y chupa la sangre de todos los parásitos que pilotean con ella hasta que mueren a la tercera vez”

Futoshi: “-No quisiera estar con ella”

(Diálogo 23: *Diálogo: los integrantes del escuadrón hablan sobre los rumores de Zero Two. En Darling in the Franxx, Cap.1: 2:54”- 3:10”*)

Papá: -“Que desagradable ¿Volvió a devorar a su estambre?”

Integrante de APE: “¿Cómo saber cuál es el verdadero monstruo?”

(Diálogo 24: *Diálogo: los integrantes del escuadrón hablan sobre los rumores de Zero Two. En Darling in the Franxx, Cap.1: 17:55”- 17:57”*)

Este gran rechazo por la “monstruosidad” y la intolerancia hacia su imagen lleva poco a poco a la personaje a preguntarse por sí misma, por su origen y el enmascaramiento de una serie de recuerdos intolerables. Lo intolerable en la pregunta por el origen es uno de los puntos centrales, ya que en su enmascaramiento, los personajes (no sólo “Zero Two”) encuentran terror y miedos fuertemente arraigados a su historia personal.

Zero Two, de un ánimo bastante bajo, enojada y triste, rompe el espejo golpeándolo.

Zero Two (Gritando):-“No me lo enseñes. ¡No me reflejen!”

El espejo se resquebraja y muestra en varios de sus pedazos la cara de Zero Two.

(Escena 13: *Zero Two rompe el espejo al verse reflejada en él. En Darling in the Franxx, Cap.12: 19: 43”*)

En este capítulo suele haber una constante intromisión de una melodía bastante siniestra. Esta es la primera vez que aparece en toda la serie dicha música.

(Sonido 1: Música siniestra. En Darling in the Franxx, Cap.12: Todo el capítulo)

Para otros personajes, la pregunta por su origen, el olvido de sus propias infancias y el futuro que les espera es todo un misterio que les hace considerar muchas dudas. El olvido y los recuerdos enmascarados son una fuente muy grande de terror y conllevan un componente siniestro bastante importante. Por esto mismo, el olvido es una dimensión central en la manera en como lo siniestro es retratado en la serie.

La pantalla en negro mientras la voz en off de Zorome dice estas palabras:

Zorome:-“Tengo el mismo sueño una y otra vez. Por alguna razón estoy rodeado de oscuridad y veo una luz distante entre lágrimas. No sé si son lágrimas de dicha o de tristeza, pero no dejan de caer.”

En el centro de la pantalla un punto amarillo se va haciendo cada vez más grande.

Zorome:-“Poco a poco, la luz crece hasta envolverme...”

La pantalla se pone en blanco

Zorome:-“...y empiezo a gritar”

(Escena 14: Diálogo interno de Zorome. En *Darling in the Franxx*, Cap.10: 00:00”- 00:24”)



(Imágenes 17, 18, 19 y 20. *El olvido*. En *Darling in the Franxx*, Cap. 10: 11:23”, Cap. 10: 20:05” , Cap. 13. 0:26” y Cap. 11: 6:47”)

“Zorome” constantemente está queriendo recibir la aprobación de los adultos y de “Papá”, porque este quiere llegar un día a ser adulto. Lo que no sabe es que es imposible que un “Parásito” llegue en algún momento a serlo. Por eso en el capítulo 10, sus propias ilusiones le muestran un lado espeluznante para él de su propia vida: nunca llegará a ser adulto. Esta verdad encubierta es no sabida por ninguno de los niños y niñas pilotos, sin embargo algunos, como Hiro, la hipotetizan como posibilidad en función del gran desconocimiento de sus razones para seguir viviendo.

Zorome (con bastante emoción): -“... y algún día seré adulto ¿verdad? Así que, cuando pueda vivir aquí, ¿podría ser mi fa...? ¿Podría ser mi amiga?”

Adulta (con dulzura y bastante risueña): -“Eso no podría ser.”

Zorome:- “¿No?”

Adulta:- “Porque ustedes...”

La pantalla se pone en 16:9. La imagen es de Zorome al frente de la adulta, él sentado en el sillón y ella de frente mirándole.

La sala se ve en toda su amplitud. De fondo se escucha el sonido de un timbre que irrumpe en el diálogo.

(Escena 15: Diálogo final entre la adulta y Zorome. En *Darling in the Franxx*, Cap.10: 20:43”- 21:10”)

Zorome:- “¿Por qué esa mujer adulta me resultó tan familiar? Lo pensé muchas veces después de ese día. Pero al final, nunca lo supe. Con el tiempo deje de pensarlo y hasta me olvidé de ella.

Y desde entonces, dejé de tener ese sueño.”

(Diálogo 25: Diálogo interno de Zorome #2. En *Darling in the Franxx*, Cap.10: 22:09”- 22:30”)

Es así como las preguntas por su propio origen por lo general vienen cargadas de una dosis muy grande de misterio en la estética de la serie, sus planos a veces incluyen figuras humanas en contextos simétricos, explorando el mundo onírico o pesadillas irreconciliables con su propia realidad. Es por eso que existe constantemente la idea de una “verdad encubierta” que no es accesible para los personajes, estas verdades dan forma al mundo y a sus propios comportamientos, pero son mostradas como olvidadas e ignoradas.

Hiro camina por la nieve, el viento es fuerte. Los árboles alrededor.

Hiro:-“Las cosas que quería saber aumentaban.

¿Quiénes somos? ¿Por qué no podemos ponernos nombres? ¿Adónde van los niños que desaparecen? ¿Cuándo volverá Mitsuru? ¿Quién es esa niña? ¿Por qué los adultos no me responden? ¿Porque nadie más pregunta nada? ”

(Escena 16. Hiro caminando por la nieve .En *Darling in the Franxx*, Cap.13: 12:14”- 12:35”)

La habitación es oscura y tiene unos cuantos juguetes de animales coloridos. A los lados.

En el techo hay un círculo luminoso con móviles infantiles de color blanco. Las paredes de la habitación tienen nubes como una decoración infantil.

Toda la habitación es sombría, sus colores son azul oscuro y negro.

En el centro de esta, con una capucha negra se encuentra Zero Two recostada en el suelo.

Entra una figura totalmente azul y negra con un plato de comida y luego con un libro. Sus dos ojos son azules más brillantes. Sus ademanes son humanos pero su forma no.

Zero Two (vos en off):-“Siento que tenía recuerdos más antiguos, pero pronto los olvidé. Tampoco sé quién era ella. Probablemente un remplazo de lo que llamarían “madre”.

(Escena 17: Plano Zero Two en su habitación experimental. En Darling in the Franxx, Cap.13: 01:08”- 01:19”)

En suma, a pesar de que los “parásitos” son los únicos seres que cuentan con caracteres sexuales, la sexualidad humana resulta un tema avasallante, espantoso y lleno de prohibiciones bastante severas. La pregunta por el origen propio, anteriormente señalada tiene también que ver con otra cara misteriosa de esto, ya que ante el brote de interrogantes sexuales se tiende a renmascarar y reprimir el asunto. En ese sentido, que los personajes exploren su sexualidad es algo que además resulta repulsivo para “APE”, los adultos y todo el orden social.

Suena una música siniestra de fondo. El escuadrón se encuentra reunido en la sala de estar, de pronto aparecen los Nines enviados por Papá atrás de ellos.

Alpha:-“Oigan. ¿Reconocen esto?”

Se enfoca el libro en su mano que dice “Su primer parto. Qué es mejor para su futuro hijo”. Kokoro se muestra sumamente perturbada.

Alpha:-“Parece que sí. ¿Podrías explicarnos, código 556?”

Su cara pasa de una sonrisa burlona a mucha seriedad.

Luego de arrastrarla, la habitación explota y se encuentra la ciudad sumida en ruinas, de estas surge una mano gigantesca de color negro con azul, la cual se yergue en el cielo nocturno.

La mano gigantesca se abalanza hacia el frente. La pantalla se pone en negro

(Escena 18. Alpha descubre el libro de kokoro .En Darling in the Franxx, Cap.17: 12:12”- 12:29”)

Kokoro:- “¿De dónde creen que vengamos”

Miku:- “¿Por qué preguntas? Papá nos hizo, obviamente.

Kokoro:- “¿Será cierto?”

(Diálogo 26. Kokoro pregunta al escuadrón por sus orígenes .En Darling in the Franxx, Cap.12: 11:17”- 11:21”)

Y a pesar de las reprimendas o la constante huida de la sexualidad, esta es algo que se caracteriza por su inevitabilidad en el acontecer corporal, perceptivo y emocional en los personajes. De hecho, aunque este

despertar sexual es utilizado por “APE” para volver más efectivo su rendimiento en la lucha de los pilotos, termina considerándose desastroso ya que tiene la capacidad de volver a los pilotos rebeldes o en contra de sus causas, esto es lo que vuelve a la sexualidad tan horrorosa y terrorífica.

Hiro logra divisar una sombra femenina con cuernos nadando en el lago. Zero Two sale desnuda del lago. Hiro en su cabeza dice estas palabras:

“-Estaba estupefacto. Como si me hubieran hechizado. Sus dos cuernos seductores y la primera vez que veía a una mujer desnuda hacían que no pudiera dejar de verla”

(Escena 19: Hiro y Zero Two se conocen en un lago. En *Darling in the Franxx*, Cap.10: 05:40”- 06:50”)

Mientras pelean con un Klaxosaurio este dispara un líquido azul que se inserta en las compuertas de las y los pilotos, esto hace que se derritan los trajes de las pilotas.

La manera en que las chicas se encuentran agachadas dándoles la espalda a sus compañeros, quiénes están sentados.

Al exponerse la piel y diferentes partes del cuerpo de las chicas, los chicos se ponen muy nerviosos y sexualmente atraídos hacia ellas.

Esta es la primera vez en la serie que los chicos sexualizan a sus compañeras.

(Escena 20. Secuencia del “derretimiento” de trajes En *Darling in the Franxx*, Cap.8: 00:40”- 00:51”)

Kokoro y Mitsuru se encuentran en una ceremonia improvisada para casarse. Durante esta entra un grupo de soldados enviados por Papá y golpean con sus armas a los niños pilotos del escuadrón 13.

Aunque estos intentan escapar son detenidos también por los Nines.

Alpha: “No pueden escapar. Están en una jaula de pájaros.”

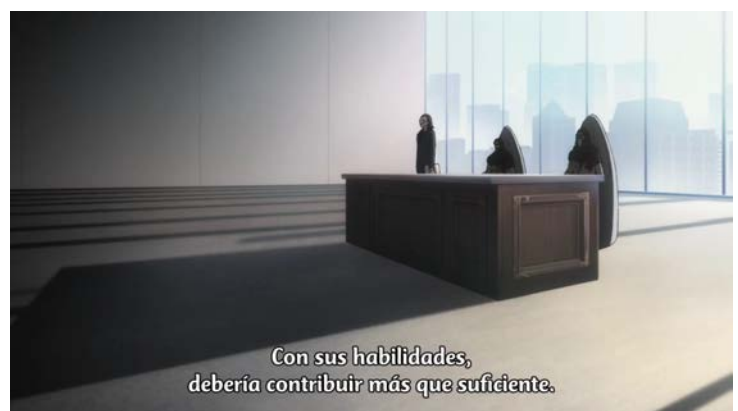
Mitsuru (gritando):-“¿Qué significa esto?”

Alpha:-“Papá dijo que eran peligrosos. Hay que reeducarlos”

(Escena 21 .Irrupción de soldados enviados por Papá. En *Darling in the Franxx*, Cap.18: 16:50”- 17:10”)

El último elemento siniestro a mencionar es el enmascaramiento que hay en torno a “APE” y “Papá”, quiénes de hecho portan máscaras a lo largo de toda la serie, sus voces están transformadas y suelen hablar de planes que, desde el lugar del espectador, no se entienden muy bien en los primeros capítulos. A pesar que este grupo de personas controla las decisiones de la humanidad, sus rasgos en el *Anime* remiten estéticamente

a personajes poco humanizados. De hecho el título del capítulo 19 es “Inhumanidad” y es en este en el cual “APE” borra los recuerdos de “Kokoro” y “Mitsuru” por estar descubriendo su propia sexualidad.



(Imágenes 21, 22, 23 y 24. El enmascaramiento de APE y Papá. En *Darling in the Franxx*, Cap. 18: 20:21”, 20:36” y 20:31” y Cap. 19: 05:21”)

Este enmascaramiento añade una dosis muy grande de misterio y miedo hacia estas figuras, que en los primeros capítulos son endiosadas por los personajes del escuadrón, sin embargo conforme pasan los capítulos, este lugar idealizado cae poco a poco hasta su desenmascaramiento final. En el capítulo 19 la serie revela poco a poco quiénes son y sus intenciones, hasta que finalmente existe un develamiento de su propia identidad como enemigos tanto de la humanidad, la tierra y también los “klaxosaurios”.

Dr. FRANXX joven:-“APE, un grupo de científicos de origen y país desconocido.

(En ese momento aparecen imágenes de los 7 diferentes miembros de APE, con sus respectivas máscaras encapuchadas y trajes blancos con negro)

Dr. FRANXX: -“Una organización que operaba con el Club Lamarek en su centro, revolucionaron la tecnología de minería y extrajeron energía de magma de reservas nunca antes alcanzadas, creando una fuente de energía multipropósito y de bajo costo. Con esa revolución energética, la humanidad aceleró su camino a la cima de la civilización material. A la vez, APE ganó influencia en la política y economía internacional

(Diálogo 27. Diálogo: el Dr.FRANXX explica que es APE .En *Darling in the Franxx*, Cap.19: 03:41”- 04:13”)

Princesa klaxosaurio: -“Hace mucho tiempo, fuimos atacados por invasores de los confines del espacio, peleamos y los ahuyentamos. Y entonces, nos ocultamos en la tierra y nos preparamos para su regreso.”

Hiro: “¿Invasores?”

Princesa Klaxosaurio: -“Si. Ellos son invasores. Nuestro verdadero enemigo. VIRM.”

(Diálogo 28. Diálogo sobre VIRM .En *Darling in the Franxx*, Cap.20: 20:49”- 21:17”)

En esta escena final se muestran los créditos al lado de la pantalla con palabras blancas japonesas.

Las figuras de Papá se caen de sus asientos, se caen sus máscaras y se revela la figura de VIRM. Sólo tres miembros de APE quedan estupefactos.

En el centro del círculo se ve un haz de luz blanca que se mueve y habla, sus dos cristales en medio del haz de luz romboide son de color morado y brillante, estos parecen tener dos ojos blancos. Su voz es adulta y entremezclada con otras voces.

(Escena 22. Revelación de VIRM .En *Darling in the Franxx*, Cap.20: 22:34”- 22:50”)

La escenificación de la revelación se hace a través de una “escena postcréditos”, es decir que esta es la escena final del capítulo 20. Así que los personajes se muestra consternados, ya que la figura de “Papá” y por ende dos miembros de “APE” realmente fue “VIRM”. En ese sentido, esta revelación acaba con el misterio que tanta tensión puso la serie durante todos los capítulos, interponiendo un nuevo enemigo.

Sumado a lo anterior, se tiene que decir que lo que en un primer momento se mostraba terrorífico por la invasión de un enemigo externo con los “klaxosaurios”, ahora encuentra cabida en otro adversario externo espacial, que radica en la figura de “VIRM”, en ese sentido la dimensión del enemigo en este *subsigno* hace un giro radical, pero que en esencia sigue manifestándose en una *otredad avasallante*.

1.4 El ideal apocalíptico

En *Darling in the Franxx* la sociedad tiene objetivos en torno a la prolongación de la vida o la vivencia de esta sin el sufrimiento. Estos ideales que buscan justamente el discurso científico y tecnológico toman forma en la organización “APE”, su funcionalidad y proyectos con la humanidad.

La inmortalidad existe en la vida de los adultos, a partir de la extracción de energía magma de la tierra, lo que además está ocasionando la destrucción del planeta. No obstante la supuesta inmortalidad es experimentada por los adultos como una hazaña tecnológica que no ha solventado el sufrimiento normal de vivir. El alcanzar esto es parte de la lucha de toda la sociedad, sin embargo es cuestionado por los propios científicos desde su creación.

Se ve una figura humana con los ojos cerrados. Está recostada en una especie de cama de color naranja brillante. En su cabeza se puede ver un arco de metal con varios cables en él, también en su pecho unos aparatos de color gris.

Científico #1: “No vemos indicadores de envejecimiento”.

Karina Milsa: “Si.”

Científico #1: “Lo logramos”

(...)

Dr. Franxx joven: -“Solo suponía que la humanidad podría perder sus funciones reproductivas a cambio. (...) No importa cuanto mejoremos con la ciencia, no podemos compensar la fragilidad inherente a nuestro físico. Más que nada elimina nuestra belleza.”

El plano se corta por la mitad y aparece en la mitad derecha de la pantalla el perfil de Karina Milsa.

Karina Milsa:-“¿Dices que está mal que la humanidad sea inmortal?”

Dr. FRANXX joven:- “No diría eso. Siempre quise descubrir nuestros límites como organismo. Puede que aún no lo encuentre en el proceso evolutivo postinmortalidad. Pero ¿podremos llamar humano a lo que seamos?”

(Escena 23 .Descubrimiento de la inmortalidad .En *Darling in the Franxx*, Cap.19:05:52”- 06:52”)

En la figura del “Dr. Franxx”, suele haber un cuestionamiento a estos ideales de vivir sin sufrimiento. El mismo, a pesar de haber sido el inventor y gestor de estos descubrimientos, experimenta muchísimo dolor a partir de la muerte de su esposa. En ese sentido la tecnología no es suficiente para llenar el vacío de algunos personajes. Por tanto es un ideal que, en el plano tecnológico en un momento muestra su caída.



(Imagen 25 *La caída del ideal tecnológico en el Dr Franxx.. En Darling in the Franxx, Cap. 19: 13:19*)

Queda muy claro en el argumento central que las pretensiones tecnológicas humanas aspiran a un mundo en el que la vida se incline más al placer y menos al sufrimiento. Dichos planes andamiados en estas bases son constantemente catalizados por “APE”, quiénes a pesar de vivir en un mundo tan tecnificado también buscan solventar la incapacidad humana de vivir sin dolor.

En concreto, mientras avanzan los capítulos se deja en claro que la inmortalidad alcanzada no es suficiente y existen “nuevos escalones evolutivos” a los que se deberá acceder. Este “nuevo escalón evolutivo” no queda claro como se pudiese alcanzar al principio, pero parece ir apuntando al problema que conlleva tener un cuerpo, ser prisionero de este y la individualidad propia.

Voz 1:-“Proceso de apoyo de plantation 32 completo al 98%.”

Papá:-“Pueden ir. Liberémoslos de las prisiones de sus cuerpos”

La plantation se autodestruye.

Zorome: (por el intercomunicador):-“¿Qué pasa?”

Futoshi:-“¿Aún habían adultos ahí?”

Mitsuru: “¿Hacen que las plantations se autodestruyan?”

(Diálogo 29. Proceso de apoyo de plantation 37. En *Darling in the Franxx*, Cap.15:16:02”- 16:26”)

Se encuentran todos los miembros de APE sentados en una especie de Olimpo y observando imágenes de las batallas del escuadrón 13:

Papá: -“¿Los desperfectos causados por la individualidad dan un bien único a todo el escuadrón?”

Integrante 2:- “Pero es un arma de doble filo. El futuro que busca APE es uno de calma y uniformidad.”

Integrante 3:- “¿Dices que son imperfectos? Qué irónico.”

Integrante misterioso: -“Creo que es buen momento de llevarlos a la siguiente etapa”

(Escena 24. APE debate sobre el futuro del escuadrón 13. En *Darling in the Franxx*, Cap.10: 02:57”- 03:58”)

Transcurridos los episodios, se revelan los verdaderos planes de “Virm” quién es una conciencia colectiva espacial que absorbe otras especies y que se camufla en algunos miembros de “APE”. La individualidad es un problema para “Virm” ya que su propia existencia es una reivindicación de la vida sin el sufrimiento que conlleva la individualidad.

En otras palabras “Virm” muestra un camino a la humanidad en el que esta se libraría de “las cadenas que le atan al sufrimiento”, ya que tanto los cuerpos como las conciencias individuales traen problemas diarios que no dejan acceder a una vida cien por ciento placentera. Del lado contrario, el formar parte de una conciencia colectiva que garantice las necesidades en colectivo, permitiría el estar adscrito a un orden en el que no se coexistiría con el dolor de manera permanente.

Miembro de APE #1:- “Buscamos un mundo donde APE y la humanidad vivan por siempre. Pensé que trabajábamos para conseguir ese propósito, pero quizás me equivoqué.”

Miembro de APE #2:- “Lo que pasó estaba dentro de lo previsto. Ya tenemos la llave de reemplazo.”

Papá: -“Deben ver más allá. Cuando alcancemos nuestros ideales. Estarán libres de sus cadenas”

Miembro de APE #3:- “De sus cuerpos.”

(Diálogo 30. Diálogo de APE sobre la inmortalidad. En *Darling in the Franxx*, Cap.18: 20:18”- 20:49”)

VIRM:-“Esta es la voluntad de VIRM. Star Entity es una masa de vida que puede perturbar la paz del universo.

Como tal, si la princesa klaxosaurio iniciaba el proceso de implante, la programamos para estallar.”

Alpha (Desilusionado):-“¿Papá?”

VIRM:-“La suerte está echada. Este planeta estallará sin dejar nada atrás.”

Miembro de APE:-“¿Qué sucede? ¿Quiénes sois?”

VIRM:-“Asimilamos muchas formas de vida por todo el universo y las ayudamos a librarse de sus cuerpos. Es el momento de que los humanos abracen su evolución.”

Miembros de APE:-“¿Qué?”

(Diálogo 31. Diálogo: VIRM revela sus planes de destrucción. En *Darling in the Franxx*, Cap.21:00:00”-00:58”)

No obstante, a partir del revelamiento explícito de los planes de “Virm” para la humanidad, los y las niños y niñas pilotos se niegan a ser parte de este. Efectivamente se alzan en rebelión contra la propuesta de inmortalidad y placer que conllevaría el dar este “paso evolutivo”. Esto pasa a pesar que “Virm” absorbe todas las conciencias de los humanos adultos viviendo en “Plantations”.

La propuesta de existencia que conlleva el adscribirse a “Virm” sería el final de la humanidad, en ese sentido cobra lugar como catástrofe. Además, se adjunta la incapacidad de tomar decisiones personales, que aunque traen sufrimientos y pérdidas son un ejercicio de los deseos propios. Es por eso que al final de la serie, la batalla de los y las pilotos es la de resistir ante la incapacidad de decidir su propio futuro: el ideal de inmortalidad y placer perpetuo es un ideal apocalíptico, ya que conllevaría una destrucción total de la vida.

A esto último habría que sumarle el grado de relevancia que tiene ahora la decisión para con el ideal de los y las pilotos, quiénes a pesar de sufrir por sus propias existencias, se ven ahora en la posibilidad de elegir entre construir un futuro ellos, o evolucionar a un plano existencial en el que no tendrían control de sus propias acciones pero bajo la garantía de una vida eterna de placer. Finalmente la respuesta de la humanidad que queda es la de rechazar dicho ideal.

Ichigo:-“Todo tiene su final. Lo único que cambia es si ocurre tarde o temprano. Y aunque sintamos que el final se acerca, pasamos otro día en la jaula de nuestras vidas.”

(Diálogo 32. Diálogo introductorio. En *Darling in the Franxx*, Cap.17:00:00"- 00:18")

VIRM:-“¿Qué sentido tiene todo esto? Todas las formas de vida se unirán a nosotros. Entréguense al placer dulce y perpetuo que ofrecemos. Nuestra utopía está libre de odio y discriminación entre especies. ¿Klaxosaurios? ¿Humanos?”

Esas distinciones no importan. Todos serán iguales. Más allá de eso conseguirán un sueño pacífico y eterno, y a la vez evolución eterna e implacable.

Rechazarlo para marchar a su destrucción es absurdo.

Vamos, háganse unos con nosotros.”

Hachi:-“Para los adultos, eso debió sonar como una utopía.”

Nana:-“Pero no es donde pertenecen los niños. Las llamas de su vida nunca arderán tan brillantes en una tranquilidad perpetua.”

Hach:-“No es cuestión de estar bien o mal. Simplemente es el camino que los niños y los humanos eligieron.”

(Diálogo 33. *Virm habla 37*.En *Darling in the Franxx*, Cap.23:15:19"- 16:18")

VIRM:-“Sus dichosas almas. ¿Volverán a apresarse en sus cuerpos? ¿Eligen voluntariamente estar atados al dolor y al pesar? VIRM no morirá. Seguro que nos encontraremos de nuevo en la cima de la evolución.

Mientras el universo contenga una pizca de vida.”

(Diálogo 34. *Virm habla por última vez* .En *Darling in the Franxx*, Cap.24: 16:26"- 16:50")

Este ideal, que primeramente es visto en el discurso tecnológico y luego pasa a la posibilidad de “dar un paso a un nuevo escalón evolutivo”, cae al final de la serie. Bajo la reivindicación de los y las pilotos de rechazarlo y excluirlo del proyecto de reconstrucción humana.

1.5 La peligrosidad tecnológica

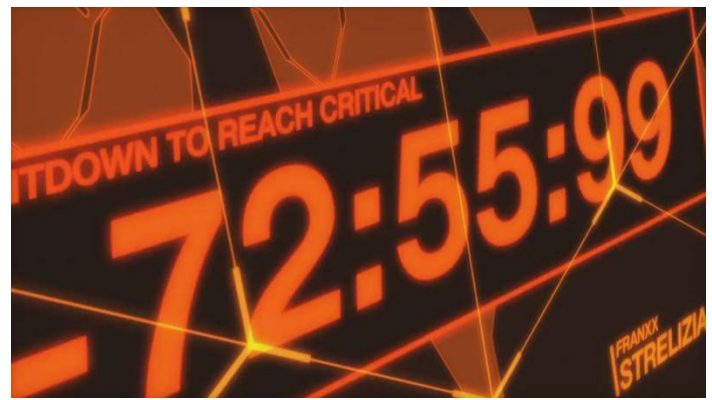


(Imagen 26 La máquina para destruir. En *Darling in the Franxx*, Cap. 9: 18:48)

En el *Anime* tecnología cumple la función concreta de destruir, ser arma y con esto defender a la humanidad del enemigo exterior. Esto tiene lugar en los “Franxx” los cuáles son robots gigantes utilizados por los humanos y piloteados por miembros del escuadrón 13. Aunque no importa mucho estos últimos porque tanto la finalidad de los robots, como de quiénes los pilotan es la de destruir al enemigo.

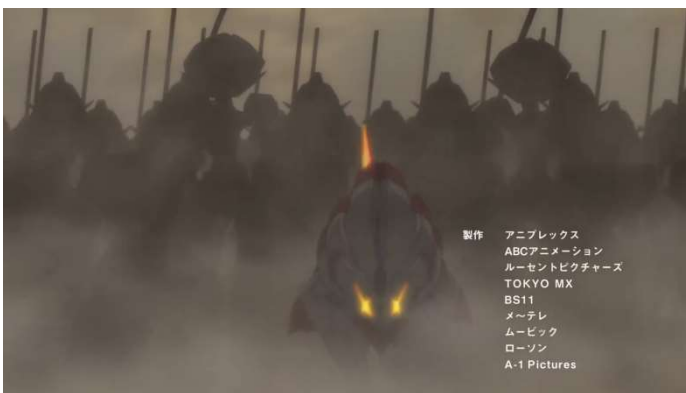
De hecho, el potencial destructivo de las máquinas es muy grande, ya que la destrucción del mundo por parte de estas y el discurso científico es algo que ya pasa.⁵⁹ La tecnología puede destruir el mundo, pero también puede acabar con la vida de los y las humanas. Específicamente su potencial destructivo no es totalmente controlable por los seres humanos ni los pilotos, sino que estas pueden llegar a salirseles de las manos con consecuencias catastróficas. Dicho de otra manera, la tecnología por si sola conlleva un peligro, ya que su potencial destructivo es un hecho que la referencia desde su creación y su funcionalidad.

⁵⁹ Lo anterior fue mayormente trabajado en el apartado de *la catástrofe ecológica*.



(**Imágenes 27 y 28.** *Potencial destructivo tecnológico.* En *Darling in the Franxx*, Cap. 16: 00:33” y Cap. 21: 03:04”)

La catástrofe también puede ser desencadenada en el momento que la tecnología pasa a existir bajo una consciencia autónoma y pensante, que se rebelde contra el control humano. Hay momentos de la serie en los cuáles los “Franxx” entran en “modo embestida” lo que ocasiona que estos destruyan lo que encuentran a su paso sin diferenciar enemigos de humanos. El “modo embestida” también transforma a estos robots, que normalmente suelen tener formas humanoides, en seres de cuatro patas parecidos a bestias robóticas que se mueven bajo un instinto animal.



(**Imágenes 29 y 30** *Franxx en modo embestida.* En *Darling in the Franxx*, Cap. 15: 01:18” y 01:55”)

Strelizia en modo embestida acaba con un algunos klaxosaurios.

Se enfoca la cara de Stelizia, es un animal de cuatro patas salvaje y furioso. Derrama sangre de klaxosaurio en su mandíbula abierta mientras este emite un rugido de furia.

Aparece en la pantalla las letras en japonés “La línea se desvanece”

La pantalla se pone en negro y con letras en blanco en japonés aparece la palabra “Ayuda”. Y luego “Sáquenme de aquí”.

(Escena 25. Crisis interna de Zero Two. En Darling in the Franxx, Cap.15:09:20”- 09:30”)



(Imágenes 31. Genista en modo embestida. En Darling in the Franxx, Cap. 11: 19:55”)

Este planteamiento del “modo embestida” sugiere una posibilidad en el que los robots pueden, además de salirse de control, tomar conciencia propia e incluso devorar a los humanos que los pilotan. Tal es el caso de la escena anterior, en la que “Zero Two” es tragada por su propio “Franxx” sin poder controlarle y este devorando parte de su mente y cuerpo.

Hay que mencionar que la cabina de los y las pilotos sincroniza a estos biológicamente con las máquinas para pilotarlas. Es por eso que se requiere mucha preparación previa y también un grado de fusión con estas

máquinas. La fusión con la tecnología borra los límites entre tecnología y humanidad, los vuelve difusos porque los pilotos pasan a ser parte de los robots y los robots pasan a ser una extensión de la propia consciencia humana.

Zero Two se descontrola en su afán de matar. Strelizia se apaga.

Nana:-“La paracapacidad cruzó el punto crítico y sigue aumentando. Es terrible. Va a klaxificarse.”

La pantalla se pone en negro, salen varias luces de color esmeralda, mientras forman una espiral y se acercan como si se viajara a través de ellas. Aparecen varias imágenes, recuerdos de Zero Two.

Una habitación con luz.

Una niña con la piel roja, una gabardina y cachos acurrucada en un rincón.

Hiro:- “¿Qué es esto? Los pensamientos de alguien pasan por mi cabeza.”

Se enfoca el ojo desorbitado de Hiro

Hiro:-“¿Cuándo fue eso? Lo había visto antes.”

(Escena 26. *Hiro se klaxifica* En *Darling in the Franxx*, Cap.12:22:03”- 22:48”)

La escena comienza con Hiro y Zero Two en la cabina de pilotos. Hay un sonido de emergencia de fondo, una alarma. De Zero Two irradia una figura demoniaca y roja que le ahorca el cuello a Hiro. La voz de Nana se escucha de fondo:

Nana:-“Esto es malo. Sus consciencias se conectarán y se mezclarán a través de Strelizia”

Se enfoca el ojo de Hiro poco a poco se acerca este. Emerge la sombra roja de Zero Two de este ojo.

La pantalla se pone en negro y en japonés aparece el título “Esta es la historia de un monstruo”

Aparece Hiro en una habitación con una niña Zero Two a la par. La niña Zero Two es de color rojo, tiene cuernos muy grandes y los ojos rojos. El color de su pelo es rosado y se encuentra recostada con la pared y con la cabeza agachada entre las rodillas.

(Escena 27. *Fusión de conciencia en Strelizia* En *Darling in the Franxx*, Cap.13: 00:00”- 00:14”)

También en estos eventos ocurridos en los capítulos 12 y 13, los dos pilotos, “Zero Two” y “Hiro” fusionan sus consciencias adentro de su propio “Franxx” lo que les hace explorar ciertos recuerdos que estaban ocultos en sus propias mentes. Este acontecimiento en particular marca una forma en la que los pilotos reconstruyen sus propias narrativas a partir de de la fusión adentro de la propia máquina, que les permite reconectar con ciertas escenas de sus infancias.

No obstante la unificación de consciencia con las máquinas, al borrar los límites entre esta y el cuerpo humano, también parece también cargar consigo el peligro de perder cierto grado de “humanidad”. Cuando “Zorome” visita al mundo de los adultos en el capítulo 10 se da cuenta de sus modos de vida: se conectan a máquinas para recibir cotidianamente dosis de felicidad diarias. Esto anterior no es visto con buenos ojos para “Zorome” quién prefiere adquirir sus dosis de felicidad con otros medios.

El compañero de la adulta se encuentra inmerso en una máquina, tiene en sus ojos una especie de gafas de color metálico.

Se ve solo su cara y cabeza, la cual porta un casco metálico con cables. En su expresión hay una sonrisa serena, como si estuviera descansando.

Adulta:- “No está soñando. Recibe su dosis de felicidad. Activa el sistema de recompensa para recibir algo de placer. Es algo en verdad maravilloso.”

Aparece la boca sonriente del adulto.

Zorome (con expresión sombría):- “Preferiría recibir eso con los dulces de antes.”

(Escena 28. *Adulto conectado a una máquina, En Darling in the Franxx, Cap.10: 15:42”- 16:11”*)

La tecnología llegaría a intentar sustituir los vínculos humanos, por lo tanto deteriora también la posibilidad que tendrían estos de relacionarse con otras personas. Para “Zorome” resulta bastante decepcionante el ver que los adultos tienen vidas tan aburridas y que son tan dependientes de las máquinas.

En ese sentido la tecnología trae el peligro de una muerte espiritual también y no sólo física. Las invenciones científicas que de hecho no fueron necesariamente hechas para destruir enemigos o como armas de guerra cargan esta peligrosidad implícita.

Sumado a lo anterior, hay una postura crítica en como la tecnología ha funcionado para el control de los y las pilotos. La experimentación humana, los maltratos y el sufrimiento que son consecuencia de la ciencia son retratados expresamente en las escenas en las que se muestran a personajes encadenados, con miradas tristes o perdidas en el “Garden” o en espacios de investigación. Esto último tiene que encadenarse

necesariamente con lo que se mencionó en torno al *subsigno* de la obsolescencia de la vida que es tan señalado a lo largo de toda la serie.

Zero Two de niña colocada desnuda en una habitación, una máquina se mueve por su mano. Le apunta y le destruye su mano derecha.

Zero Two chillaba como un animal.

(Escena 29. Experimento 1 con Zero Two. En *Darling in the Franxx*, Cap.13: 07:31"- 07:36")

Se oyen gritos. Se ve a Zero Two niña acostada en una camilla, desnuda y con varios instrumentos en sus extremidades. Los instrumentos son punzo cortantes y de ellos sale una sangre roja.

Se ve una mano apretando un botón en una pantalla.

Inmediatamente el cuerpo de Zero Two se estremece, esta grita muy fuerte mientras se muestra su boca abierta, su cara desorbitada.

Se oye un sonido de la máquina en que parece que esta penetra su piel.

(Escena 30. Experimento 2 con Zero Two. En *Darling in the Franxx*, Cap.13: 11:43"- 11:53")

1.6 La aparente ausencia de la catástrofe

Existen algunos momentos, que fueron sistematizados en la matriz de seguimiento porque peculiarmente son situaciones en donde la catástrofe parecería desaparecer de la vida de los y las pilotos, del planeta y de la humanidad. Estos instantes son mostrados por la serie como una “aparente paz” o un “espacio de descanso” y particularmente suele haber un *corte* en la forma estética en que se presentan los personajes, sus dramas existenciales, preguntas y formas de vincularse con “Papá” y el mundo.

Primeramente en el capítulo 16 hay un cambio en la introducción de la serie: la canción del inicio es ligeramente diferente a la canción de los anteriores capítulos, la introducción tiene un color azul, se hace énfasis en diversas situaciones como el desarrollo de los personajes, quiénes son distintos. En esta *intro* además, “Zero Two” es un personaje muchísimo menos hostil y misterioso, es mostrada su cara e interacción con “Hiro” de una forma más explícita.

Inmediatamente después de esta *intro*, en dicho capítulo se ven las cotidianidades de los pilotos, sin batallas, sin enemigos ni necesidad de estar luchando contra estos:

Goro (voz en off): -“El día de la batalla de Gran Crevasse, nuestra Plantation quedó en ruinas. Pero seguimos viviendo en Mistilteinn. Estamos en la espera de la próxima misión.

Pasó un mes desde que nos dieron esas órdenes (...)

Los niños siempre vivimos solos, pero las cosas cambiaron ahora. Los daños de la Plantation afectaron el sistema de suministro de agua y no tenemos electricidad ilimitada como antes.

Además, los misteriosos cuidadores ya no están. (...)

Lo único que nos dijeron fue que nos mandarían comida una vez a la semana. Pasamos nuestros días sin saber nada más”

(Diálogo 35 .Diálogo de Goro. En *Darling in the Franxx*, Cap.16: 03:11”- 04:25”)

Dicho lo anterior, el disfrute y la diversion solo tienen lugar en los capítulos 7, 17 y 18, en los cuáles se les logra ver a los ya las pilotos jugando o haciéndose bromas. La ausencia de incertidumbre sin embargo suele generar una especie de vacío y preguntas. Además, la diversión dura poco, porque es al mismo tiempo confuso para los mismos personajes el observarse en ese lugar.

En ese sentido, la ausencia de incertidumbre trae otras incertidumbres, como la constante pregunta a cuestionar si “es verdadera o falsa” la paz que se está viviendo. Para los personajes del escuadrón 13 peligro con el que han vivido constantemente les ha hecho estar alerta a un inminente desmoronamiento de esta tranquilidad en donde no se está viviendo la catástrofe. Esto finalmente termina sucediendo con la irrupción repentina de los “Nines” y “Papá” en el capítulo 18.

Kokoro y Mitsuru salen acompañados de unos soldados con armaduras. Todo el escuadrón 13 va a recibirles y a disculparse por lo que pasó.

Ninguno de los dos personajes recuerda nada de lo pasado, tampoco recuerda su vínculo afectivo o sus emociones concernientes a sus exploraciones sexuales. Hacia el final de la secuencia se escucha en voz en off a Hiro:

Hiro:-“El hogar que construimos era muy inestable para vivir, y todo lo que queríamos fue destruido en un instante.”

(Escena 31. *Kokoro y Mitsuru pierden todos sus recuerdos*.En *Darling in the Franxx*, Cap.18: 21:40”- 22:30”)

La ausencia de la catástrofe no vuelve a aparecer, hasta la resolución final del conflicto contra “Virm” y por ende, el final mismo de la serie en el que parece, ahora sí, una “paz permanente” que fue lograda a partir de las decisiones que tomaron los personajes del escuadrón 13, pero también el sacrificio de “Zero Two” y “Hiro” por preservar el futuro de la humanidad. La catástrofe cesa cuando también existe una resignación de parte de las y los habitantes de la tierra, por no poder hacer nada más que actuar lo que se encuentra dentro de sus posibilidades.

Ichigo:-“¿Crees que Hiro y Zero Two sigan peleando? De vez en cuando me duele pensar que vivimos aquí sin ellos. Sigo deseando que hubiera algo que pudiésemos hacer.”

Goro:-“Todos nos sentimos así. Pero... Sólo podemos concentrarnos en lo que podemos hacer aquí. Igual que ellos.”

(Diálogo 36. Duelo por la partida de Hiro y Zero Two. En *Darling in the Franxx*, Cap.24: 04:58”- 05:43”)

Finalmente el duelo por la partida de sus amigos y la resignación ante las propias decisiones es lo que alimenta la resolución y el final de la serie que dimensionaría un nuevo momento en el que la tierra y la humanidad se acerquen a la paz. Acá termina de hecho la serie, mostrando un mundo humano sin catástrofe.

2. Reflexiones finales a partir de la sistematización del significante filmico

A partir de la construcción de la materialidad del *signo* en el apartado anterior se pueden concretar algunos puntos de llegada relevantes que serán posteriormente retomados:

- Los *subsignos* que conformarían al *signo catástrofico* remiten constantemente a una sensación de incertidumbre, destrucción y muerte. Las posibilidades de un inminente cataclismo a gran escala física, natural, espiritual y simbólica entra en sincronía con algunas de los elementos conceptualizados en la primera lectura del *signo*.
- El *Anime* muestra una cara de la tecnología que está fuertemente arraigada a sus consecuencias en la vida humana, en tanto posible catalizadora de la pérdida. Tal es el caso de los *subsignos*: la *catástrofe ecológica*, la *obsolescencia de la vida*, el *ideal apocalíptico* y la *peligrosidad tecnológica*. En estas

cuatro referencias a la catástrofe, la tecnología ocupa un lugar central ya que es una de las dimensiones en las que las prácticas humanas le acercan a una tragedia.

- Todos los *subsignos* experimentan varios giros, picos y declives conforme pasan los capítulos de *Anime*. Pero es necesario afirmar que la catástrofe como *signo* global deja de manifestarse en la serie, en el momento en que esta se acerca al final y resolución. En términos generales, todos los *subsignos catastróficos* se desmoronan en el desenlace de la serie: la catástrofe ecológica se convierte en un proyecto de reconstrucción en armonía con la naturaleza, la obsolescencia de la vida se convierte en una valorización por la existencia propia, lo siniestro deja de ser macabro cuando se desenmascara, el ideal apocalíptico experimenta una caída como proyecto en la humanidad y la tecnología deja de ser peligrosa cuando se deja de alimentar su potencial destructivo. Finalmente el último *subsigno* que remite a pensar la “aparente ausencia” de la catástrofe, termina más bien consolidándose en tanto deja de ser “aparente” y se consolida como paz.
- Hay una gran estrechez entre el primer *subsigno la catástrofe ecológica y la peligrosidad tecnológica*, en tanto se observa que la segunda ha desencadenado buena parte de la primera. Aunque son dos dimensiones diferentes de la catástrofe, se observa una interrelación que les vincula.
- Aunque todos los *subsignos* sistematizados a partir del lenguaje filmico tienen un componente siniestro que les engancha con la muerte, hay una focalización de esto en ciertos elementos específicos señalados por *lo siniestro* del *Anime*. De forma concreta estos elementos serían: la existencia de un enemigo externo “klaxosaurio” y “Virm”, el enmascaramiento de recuerdos y algunos personajes misteriosos, la sexualidad y el origen propio.
- El *ideal apocalíptico* se construye en torno a una promesa, cosa no menor a la hora de pensar este estudio, sin embargo la promesa que se funda sobre este *subsigno* es una apuesta a la muerte propia en base a una gran destrucción de la subjetividad individual. Esta apuesta se cae al final de la serie, ya que

precisamente en los pilotos y pilotas dejan de considera su vida como *obsoleta o desechable* y le dan un peso a sus decisiones y actos propios. Tanto el *ideal apocalíptico* como la *obsolescencia de la vida* que son mostradas en el lenguaje audiovisual están íntimamente relacionadas.

- Otra interrelación palpable es como *la obsolescencia de la vida* es producto de la advertencia que también hace el *Anime* a *la peligrosidad tecnológica*. En otras palabras el riesgo que conlleva la tecnificación y experimentación con humanos puede tener consecuencias en como se le da valor a la vida. Es así como también se plantea que debería de existir ciertos límites para el poder que tiene el discurso científico en la sociedad.

VI. Lectura psicoanalítica/ conjetural del *Signo Catastrófico*

La lectura que se propone a continuación, buscaría anudar todo el proceso de investigación realizado con anterioridad a través del desarrollo de conjeturas analíticas. Esto querrá decir que se propondrá nuevas formas para acercarse a referencias en la teoría psicoanalítica en torno a *la promesa de futuro* en la adolescencia. Lo anterior, a partir del texto transcrito en la lectura anterior. Además, es necesario decir que estas conjeturas resignificarían al *signo catastrófico* construido desde la pregunta central de esta investigación.

Ciertamente la lectura que se propondrá seguidamente estará asentada en los dos anteriores acercamientos o *lecturas*. También, otra de sus características es que no pondrá esfuerzos en una labor de desciframiento en la cual habría intenciones de reconocer una “verdad autoral en el texto”, en contraposición se establecería una relación entre el *texto* y el *lector/ investigador*. Esto último se enraíza en lo subrayado por Barthes (1968): “el nacimiento del lector se paga con la muerte del autor”, es así como el primero propondrá un camino por el que se pueden articular puentes con la teoría psicoanalítica.

Esta forma de proceder parte de la propuesta de un método también psicoanalítico, el cual promueve un detenimiento en la singularidad del *texto filmico* por sobre la teoría ya existente. Por consiguiente, se desarrollará una reactualización de supuestos ya descritos en el marco teórico del presente documento, así como su debida discusión. También será importante que la lectura psicoanalítica *translitere* al mismo *texto* (Allouch, 1993) con el fin de establecer una coherencia con el método psicoanalítico.

1- Premisa de partida para *esta* conjetura

Primeramente se debe hacer alusión a una cuestión fundamental desde donde se enraizarán otros supuestos analíticos a partir de la lectura del *signo catástrofico*. En otras palabras una especie de “tronco conjetural” desde donde se ramificarán otras argumentaciones. Esta funcionará como el punto de anclaje que guiará la discusión de esta lectura:

En el signo catastrófico Anime hay un encuentro con la muerte que es “adolescible”. Esto quiere decir que habría una posibilidad de trastocamiento de la muerte simbólica desde la vivencia subjetiva. Por ende, hay una propuesta en el signo catastrófico que potencialmente permitiría reactualizar algunas conceptualizaciones sobre lo que en esta investigación se ha llamado “la promesa de futuro en la adolescencia”.

Ampliando esta presunción a desarrollar, se dirá que la catástrofe *se adolece* en tanto esto hace que también pueda *vivirse*. Posterior a esto, el sujeto podría a través de la(s) caída(s) que representa(n) la(s) muerte(s) simbólica(s) tomar un rol activo y ser protagonista de su propia historia.

Por consiguiente, ante la pregunta central de esta investigación *¿Existen en el tánatos apocalíptico del signo catastrófico del Anime ciencia ficción, elementos para articular la “constructiva” promesa de futuro que reclama la transición adolescente?* Es necesario proceder con una confirmación de índole cautelosa, ya

que, como se expondrá más adelante, *lo que puede incluir elementos de la transición adolescente también constituye la posibilidad de un riesgoso extravío.*

Esto último querrá decir que hay algo de los productos culturales que también tiene que problematizarse en el marco de la sociedad contemporánea. El ejercicio analítico demandará una deconstrucción constante de los supuestos por los que el *tánatos* apocalíptico repercute en los procesos de subjetivación de personas adolescentes, por lo que el final de esta lectura se dedicará a desarrollar esto último.

Así pues, el orden en el que se ramificará y desarrollará esta premisa fundamental será: A- sus definiciones, justificaciones y “*porqués*” B- sus posibles enlaces con la teoría psicoanalítica y C- sus posibles orificios, limitaciones y alcances.

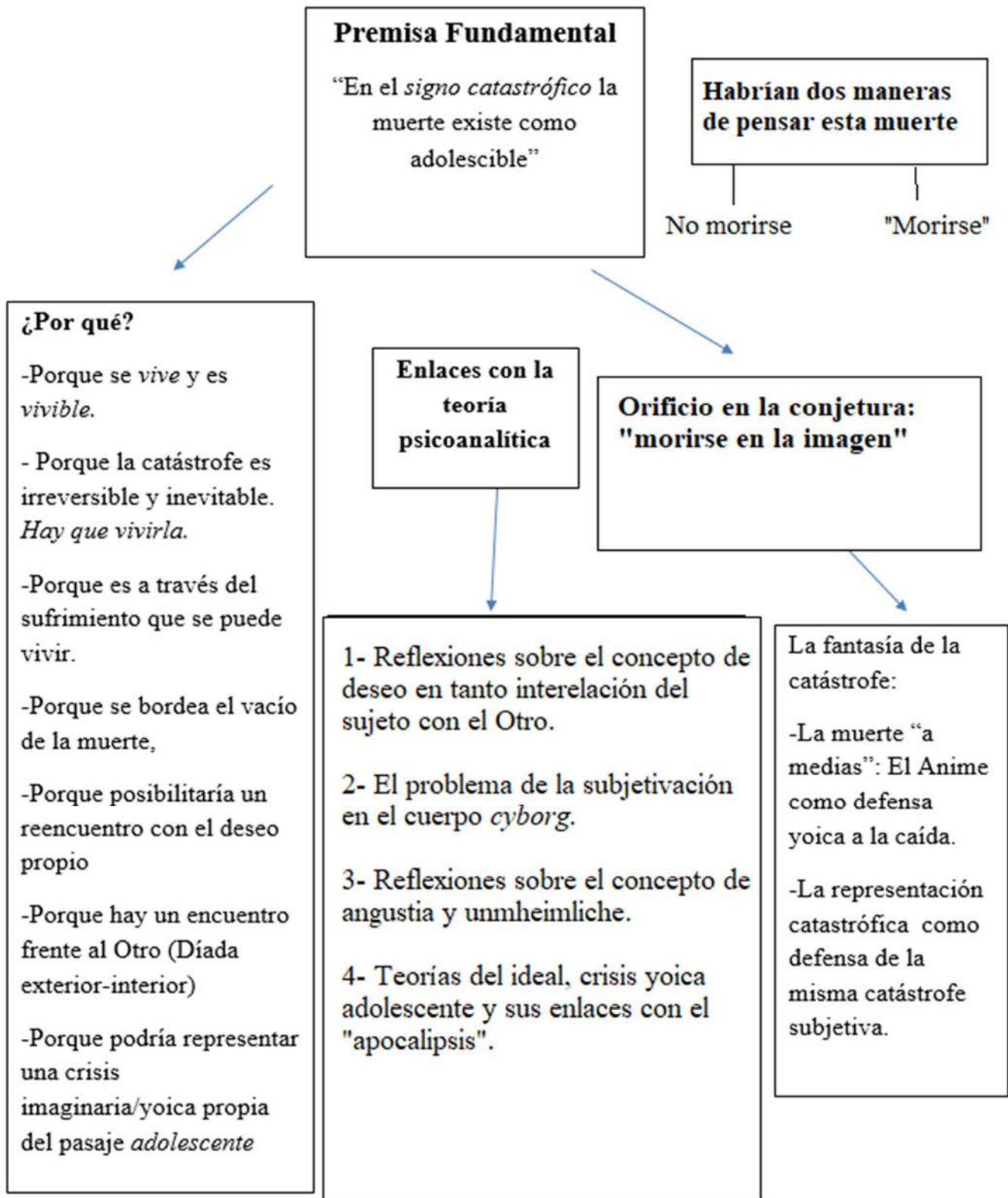


Figura 1: Esquema de la conjetura psicoanalítica. Elaboración propia

2- La muerte que *se adolesce*: coordenadas en el texto audiovisual

2.1 ¿Porqué *adolescere*?

Hernández (2011) afirma que la etimología de la palabra adolescencia viene del latín *adolescens* que significa “joven” y también de *adolescere* o sea “crecer “. Para esta autora es importante retomar la raíz latina para desligar estos significados de lo que ella nombra como “estigmas” que en el español suelen atribuirse a la adolescencia. Aquellos estigmas que remiten a pensarla como algo que “se padece” o se sufre como una “etapa difícil”.

Entonces esta precisión etimológica desligaría al verbo *adolecer*, que en castellano suele significar “causar dolencia o enfermedad” o “tener o padecer algún defecto” (RAE, 2021), con la palabra *adolescencia*. En contraposición a dicho planteamiento de la autora se hará caso omiso a este desligue etimológico para profundizar en la adolescencia no como etapa, sino como un pasaje subjetivo en el que hay un enfrentamiento a la muerte.

Lo anterior se justificará a partir del recorrido hecho en la transcripción del significante audiovisual, para pasar a la reformulación de la palabra en *adolescere*. Este “*Adolescer*” sugeriría un lugar de posibilidad para experimentar un límite con la muerte en la catástrofe, en ese sentido se reafirmará un “padecer la muerte” que apunta a una construcción de futuro. Además, esto no querrá decir que en este *adolescere* exista un defecto, patología o enfermedad, sino que habría una transición que se experimenta en su carácter reformulativo y subjetivante.

También se retomará la reflexión de Silvia Amigo (2017) sobre la etimología de *adolescens* con el significado “estar ardiendo”. En ese sentido *adolescere* estaría ya que arde la fuerza pulsional de quién se

enfrenta al vacío de la nada: la muerte. También arde y son tocadas las fibras de su propia subjetividad; arder poéticamente bordeando la muerte que convoca la catástrofe vista en el horizonte.

Esta reformulación articularía un diálogo posible entre lo que propone el *signo catastrófico* y la adolescencia como replanteamiento subjetivo por sobre la existencia psíquica. Específicamente la serie *Darling in the Franxx* (2018) escenifica personajes adolescentes que viven a merced de las disposiciones de “Papá” y el tecnoestado, en suma sus vidas no tienen valor a pesar de que se les dice constantemente que son necesarios y necesarias para proteger a la humanidad del enemigo. No obstante este modo de vivir está interiorizado en ellos(as) mismos(as) por lo que sus decisiones y vidas son *obsolescentes*.

Conforme pasan los capítulos, las preguntas sobre sus propias decisiones personales, su autonomía y libertad les llevan a un grado de incomodidad. Sobretudo porque los pasos que quieren tomar significarían la destrucción de su modo de vida como actualmente lo conocen, también el sublevarse a su forma de vida estaría marcado por la confrontación ante “Papá” de quién dependen totalmente. Esta apuesta al movimiento y el cambio “se padece” en tanto les transforma, les “arde” y les marca en lo más profundo de sí.

En ese sentido *adolescere* también podría reconducir a luchar y realizar una decisión propia, tomada en base a las preguntas propias del pasaje *adolescente*. El sufrimiento que significa el cambio también tendría que ver con la agitación que sugiere una transformación necesaria para constituirse como sujetos nuevos y nuevas. En otras palabras, pasar a hacer y ser otra cosa diferente a la que antes se ha sido.

2.2 ¿Por qué la muerte en el signo catastrófico Anime?

En la lectura del recorrido significativo de la serie *Darling the Franxx* (2018) se pueden ver varias dimensiones del *signo catastrófico* que convocan a una simbolización de la muerte a través del lenguaje audiovisual. Puntualizando lo anterior: los personajes protagonistas son armas de guerra (*obsolescencia de la vida*), que se enfrentan a amenazas e incertidumbre constantes (*catástrofe ecológica, peligrosidad tecnológica*)

pero que terminan finalmente tomando decisiones a partir del sufrimiento vivido que fue primeramente ignorado. También existen representaciones estéticas que desdibujan la experiencia subjetiva, identitaria y sexual (*lo siniestro y el ideal apocalíptico*) tanto en los personajes, como en las relaciones sociales, la cultura y la tecnología de la serie.

Por consiguiente, los *subsignos* dispuestos en la transcripción del lenguaje audiovisual, bordean una dimensión de la muerte que termina *adolesciendose* y dirigiéndose a una simbolización de esta. La muerte no puede experienciarse en totalidad, porque significaría el final de la vida, no obstante el trastoque de la muerte en la catástrofe posicionaría la demanda a la humanidad de preguntarse por sus propias vidas.

Un ejemplo concreto que se profundizará en mayor medida posteriormente, es la toma de consciencia de la destrucción ecológica por parte de la humanidad. Los pilotos y pilotas enfrentan a una verdad desentrañada sobre la muerte de la naturaleza producto de la *extracción de energía magma*, lo que les lleva a poner esfuerzos en hacerle frente a esta. En otras palabras, el sufrimiento que causa la posible desaparición de la tierra, se transforma en decisiones de los y las jóvenes hacia su futuro.

Habría que detenerse también en diferenciar la catástrofe de la muerte. La muerte como lo innombrable en la experiencia subjetiva psíquica del sujeto está implícita en el acontecer catastrófico *Anime*, pero no necesariamente esto sucede al revés, en tanto la muerte convoca siempre a la catástrofe. En suma, la muerte es un *fin* la catástrofe no esencialmente.

Luego, la catástrofe nombrada en esta investigación como *signo catastrófico* tiene varias dimensiones en donde la tecnología, la destrucción, el terror y sobretodo posibilidad de morir cobran una especial relevancia. Además la catástrofe por sí sola implica dos posibilidades: morir o intentar sobrevivir a ella. Morir es distinto a *bordear* la muerte: la experiencia de simbolización de la muerte circunvala algo de lo imposible pero en su punto límite.

Así que de morir no se puede decir ni concebir nada, ya que es algo inexperienciable a través de la vida. Además aunque la muerte sea imposible de ser vivida, la propuesta de esta investigación es que en el acontecer psíquico hay algo innombrable que tiene que ver con un acercamiento a esta. **La muerte como fin no se puede vivir, la catástrofe sí.**

Esto último es central, porque si de la catástrofe se *sale airoso* es probable construir un futuro: *una promesa de futuro*. Así que una de la premisas fundamentales encontradas en el *Anime ciencia ficción* contemporáneo es que vivir la catástrofe, sufrirla y sobrellevar la vida en la *catástrofe* cambia para siempre la forma en que se sobrellevará la vida misma a partir del encuentro con la muerte. No se puede seguir siendo igual luego de estar frente a la cara de la muerte.

Recapitulando, se resaltaré como característica de la muerte en el *signo catastrófico* su condición *adolescible*. Por tanto, se sugiere que a través del lenguaje, las decisiones y la propia vida es transitable un encuentro con lo inconcebible de la propia subjetividad que no estaría desligada al contexto cultural, social que apalabra la *ciencia ficción Anime*. Lo que *se adolesce* subjetivamente puede encontrar cabida en las preguntas de los puntos de inflexión de la serie, escenarios, referencias a la tecnología, personajes, transiciones, enfrentamientos y experiencias.

2.3 El encuentro con la muerte y sus dimensiones

A continuación, se precisan algunas características del *signo catastrófico* en el que se identifica un pasaje particular con la muerte:

2.3.1 La catástrofe irreversible e inevitable: la muerte como corte

En el *Anime ciencia ficción*, el cataclismo es irreversible porque sucede a pesar que se resista a este, se puede batallar para que esta no pase pero de una u otra forma su acontecer es inminente. También cuando esta

pasa no es reversible, no obstante es posible realizar alguna acción a partir de esta. Ya que como se dijo anteriormente la catástrofe no es un *fin* como si sería la muerte, de la que no se puede sobrevivir.

En el *subsigno* llamado *lo siniestro* de la lectura anterior se observa como una amenaza enemiga ataca constantemente a la humanidad. A pesar que el enemigo se coloca en el *afuera* y se intenta repeler con batallas o armas militares, este irrumpe constantemente en el *adentro* de la vida social. La díada exterior/interior se rompe, cortando también la estructura del acontecer cotidiano⁶⁰. Esto anterior es porque la catástrofe marca un antes y un después. En otras palabras, el acontecer catastrófico marcaría un corte del que no se puede volver ya atrás.

Así que se debe decir que la muerte **sería ese corte fundamental que marca un antes y un después en la forma en cómo se organizaría y viviría la humanidad**. Un corte en la temporalidad, pero también en el sentido. Ya que la propia existencia experimenta la muerte de la estructura cotidiana anterior a la catástrofe, por tanto se resignifican aspectos de la nueva realidad en función de una nueva ley social.

En los años 2020 y 2021 con la pandemia de la COVID-19 muchas publicidades en televisión y redes sociales distribuían slogans con frases como: “luchemos quedándonos en casa”, “seguimos siendo Costa Rica unida” (BancoBCR, 2020) o “... nos volveremos a ver” (La Curacao Costa Rica, 2020). Con el paso del tiempo los panfletos publicitarios pasaron a distribuir mensajes optimistas del estilo: “vamos a salir adelante” (Asociación Bancaria Costarricense, 2021) y “¿Quién dijo que tenemos que volver a lo normal?” (Coca cola, 2020) Es posible que poco a poco la sensación de irreversibilidad del virus en la cotidianidad haya cambiado la manera en cómo se articulaban estos mensajes. En ese sentido la inevitabilidad del virus en la cotidianidad, ha marcado que la mirada se redirija hacia el cambio a futuro, por sobre el “volver atrás”.

⁶⁰ Esta díada precisamente es la díada fundadora de la subjetividad. Las transformaciones que experimenta serán profundizadas en el apartado referente al cuerpo *cyborg* de la presente lectura.

El ejemplo anterior ilustra un empate entre lo que se puede interpretar del lenguaje audiovisual *Anime* catastrófico y un evento tan significativo para nuestra sociedad contemporánea como la pandemia. En ambos casos existe una resistencia a asumir la irreversibilidad de la amenaza, sin embargo esta irrumpe en la vida diaria y debe asumirse como parte de la misma. Realmente se podría decir que la marca que trae el acontecimiento amenazante, rompe la cadena de sentido en la temporalidad.

Tanto el virus como el *supuesto enemigo* portador de la catástrofe llegan a la humanidad. Y esta debe apropiarse como parte del mismo, el cataclismo acontece para cambiarlo todo y es a través del cambio que es necesario vivir si se quiere continuar, por eso no puede negarse su existencia y acontecimiento. Finalmente entonces se debe concluir que la irreversibilidad como condición central de la catástrofe es la que convoca a la vivencia de esta, sea forzoso o no: *se debe* vivir.

2.3.2 Sublevación: la posibilidad de vivir la muerte

En el audiovisual *Anime* de ciencia ficción se representa una forma de vivir que se inclina hacia la desesperanza. Así como se vió en la primera lectura de esta investigación, suele haber una impresión de abandono en la sociedad, la arquitectura representa la sensación de encierro y desazón que están ligadas también una infravaloración de la vida.

En *Darling in the Franxx* (2018) los niños y niñas en su infancia son preparados bajo muchos experimentos para cumplir la función de proteger a la tierra, no tienen nombres propios y tanto sus emociones como decisiones no tienen ningún tipo de valor para “Papá”. También viven en función de los tiempos que les han establecido, su alimentación y cotidineidad están reguladas, tienen prohibido conocer el mundo de los adultos, el vincularse sexo-afectivamente o el satisfacer alguna necesidad propia sin consultar a los adultos a cargo.

También, dicha *obsolescencia de la vida* en el *signo catastrófico* se encuentra marcada por una forma de organización social que necesariamente se ordena con herramientas tecnocientíficas. En ese sentido, la tecnología cumple una función persecutoria para la vida de los pilotos y pilotas. No obstante, en el transcurso de este *Anime* hay momentos en donde los y las personajes se sublevan a la misma estructura social.

Esta postura ante la precarización de la vida tan destacada en el *Anime ciencia ficción*, posiciona una forma de tomar un lugar frente a esta: la *sublevación*. Esto se leerá como un intercambio de palabras necesario entre lo que se nombrará “**Muerte en vida**” por una “**vivir muriendo**” que empujará a ser partícipe activo del restablecimiento al valor de la vida. Dicho de otra manera, la lucha aunque puede suponer morir, posibilita una nueva relación con la muerte en la que se está tomando un rol activo.

El ser participante activo de la *sublevación* le da un valor a la vida en base a la lucha que representa el rebelarse contra un sistema de organización social que se percibe como hostil. En otras palabras, el proceso de creación de una *vida* y una *historia propia* es revolucionario porque enfrenta los cimientos estructurales de la sociedad. El impulso destructivo es una forma de cambiar la injusticia y la represión en la que se vive por nuevas maneras de relacionarse con la realidad. Finalmente la muerte de estas formas de organización social sería una oportunidad de reestructurar el dolor, apelando a un mundo en el que la vida tenga un valor mayor.

Por otro lado, es necesario mencionar que la *sublevación* se realiza de una manera colectiva y a través de los vínculos con otras y otros. El impulso hacia la destrucción del *status quo* de “Papá” se puede proponer porque existe una alianza y un vínculo entre los personajes que les facilita la vivencia de la catástrofe. Es por eso que la vivencia colectiva de la catástrofe es muchísimo más sobrellevable a la vivencia individual o en soledad del drama existencial que representa esta.

En síntesis, no hay *sublevación* sin encuentro con el otro. Lo anterior resalta el lugar del encuentro con los otros como catalizador de los procesos de creación. El *adolescimiento* del enfrentarse a la caída de

verdades propias y sociales es posible gracias a la colectivización de experiencias y deseos de reconstrucción que convoca a los y las pilotos.

2.3.3 Agujerear el ideal: algo tiene que morir

En *Darling in the Franxx* (2018) existen fuerzas que promueven el ideal a escalar evolutivamente a otra forma de vida inmortal. Bajo esta nueva forma de vida ya no habría corporalidad, la consciencia propia desaparecería y la historia de cada quién. Esto por ejemplo es representado a través de los planes de “Virm” que sugieren el formar parte a una nueva consciencia espacial colectiva, en la que no exista el dolor producido por un cuerpo y una consciencia humana.

También la estructuración de una sociedad tecnificada y sumamente avanzada en términos científicos prometen una forma de vida en la que ninguno de los adultos quieren más nada, sus deseos están saciados permanentemente y no necesitan realmente realizar acción alguna. Estas cuestiones se encuadran en el descubrimiento de la inmortalidad por parte de algunos científicos.

Es por eso que en el aparato tecnológico donde supuestamente la humanidad habría depositado la confianza de toda su existencia la misma serie *Anime* retrata un desdén y una extrañeza. Esto se ve por ejemplo en los “modos embestida” de las máquinas que se pilotean, o en el capítulo diez cuando “Zorome” observa desilusionado a un adulto conectado a una máquina recibiendo dosis de placer.

Estos *ideales apocalípticos* se caracterizan porque en ninguno la muerte tiene un lugar, es decir la vida se enraiza en una prolongación aparentemente infinita, lo que termina llevando a los personajes a un aburrimiento cíclico: una muerte espiritual. En ese sentido el ideal de la prolongación de la vida conlleva un sinsentido. A lo anterior habría que agregar entonces que la existencia podría tener sentido por su carácter finito: **la vida tendría sentido porque se acaba y puede tener fin en la muerte.**

Pero también esto constituiría una paradoja ya que en el mundo de esta narrativa *Anime* la muerte no existe y por tanto el aburrimiento colma los rincones de la sociedad tecnificada. Si a esto le sumamos la incapacidad de darle sentido a estar vivo, la existencia en esta sociedad *es una muerte sin muerte*, o sea una muerte en la prolongación infinita de la vida.

Así como en la adolescencia existen unas series de procesos que están del lado de la destrucción de la ley, la caída de ideales y la reorganización del yo. En *Darling in the franxx* (2018) los personajes jóvenes deciden hacia el final de la serie el rechazar estos ideales y construir nuevos proyectos hacia donde dirigir la vida.

Contradecir el ideal involucraría una vida displacentera, pero también un reencuentro con el deseo y anhelos propios. Por ende la caída del ideal representa una forma en que la catástrofe espiritual es *adolescida* e identificada. En un posterior apartado se profundizará sobre los aspectos teóricos del psicoanálisis a estas ideas.

La catástrofe espiritual a diferencia de una amenaza exterior o la destrucción de la tierra y la naturaleza es de carácter interior, involucra una introspección propia y necesariamente el demandarse por sí mismo o misma. Su escenificación en los personajes se da a través del *desentrañamiento de verdades* sobre su propia precariedad existencial o las consecuencias que supondría el aceptar el *ideal apocalíptico*. Por ende el *ideal* debe morir, aunque eso suponga destruir la posibilidad infinita del placer, poder y vida.

3- Enlaces con la teoría psicoanalítica

Puntualmente se tiene que decir que esta sección pretende profundizar en dos dramas que tienen lugar en la *adolescencia* y que encuentran referencias en la teoría psicoanalítica.

Los primeros apartados se concentran en conceptos que se asocian al proceso de *subjetivación* el cual tiene lugar en la adolescencia. Al entender esta como una *crisis del deseo*, estos conceptos construirían a la *promesa de futuro* en la adolescencia en función de una *muerte posible de adolecer*.

Sin embargo esto último, la *posibilidad de adolecer* en la adolescencia, introduciría una segunda serie de reflexiones en las que se detendrá la discusión acá presentada. Y es que precisamente es importante que hacia el final del presente discernimiento se encuentren claves teóricas para pensar el drama de la instancia *yoica*, que también sucede en la *adolescencia*. Es esta reflexión sobre el conflicto *yoico* del psiquismo la que abrirá el portillo para reflexionar sobre la tecnología, los ideales apocalípticos y el *Anime* como *defensas narcisistas* que pueden estar en función de la represión.

3.1 ¡Advertencia! Sobre dos posibles muertes

A partir de la conjetura que ha sido construida en el recorrido hecho en esta investigación, se tiene que hacer una precisión conceptual inomitible para los siguientes apartados. Esta precisión reformulará dos formas de reflexionar sobre la muerte en la teoría psicoanalítica, que si bien son dos formas de ver o introducir lo innombrable de la experiencia de la muerte, ambas sugieren efectos subjetivantes particulares que se profundizarán en los siguientes apartados.

La muerte como la entenderemos en el Tánatos del *Anime ciencia ficción*, es rastreable en dos miradas posibles: la primera referirá a un corte que *se adolesce* y que subyace a una separación del sujeto con el Otro primordial. Es decir, que esta muerte estará del lado lo que varios autores como Blos (1981), Fernández (1999) y Amigo (2017) sugieren que sucede en la adolescencia con la *reanimación edípica*, en otras palabras la muerte que hace referencia a la castración.

Esta muerte sugerirá el *adolescimiento* que se nombra en esta investigación como necesario para construir una *promesa de futuro* en la adolescencia. El lugar que ocupará esta muerte no está totalmente

desligado de la noción de *vivir muriendo* o de *morir para vivir* a la que nos hemos ya referido que pasa en *Darling in the franxx* (2018). También sugiere un corte o separación que duele y que es vivible porque aunque las nociones de vida y muerte comúnmente han sido separadas, esta forma de pensar la muerte es indisoluble de que la vida se presente con esta y viceversa.

Como señala Allouch (2020) esta escena del *vivir muriendo* es una forma de vincular lo erótico con la muerte y subraya la incorporación que haría la vida con la libertad. Agrega que en toda vida hay una presencia de la muerte y que es por eso que la *pulsión de muerte* es una pulsión: porque impulsa (p.122-) Así que atreverse a vivir necesariamente introduce la posibilidad a que algo de sí se pierda y muera, pues el gran peligro de vivir es que se puede morir por hacerlo.

Allouch (2020) trae estas palabras de Foucault “Prefiero morir que morir” para designar un segundo morir en el que la vida no es vida, sin intensidad y de “muerto en vida” (p.120) ¿Qué significa esto? Esto referirá a otra dimensión de la muerte que se excavará teóricamente en apartados finales de esta investigación e introduce condiciones para pensar una *muerte de la subjetividad*, es decir muerte del sujeto en su existencia.

Al borde de esta *segunda muerte* que plantea el autor la pregunta ¿quién soy? es inadmisibile, no está porque “el ser suspende toda forma posible de transformación” (p.127) Tal es así que esta *muerte* involucraría un infranqueable e imposible.

“Los desconocidos que vienen todavía a adornar con flores tu tumba un día no vendrán más. O se enfermarán, o morirán. Tú seguirás achicándote detrás de nosotros, siempre moviendo la mano con el mismo movimiento de despedida. Nosotros ya no le prestaremos atención. Hasta el momento en el que finalmente, de alejamiento en achicamiento, de desapariciones en olvidos, ya no quedará nadie en la tierra para pensar en ti, ya nadie para conservar tu recuerdo, ya nadie para saber a que se parecía tu sonrisa.” (Allouch citando a Jourde, 2020, p.128)

Es entonces como podemos a partir de esta noción de desaparición total para plantear un escenario en que la muerte conlleva al fin de la existencia. Lo innombrable e infranqueable por el lenguaje ocuparía este espacio final en el que el ser ya no es. Cabe aclarar que en los apartados finales nos ocuparemos principalmente

en pensar las defensas yoicas y los movimientos narcisistas de defensa ante esta muerte, sobretodo en el contexto de las tecnoadolescencias contemporáneas.

Se recordará aquel mandato último de la pulsión señalado por Freud (1992^d) que recriminaría la necesidad a volver al estadio inorgánico: a ser nada en un estadio en el que el sujeto no ha adquirido el lenguaje. Sabemos que esta llamada pulsión de conservación del yo funciona a través de esta defensa que sobreviene en la *compulsión a la repetición* cíclica, por tanto hay una escena yoica en la que fantaseosamente el yo se protegería de su posible desaparición aunque eso involucre displacer, destrucción o autodestrucción.

Este dilema que despliega la escena yoica será profundizada con especial atención hacia el final de la investigación, con el fin de reflexionar cuando el encuentro con la muerte que venimos articulando como necesario podría convertirse en la propia destrucción del sujeto. Esta paradoja que representaría la conjetura de esta investigación colocará sobre la mesa como *aquello que podría ser la cura, se convierte en la propia pérdida*.

En resumen, se sugiere que habrían condiciones en que el encuentro con la muerte, aquel que se *adolesce*, pueda reformular una escena de subjetivación mientras que hay otra mirada en la que la muerte realmente mata y pone fin a la existencia.

3.2 La construcción de una promesa de futuro: Deseo, Otro y sublevación

3.2.1 Crisis del deseo: sujeto barrado

La adolescencia, como se entiende en esta investigación, es *una crisis del deseo* en la que se reanima por segunda vez el drama subjetivo una vez vivido en la infancia. (Amigo, 2017; Blos, 1981; Fernández, 1999 y Sánchez Segura, 2010) Lo que se ha llamado *promesa de futuro* obedece a esta posibilidad que tendría el sujeto de visualizar horizonte psíquico más allá de esta crisis, algo que convoque desde su propia singularidad.

Ante tal enunciación de la teoría psicoanalítica se propondrán algunas cuestiones fundamentales que se entrelazarán con la conjetura de esta lectura psicoanalítica.

Primeramente aunque la perspectiva freudiana no enmarca al deseo como lo entenderemos adelante con Lacan, es el punto de partida para reactualizar ciertas condiciones para llamarle una *crisis del deseo*. Como sugiere la literatura revisada, la *reanimación* del complejo de Edipo en la adolescencia articula una *reafirmación pulsional* de *nuevos objetos libidinales*. Es desde este lugar que la adolescencia reclamaría un nuevo lugar, o como hemos llamado acá una *promesa de futuro*, hacia donde el sujeto visualiza su movimiento psíquico.

Siguiendo a Fernández (1999) las nuevas condiciones en las que se enmarcaría la pulsión prometen un “exterior” ubicado fuera de la endogamia familiar en la que transcurre la infancia. La pulsión como “fundamento del movimiento” encontraría cabida en este “afuera” dictaminado por la *ley de prohibición al incesto*, es esta diada adentro-afuera la que será reactualizada a partir de las nuevas posibilidades en las que singularmente la adolescencia coloca.

“Si pensamos, de manera muy abreviada, a la pulsión como el "fundamento del movimiento" (psíquico), como ese incesante apremio que impulsa al sujeto a una búsqueda desde sus oscuros orígenes (de los que señalamos, sin embargo, que estarían marcados por la sexualidad, por la muerte, por la separación, por la promesa del re-encuentro), entonces, consideraremos a la adolescencia - en consecuencia con lo aquí planteado - como una condición deseante, como una reforzada circulación del deseo” . (p.112)

En ese sentido en la propuesta freudiana es posible *releer* condiciones para que en la adolescencia el sujeto experimente una separación con los objetos libidinales de la infancia que se habían anteriormente instaurado, producto al corte que venimos tratando como una *muerte*. Y más allá podría estar simbolizando algo de una “promesa de reencuentro” (p.112) la cual buscará en un nuevo exterior que dota el vivir en la sociedad.

Por otra parte, esta construcción del exterior estaría vinculada a una posibilidad de reivindicar *promesa de futuro* en tanto posicionaría una nueva contingencia en las formas de vivir. Según Amigo (2017) al entender la adolescencia como un “segundo despertar sexual” en el que se reestructura la neurosis infantil, también se reconstruye la relación con el Otro. Ese Otro, en mayúscula, que posibilita al sujeto entrar al mundo del lenguaje y la cultura, luego de su separación⁶¹ por efecto de la instauración de una nueva ley.

Abriendo un paréntesis en este tema de la ley que subyace al momento de la castración edípica, se debe decir que ha constituido, en el sujeto neurótico, la posibilidad de separarse a este Otro. En la niñez, el *infans*⁶² humano adquiere el lenguaje por el encuentro con el Otro primordial al que luego tiene que separarse, el complejo de Edipo introduce la castración como una forma de llamar a la prohibición incestuosa que deviene a partir del lenguaje.

Es por la castración que podemos hablar de una sanción que en la adolescencia pasa a un plano *exógamo* o afuera, ya que el corte que introduce la castración en la adolescencia remitirá a pensar el *nuevo afuera* debido a que este corte que ahora sanciona y dictamina nuevas formas de existir estará en el *más allá* de la infancia.

La castración es la posibilidad de hacer un llamado a la *ley de prohibición al incesto*. Así que se entenderá al *incesto familiar* como ese espacio en el que el sujeto se encuentra empedernido en sus aspiraciones narcisistas que devienen ser *el falo de la madre*. En este momento preedípico en el que no hay todavía una inscripción de ley, ni un corte fundamental, se existe en *Uno* con el Otro. Tampoco se desea, porque no se *es* sujeto sino que se existe en base a ser extensión *Uno* con el Otro.

⁶¹ Utilizaremos la noción de separación con extrema cautela, porque el sujeto y el Otro, por lo menos en el plano psíquico están siempre enlazados. No existe vida psíquica sin el encuentro con el Otro.

⁶² Esta palabra suele ser utilizada en psicoanálisis y refiere al bebé humano. Lo más importante también es que referencia a quién no puede hablar o no ha entrado al mundo del lenguaje.

La escena edípica está relacionada con el deseo, porque a partir de la castración el sujeto quedará en *falta* y en separación con el Otro, esto quiere decir que ya no se podrá ver *Uno con el Otro*. Además estará agujereado por ciertas marcas del deseo del Otro que quedan instauradas a partir de una serie de identificaciones que tuvieron lugar en la infancia. (Amigo, 2017) A partir de esto recogeremos esta incapacidad de verse como sujeto completo como lo que le mueve a buscar *en el afuera* lo que responda a su vacío fundamental. Así que el sujeto del psicoanálisis es un sujeto deseante porque siempre estará tachado, barrado y errante por el mundo, buscando algo que se le perdió.

3.2.2 Algunas precisiones lacanianas

Para Jacques Lacan (2014) el deseo es una cuestión que está anudada a la falta constitutiva del sujeto ocasionada, a su vez, por la entrada de este al mundo del lenguaje. Para el psicoanálisis lacaniano el sujeto es un sujeto en falta (\$) incapaz de dar cuenta de sí mismo en totalidad a través del lenguaje. Así que el pago por entrar a este y la cultura será algo irrecuperable en la existencia misma.

Además, ante esta pérdida fundamental el sujeto *hablante* no sabe bien lo que está diciendo. Esto en otras palabras también tiene que ver con este momento mítico en el que el “cachorro humano” se somete al encuentro con un Otro primordial que responde a su mismo acto de hablar. Para Lacan el deseo se coloca en el Otro porque este articula la pregunta “Che vuoi?” (p.44-46) o sea “¿qué quieres?” en función del acto mismo de hablar del sujeto frente a este Otro. El deseo sería la respuesta indeterminada a esta pregunta que reside en el Otro con quién se encuentra el sujeto.

[...]nos bastará con indicar que la libido, cuya noción hallamos en el centro de la teoría analítica, no es más que la energía psíquica del deseo. (...)Es decir que si el deseo parece en efecto llevar consigo cierto quantum de amor, muy a menudo se trata de un amor que se presenta en la personalidad como algo conflictivo, un amor que no se confiesa, un amor que incluso se niega a confesarse.(p.12- 13)

El deseo es inconsciente por su carácter de residir de forma indeterminada en el Otro, Lacan se diferenciará de Freud en su noción de deseo, ya que si bien el deseo tiene que ver con la libido no necesariamente este tiene que ver con una “búsqueda de satisfacción” con el objeto. Como así Freud teorizó en un primer momento la búsqueda de placer. No obstante, allí donde reside esta demanda de amor que hace el sujeto existe una posibilidad de este de moverse: de *hacer algo* frente al lugar del Otro.

“El deseo es la esencia misma del hombre. Para no aislar el comienzo de la fórmula de su continuación, agregaremos: en la medida en que ésta es concebida, a partir de alguna de sus afecciones, como determinada y obligada por cualquiera de sus afecciones a hacer algo.” (Lacan, 2014, p.16)

Se tiene que decir que la separación de la que hablamos anteriormente entonces no es una cuestión de independencia sino un grado de libertad con respecto al Otro en tanto se quedará unido a este por el deseo. El lazo con el Otro es necesario en el psiquismo del sujeto porque este lazo se instaura paradójicamente por la pérdida en su separación.

3.2.3 La sublevación como reivindicación de la vida y tachamiento del Otro

Como se vió, la adolescencia es una segunda oportunidad para construir una nueva relación con el Otro. En ese sentido, una nueva reinscripción de la relación entre el Otro y el sujeto también instaura un lazo indisoluble en el sujeto para con el Otro: en relación justamente con su deseo. Siguientemente lo que se propondrá es que esta reinscripción del deseo, es rastreable en la *ciencia ficción* a través de la metáfora de la *sublevación*.

La *sublevación* que traza el espíritu del género *cyberpunk* y la revolución contra el tecno estado concuerda con la forma en la que la pubertad intensamente se revela contra el incesto y la dependencia parental. Fernández siguiendo a Freud (1999) llamará a esto el “desasimiento de los progenitores” o “desasimiento de

la autoridad parental” (p.138) porque apunta a la efectuación de un duelo producto de la entrada al “mundo exterior”, prometiendo quién *adolesce* este corte fundamental un nuevo devenir de sí mismo.

No en vano se subrayará el significante “Papá” que hace referencia a la figura fundadora del orden social, también de la vida de los y las pilotos, pero también del orden que predomina en el mundo de *Darling in the Franx* (2018). Los personajes que emprenden un enfrentamiento contra dicha autoridad, escenifican el conflicto del desasimiento de la ley paterna en la vida del adolescente. Desasimiento necesario para reinscribir en un exterior social una nueva ley en el psiquismo.

En el *Anime ciencia ficción*, sublevarse contra la ley que –hasta ahora- ha gobernado las vidas y los cuerpos de la sociedad, estaría dada en función de construir nuevos lazos y vínculos. También de explorar los territorios que subyacen a la prohibición de la ley, como por ejemplo la sexualidad genital, repensar la relación con la naturaleza, pero sobretodo tener un grado de autonomía mayor por sobre las propias decisiones que antes no tenían ningún valor para ellos ni para el sistema. Finalmente son estas promesas, las que estarían ubicadas en el horizonte que representa el exterior del mundo en el que viven: otro mundo distinto.

Allouch (2020) cita a Foucault para entender la *sublevación* como un acto en que se dice que no y en el que hay un rechazo que se pone en juego la vida misma: “La sublevación, como aclaramos, es decir que no, decir que no en palabras, pero también en acto. Si bien cobra vuelo por la libertad de quién se juega en ello la vida, su vehículo (...) es la voluntad.” (p.119-121)

Cuando “Hiro” y “Zero Two” deciden decirle que no a “Papá” a quién le han tenido que rendir cuentas y vivir a su merced, resuelven en contraposición a la “muerte en vida”, hacer de la sublevación parte de sí. Asimismo, los personajes del escuadrón 13 anteponen el arriesgar sus vidas para decir que *no* con sus actos a “Papá”. Ante esta reivindicación de una vida que anteriormente era considerada como obsoleta y reemplazable, la *sublevación* es una posibilidad de ser y hacerla posible frente al inminente peligro de perderla.

Durante la catástrofe, la existencia es desesperanzadora y dolorosa, la tecnología promete ser la salvación a pesar de la precarización que existe de la vida misma, pero falla como manifestación del propio error humano. La catástrofe propone dos caminos: *muerte en vida* y morir. ¿Es este mundo que se encuentra en total desolación una metáfora del sufrimiento adolescente?

También en la escena en la que “Naomi” y “Hiro” fallan en las pruebas para ser pilotos, la idea de fracaso significa también muerte. Ser un objeto desechable de la ciencia es algo que se da por entendido desde el nacimiento de cada uno de los niños y niñas, pues se *es* en “Papá” y para “Papá”. No hay relación, porque no existe aparte de los pilotos con este y en ese sentido se existe en unidad del sujeto con el Otro.

A su vez, la obsolescencia de la vida en “Zero Two” le hace decir constantemente “No le temo a la muerte.” Este no temer a la muerte precisamente es el morir que señala Allouch (2020) como “vida sin vida” o “estar muerto en vida”. Ante esta incapacidad de construir palabras propias a la vida misma, se existe a merced del Otro y la existencia vale la pena solo *en función* del Otro, no obstante no *en relación* con el Otro. En un primer momento el sujeto se enfrenta al “capricho del deseo del Otro” en tanto este le ordena una forma de existencia y le organiza un modo de vida. Acá el sujeto decide “ser” en tanto es y está en el *deseo del Otro*

Esta cuestión fundamental es atravesada por la exigencia de reconocimiento del Otro, sobretudo en el personaje de “Zorome” quién anhela con todas sus fuerzas el servirle fielmente a “Papá” para poder, quizás algún día, convertirse en adulto. En “Zorome” es fácilmente visualizar esta demanda de amor que el sujeto realiza al Otro ya que este se encuentra totalmente atrapado siendo *Uno* con este en el cumplimiento de su “capricho”.

Además en este primer momento, el deseo del *Otro* es caprichoso, porque está sin ser develado. Sólo es en forma de mandato, lo que le vincula a su carácter de omnipotencia: el sujeto no puede escapar a este mandato porque es incuestionable. (Sánchez Segura, 2010, p.89)

(...) se limita a hacer lo que se le pide es porque está encerrado en el circuito de la demanda que ya se ha mencionado, elevando a la máxima importancia el Otro en cuanto consistente. Él allí, bajo la omnipotencia del Otro, se desvanece, se suprime como sujeto, pues no puede representarse para tomar la palabra y comunicar su deseo. (Sánchez Segura, 2010, p.98)

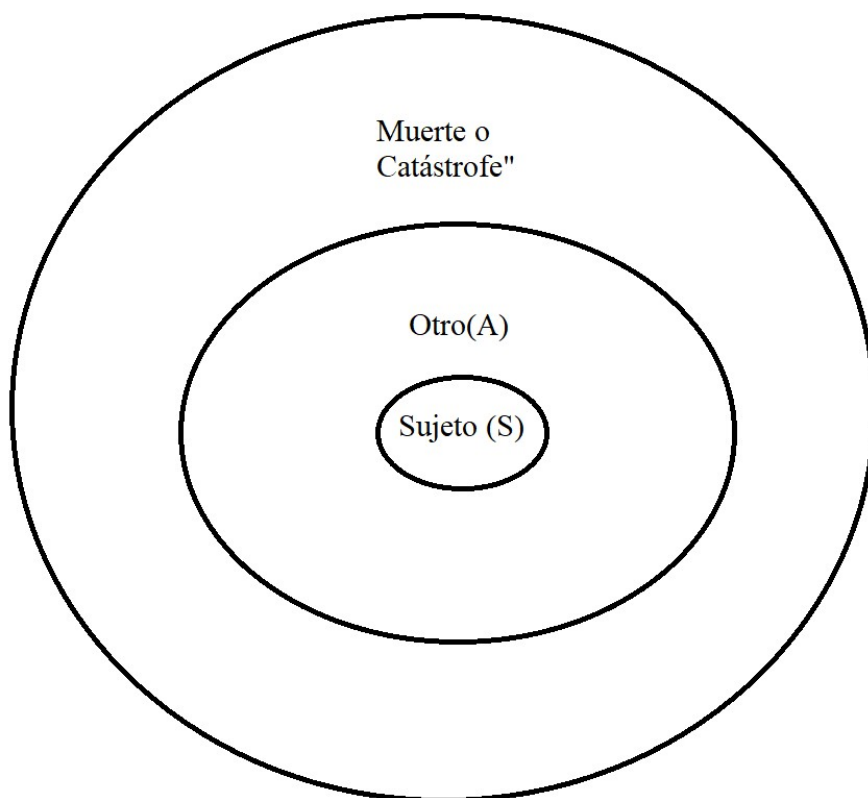


Figura 2: Los niños pilotos y “Papá” en los primeros capítulos *Darling in the Franxx*(2018). Elaboración propia

Posterior a esto Sánchez Segura (2010) hablará de un momento en el que hay un paso que puede darse y que colocaría al sujeto más allá del circuito de la demanda. El sujeto igual teme no seguir existiendo en el lugar que ocupa en el Otro, pero empieza un camino de reconocimiento de su lugar de sujeto frente al Otro. “Esto significa que aquel que desesperadamente se había hecho desear, por fin es deseado y puede realizar la metáfora que podría introducirlo en el campo del deseo como deseante.”

En este momento el sujeto es capaz de sufrir sus propias inhibiciones y de entablar una relación consigo mismo, precisamente preguntándose por este lugar frente al Otro. Esto recogería ciertos vestigios de su relación con este Otro primordial, los cuales le llevarían a visualizar al *deseo propio* pero sin atreverse a tomar partida de este.

En buen resumen de casi todo lo dicho anteriormente, la catástrofe funcionaría como un encuentro a la muerte, frente al cual se podría hacer un corte para instruir un nuevo orden simbólico que ordenaría la subjetividad. El encuentro con este corte supondría la llamada *muerte* que se viene poco a poco hilando en esta argumentación y que refiere a como el sujeto vuelve a través de la castración a vislumbrar algo de su deseo. Así que la castración es una oportunidad del sujeto de verse tachado a sí mismo, pero también de tachar al Otro que se cierne con sus fauces gigantescas sobre su propia subjetividad.

Por otro lado, aunque la diada sublevación/castración parece implicar dos proposiciones antagónicas, se propondrán como dos caras de la misma moneda. Lo anterior, es posible de distinguir a través de *la sublevación en Darling in the Franxx* (2018) ocurre contra el antiguo orden paternal que gestiona las vidas de quienes se encuentran en el tecno régimen. Es decir, se intenta a partir de esta *construir un afuera* de la relación incestuosa en la que han vivido.

Simultáneo a esto, los personajes principales se dan cuenta de que las nuevas organizaciones sociales y nuevas leyes a las que aspiran, suponen una transición dolorosa. Esto involucra asumir ciertos límites dentro de sus nuevas libertades, nuevas formas de responsabilidad para con la naturaleza y consigo mismos(as). En ese sentido, habrá una reinscripción de la ley que interpelará a los personajes en este nuevo panorama de vida que están construyendo así como el adolescente topa con las demandas culturales del *afuera* social.

En otras palabras, *la sublevación a “Papá”* está en función de un gran deseo de separación. Sin embargo esta separación no deja de ser desoladora y compleja. La separación es dolorosa porque involucra sobrevivir

al fin del mundo, luchar por sobrevivir y finalmente encontrar nuevas posibilidades en esta aparente nada. En resumen, la castración es dolorosa porque interviene a través de las nuevas leyes del *afuera* a las que se irán enfrentando los pilotos.

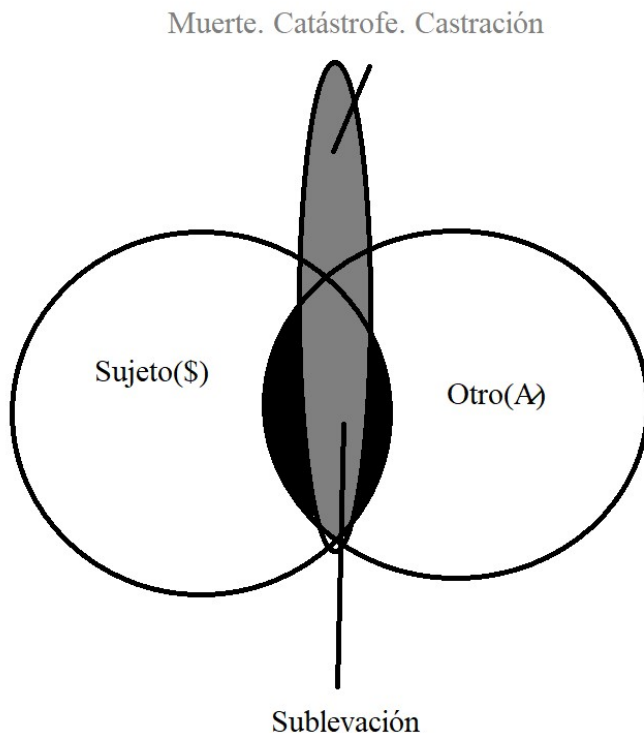


Figura 3: Los pilotos se sublevan a “Papá” en los capítulos finales de *Darling in the Franxx* (2018). Elaboración propia.

Para Napier (2007) justamente la animación japonesa de *ciencia ficción* escenifica las preguntas angustiosas en personajes que “colapsan” externa e internamente para luego, tal vez, renovarse (p.112-113) La autora rescata que en *Neon Genesis Evangelion* (1994) y *Serial experiments: Lain* hay un esfuerzo de los personajes por cohesionar una especie de subjetividad fluctuante con el grtio “¡Yo soy yo!” (p.114).

Esto anterior ocurre en frente de un Gran Otro angustiante, o sea una especie de Dios de sus propias vidas que antecede a su existencia. El Gran Otro virtualizado o infranqueable pareciera omnipotente, sin embargo los personajes realizan un movimiento ante el vacío que representa su desaparición en estos. Para

Napier el problema de la subjetividad en el *Anime ciencia ficción* escenifica, de una manera posmoderna, el tachamiento que realiza el sujeto del Otro como bien sucede en la novela de Lewis Carroll: *Alice in Wonderland*. “Alice” al final de la novela le dice a la reina roja de corazones que solo es “un puñado de cartas” con lo que termina articulando la frase “yo soy real”. (p.119-120)

Así como el adolescente sufre la sanción castrante de la ley que le posibilita la entrada al mundo exterior. El *signo catastrófico* es coherente con la idea que el cambio o la transición hacia un afuera – o más bien un posterior- a la catástrofe sea posible a partir del tachamiento del Otro. La vivencia de la catástrofe es el corte que permitiría al sujeto rehacerse en función de este advenimiento de la muerte y de su propio *adolescimiento* aunque este corte duela.



Imagen 32: *Alice in wonderland.* “Just a lack of cards”. (Carroll, L. 1865)



Imagen 33: *Serial Experiments: Lain*. “Caída del dios de la web” (Abe, Ueda, Maki y Nakamura (1998)



Imágenes 34 y 35: *Darling in the Franxx* “Confrontación con Papá” (Toba, Uetsuki, Kamagata y Nishigori, 2018)

Ante el sufrimiento existirían varias respuestas posibles, no obstante una de estas vías es la posibilidad de crear una *nueva vida* con los pedazos de la que anteriormente está muriendo (¿o que se quiere matar?). Después de todo, la *subelevación* ocuparía el lugar del deseo de separación que en la adolescencia también reivindica al corte con el tecnomundo al que se encuentra alienada la subjetividad. Finalmente este ímpetu subyace a la esencia de una *promesa de futuro* en la que se tiene la posibilidad de elegir que hacer con la vida propia.

3.3 El problema de la subjetivación en el cuerpo cyborg

El cuerpo cyborg plantea como la “monstruosidad” (Orbaugh, 2007) es vivida como una encarnación de “otredad” según el discurso occidental. Esta mirada “otra” de la subjetividad gestiona en el *cyborg* de la ciencia ficción un posicionamiento hacia lo *inconsciente, ambiguo, femenino o innombrable* de la propia existencia.

Esto diferencia a una consecución del control humano en la tecnología por parte de un sujeto autónomo que se distingue al que propone el psicoanálisis. Más bien el *cyborg* amplifica, mediante la metáfora orgánico-tecnológica el drama subjetivo que corresponde a la entrada en la neurosis y la cultura. Esto lo logra introduciendo peligrosidad, exceso, descontrol y límites fluctuantes entre la humanidad y las máquinas.

“But the conceptual price that must be paid for our increasing attempts to control the body is the recognition that the repressed always returns. As the imagined social body has become increasingly more perfect and controlled-more and more closely fitting the modernist model of (male) autonomous subjectivity-the likelihood of the eruption of the repressed body, in all its abject, excessive, imperfect, uncontrolled, boundary-challenged "female-ness," increases.”(Orbaugh, 2007, p.443)

Por eso es tan representativo que la tecnología suela tener un carácter peligroso en las sociedades del *Anime ciencia ficción*, en ese sentido particular, el cataclismo invade a través de la bisagra de la tecnología. Para dicha autora la permeabilidad con que se representa la barrera entre biología/máquina es una constante desde donde se trasciende esta mera oposición binaria y se propone un espacio tercer de interacción entre ambos.

También para Torrents (2017) el cuerpo tecnificado está traspasado por la indeterminación identitaria, cosa bastante característica de las representaciones posmodernas. Dicho grado de indeterminación es coherente con la idea de un sujeto en falta, que precisamente “habla para recuperar lo que le hace falta, pero en ese intento

de recuperación estará condenado al fracaso” (p.70) Es este proceso lo que le da su carácter escindido: distinto (distante) sujeto del enunciado y sujeto de la enunciación.

“Según Lacan pues, hay siempre una dimensión externa del discurso a la que sujeto no puede acceder, ya que se encuentra, de hecho en posesión del otro. (...) a los personajes les supone malestar y angustia esta distancia irresoluble entre lo que tratan de ser o con lo que tratan de identificarse y lo que son en tanto que se relacionan con el otro.” (Torrents, 2017, p.257)

La propuesta de un sujeto escindido, monstruoso y que no tenga el control de todas sus acciones se amplifica en la tecnoexistencia, a pesar del control que intentan ejercer los y las pilotos con sus máquinas. El *cyborg* del Anime ciencia ficción, es una máquina que puede desear porque está incompleta. Por tanto no está exenta del panorama cultural, ni de las relaciones sociales que la construyen. En resumen, en el *Anime ciencia ficción* la tecnología está viva.

3.3.1 Adentro y afuera

Orbaugh (2007) recogerá las reflexiones del psicoanálisis que confrontan la fase oral, anal y sexual hacia la organización de un *adentro/afuera* que finalmente gestiona la corporalidad con el resto del mundo. Esta forma en la que el sujeto controlaría lo *que entra y que sale* definiría su relación con el exterior.

En el cuerpo *cyborg* habría una “intercorporación” orgánico-tecnológica que complejiza las formas en que esta díada fundadora de la subjetividad se conceptualiza. El *adentro y el afuera* son binarismos que se resemantizan en el terreno de la “intercorporación” ya que existe una relación con lo *afuera* que al mismo tiempo es *adentro* y viceversa. Esta irrupción también se puede entender como invasión de *lo otro* que siempre se ha previsto como lejano o distante en sí mismo.

Dichas formas le dan un giro diferente a la manera en que pensaríamos la subjetividad individual, en la que la tecnología amplificaría cuestiones inconscientes reprimidas.

“In this case, we have no incorporation by a bounded self of a relatively unimportant other, to be absorbed, transformed, and then ejected, but rather the intercorporation and interpenetration of two relatively equal components to produce a third, hybrid product: the cyborg. Not unitary, but, at the same time "not-two”.” (Orbaugh, 2007, p.442)

En los *subsignos* del lenguaje cinematográfico hay desencadenantes de un cataclismo psicológico, mismos que ocurren en la cabina de los y las pilotos. “Goro” se buscará sacrificar por el resto del escuadrón, “Zero Two” queda atrapada en su propia monstrosidad klaxosaurio y “Hiro” se sumerge en una dimensión desconocida de recuerdos. En esencia, la cabina de los pilotos es un espacio de escenificación del drama subjetivo en relación con el Otro, esto se conceptualiza con la “intercorporación” (Orbaugh, 2007) que conlleva el cuerpo *cyborg* de los “Franxx”/ humanos.

A su vez, el *cyborg* de *Darling in the Franxx* (2018) tiene la particularidad que solo puede sincronizarse a partir del emparejamiento heterosexual entre quiénes todavía no han perdido las posibilidades de reproducirse en la humanidad. En otras palabras, solo es piloteable por parejas de pilotos y pilotas adolescentes, los cuáles no han recibido tratamiento con “energía magma” y no han sido extirpadas sus sexualidades.

En suma, los significantes “pistillo” y “estambre” hacen referencia a la completud de la imagen en la que *si habría relación sexual* y que como afirma Torrents (2013^b) posiciona a la imagen externa en el espejo. El pistillo se unirá con su estambre, en una posición claramente sexualizada, con el fin de sincronizarse en el “Franxx”.



Imágenes 36 y 37: *Darling in the Franxx* “Intercorporación Franxx- pistilo-estambre” (Toba, Uetsuki, Kamagata y Nishigori, 2018)

Esta primera referencia a la subjetivación del *infans* humano, repercute en la teoría de la primer identificación yoica: el *estadio del espejo* (Lacan, 2003). Esta crea la percepción de unidad con el cuerpo, a partir de la *imagen Gestalt* que es devuelta en el espejo al pequeño cachorro humano. Dicha imagen además de unificar, es proporcionada en la identificación con la madre primordial por lo que es una reminiscencia a la omnipotencia de esta.

Por eso en *Darling in the Franxx* (2018) parecerían no haber problemas cuando se pilotea a los “Franxx” de manera sincronizada, ni tampoco cuando la pareja de “pistilo” y “estambre” logran coordinarse. Supuestamente lograrían ser parte del poder que conlleva la tecnología conscientemente y sin tener que interpenetrar psicológicamente con sus propios inconscientes a las máquinas.

Entonces cobraría sentido el significante “parásitos” utilizado para designar a los dos seres que pilotarían el “Franxx” de manera sensata con total propiedad de lo que realizan. El “parásito” se alimenta de la máquina, pero la máquina sería un ser inerte que no puede alimentarse del “parásito”. **No obstante, esta relación utilitarista se rompe conforme la tecnología deshilacha los límites con los que se une a los pilotos y pilotas, mostrando además su peligrosidad y condición de agente en la relación.**

Para Torrents (2013^b) en el *cyborg* Anime habría otra cuestión en la que se escenificaría la subjetivación. Vemos pues, un segundo tiempo en el que estructura el juego *fort da* en el que el sujeto adquiere cierto control de la función simbólica mediante la permeabilidad del *adentro/afuera* o *presencia/ausencia*. Esto redimensiona la distancia con el Otro a quién se le depositan los significantes que estructuran el lenguaje. (Torrents, 2013^b)

Este juego simbólico es precisamente el terreno de la palabra al que se adscribe el sujeto para entablar una relación con el Otro y en términos lacanianos remite a pensar el registro **simbólico**. El límite de la interpenetración juega con el lugar en el que estaría “lo otro” y el sujeto, que como ya se dijo, sería un límite permeable. Es por eso que la propuesta de una díada *adentro-afuera* inestable también se adscribe a la de una inconstancia en el límite entre ambos, condición del lenguaje inacabado que no puede dar cuenta de toda la relación del sujeto y el Otro.

La trascendencia del binomio *adentro/afuera* exigiría también una conceptualización distinta a otros binomios como la anteposición *organismo-tecnología, hombre-mujer, cuerpo-mente...* En los “Nines” existe una condición no binaria, que es consecuente con el hecho que estos sean clones de “Zero Two” quién a su vez es un organismo descendiente de los “klaxosaurios” que encarnan la maldad y la *otredad*. La irrupción de la otredad en la vida cotidiana es algo que se profundizará en mayor medida en el siguiente apartado, sin embargo es necesario pensar como ciertas condiciones que estructuran al yo de la *imagen en el espejo* se desploman con la irrupción de esta otredad en la subjetividad.

Es precisamente el corte en la díada interior/exterior lo que hace también un corte en el sentido de la cadena significativa. Las nuevas formas de pensar a esta díada, son la prueba del acontecer catastrófico como corte y como cataclismo que acompañarían la caída del yo. Una de las características señaladas con

anterioridad, es la permanencia de la catástrofe como *irreversible* por ende la propuesta del *cyborg* es inevitable también. Una vez que se entrelaza a la máquina, los límites redibujan de otra forma.

En otras palabras, el lenguaje como agujero de la representación une al mismo tiempo que separa al Otro con el sujeto. Resonará la importancia de la castración en la adolescencia como límite para la inscripción de la ley en un *afuera* de lo familiar. Ese afuera precisamente es rearticulado en la *reedición edípica* que en la adolescencia tiene un carácter subjetivante.

El lugar que ocuparía el *cyborg* en el *signo catastrófico* es el de involucrar al sujeto en confrontación con su propia muerte y sus orígenes, por tanto podría tener una dimensión castrante a diferencia de por ejemplo otras formas de hacer ciencia ficción en las que la tecnología ocuparía el lugar fálico del poder y la dominación. El transhumanismo tecnológico encierra dentro de sí la propuesta de articulación del sujeto escindido porque también le confrontaría con la angustia de desaparecer ante el Otro.

3.4 “¿Quién soy?”: Angustia y *umheimlich*

Se ha dicho al inicio de esta argumentación sobre el *signo catastrófico* que existe en este un borde de la muerte transitable en su *adolescimiento*. Entonces el sujeto frente al vacío que representa el no saber ante la muerte responde sobreviviendo, aunque no sepa realmente que es porque su deseo está residiendo en el Otro.

Lacan (2014) en su seminario VI dirá que hay algo de la angustia que está ligado a la confrontación con la nada. Además Lacan plantea que Freud dilucida en la angustia una señal, la cual tiene que ver con el desamparo porque el sujeto es incapaz de dar cuenta por completo de sí mismo. De esta afirmación es necesario decir que este desamparo ante la nada (¿o ante la muerte?) constituye la razón misma del deseo, ya que el sujeto hablante se mueve de un significante a otro buscando eso que se le perdió, es decir que: “busca remediar su desamparo en el deseo del Otro” (p.27)

Este vacío que habitará en el sujeto hablante, su falta, es el motor hacia nuevos destinos de su psiquismo. Es decir el propulsor de su deseo que le moverá de un lado a otro buscando incansablemente eso que perdió:

“Dentro de una referencia filosófica pudo decirse que la angustia nos confronta con la nada. Tales fórmulas son por cierto justificables desde cierta perspectiva de la reflexión. Sepan no obstante que sobre este tema Freud tiene una enseñanza articulada, positiva. Hace de la angustia algo totalmente inserto en una teoría de la comunicación: la angustia es una señal. Si es cierto que el deseo debe producirse en el mismo lugar en que de entrada se origina, se experimenta, el desamparo, no es en el nivel del deseo donde se produce la angustia.” (Lacan, 2014, p.27)

En ese sentido la pregunta angustiosa que enfrenta al sujeto con la nada es homologable a un momento en transición adolescente en la que hay un encuentro con la muerte necesario para la reformulación de la subjetividad. El panorama siniestro en el *Anime ciencia ficción* reformula en una estética de la muerte las posibilidades del sujeto de hacerle frente a sus propias preguntas existenciales y el vacío que representa ser un sujeto en falta deseante.

Durante los capítulos que en *Darling in the Franxx* (2018) parece haber una aparente paz, la angustia siniestra deviene e invade a los y las pilotos. Estos se notan desconcertados, inútiles y frágiles ante la desaparición repentina de la catástrofe, de “Papá” y su cotidianeidad. Poco a poco esta frustración les va llevando primeramente a mirarse a sí mismo solos y desamparados, para luego preguntarse por esta libertad que posiciona el nuevo vacío en sus vidas.

Lo que anteriormente se llamó *catástrofe espiritual*⁶³, que avecina una aparente destrucción de los ideales que hasta ahora han fundado al sujeto se puede convertir en una posibilidad de creación. En el mejor de los casos⁶⁴ la angustia es algo a lo que se intentará responder y para responderse habría que sumergirse en la relación con el deseo del Otro:

“Para menguar esta angustia que le abrumba, que le excede, el sujeto crea imaginariamente, una escena donde él va a ubicar su deseo posible como respuesta al misterio del Otro. Se inventa

⁶³ A propósito de *Contradecir el Ideal* como característica del *signo catastrófico*.

⁶⁴ En el caso de los personajes que realizan un movimiento hacia la *sublevación*. Y hacia la validación de sus propias vidas.

una hipótesis a ese deseo enigmático, con lo que él cree podrá llegar a colmar su falta (...) El deseo se trata del impulso a responder (con los actos, las búsquedas, las elecciones y todo aquello que se refiere a la existencia humana) por el ser. Se debe suponer en este punto dónde va a buscar el sujeto su ser, y dónde se dirige para llenar los vacíos.” (Sánchez Segura, 2010, pp.123-126)

En el subsigno “*La aparente ausencia de la catástrofe*, la supuesta libertad repentina les enfrenta a una dimensión bastante siniestra de sí mismos. Esta nada de la que hablamos es un vacío constitutivo al sujeto mismo y que tiene que ver con que la mirada es colocada al interior de sí encontrando precisamente lo que no quiere ver. Lo siniestro en la agustia, tiene que ver con lo irrepresentable e inconcebible del mundo del inconsciente, que es precisamente la roca angular desde donde la teoría psicoanalítica se estructura.

Haciendo uso del concepto de “lo ominoso” teorizado por Freud (1992^c) se puede hablar de estas representaciones donde algo resulta “extrañamente familiar” (*Unheimliche*) porque está parcialmente develado. El componente lúgubre o siniestro en la pacífica vida, es que no termina de tener secuencia lógica, tampoco parece haber una resolución en las preguntas de los personajes a quienes se les ha ocultado toda la verdad sobre los enemigos contra quien supuestamente han luchado, tampoco se les han dado explicaciones ni ellos mismos las han producido.

Lo “ominoso” es algo que es difícil de afrontar, porque refleja un contenido que por lo general tiene que ver con la muerte o algún deseo reprimido en el inconsciente, sin embargo está maquillado con elementos con los que el *yo* se identificaría. En ese sentido los y las personajes fingen a que sus vidas siguen siendo las mismas, emulan las rutinas que tenían antes pero poco a poco la tensión aumenta.

Además en este plano hay una confrontación con sus propias inseguridades y miedos que se habían mantenido reprimidos. A “Futoshi” le da miedo ser el niño con obesidad, “Zorome” se pregunta porque “Papá” a quién ha venerado siempre ya no le instruccióna a vivir. También “Kokoro”, “Mitsuru” e “Ikuno” se preguntan por sus propios deseos sexuales, que tienen que mantener en secreto porque están prohibidos, lo que

termina generando mucho sufrimiento. En ese sentido resulta inconciliable la realidad que vive con las diferentes cuestiones que emergen de su propio interior y que aparecen de una manera muy misteriosa.

Para Freud (1992^c) lo *unheimliche* horroriza porque aparentemente encubre algo que puede destruir al *yo*, por lo terrorífico que significa enfrentar al contenido psíquico que retorna del mundo de lo reprimido. (p.245) Es por eso que el material inconsciente- ese que muchas veces también tiene que ver con el *deseo* del sujeto- emerge como *casi develado* lo suficiente para que pueda generar chocantes preguntas.

Entonces lo inconcebible de lo siniestro también existe en tanto reflejará algo de sí mismo que es inemparejable con la realidad en la que viven. Algo de su deseo reprimido, que en perspectiva freudiana también está prohibido por la ley cultural pero ante el resurgir de estas verdades ocultas el *yo* tambalea y siente amenazado.

Sin la amenaza *klaxosaurio* que concentra sobre sí todos los males de la humanidad en un *afuera*, devienen sueños al interior del personaje de “Zero Two” en los cuáles es arrastrada por todos los pilotos que asesinó. Su monstruosidad se despierta en forma de destrucción a todas las otras personas del equipo. Un momento clave a resaltar es el espejo en el que se solía mirar el personaje, el espejo le devuelve una serie de recuerdos confusos e imágenes de sí misma que son difíciles de tolerar. Finalmente el espejo, que era un regalo de “Hiro” se rompe en varios pedazos ya que el monstruo enemigo siempre estuvo adentro de sí.

Este espejo es la *imagen yoica* que se fragmenta y que se ve amenazada por la mirada del *doble* devorador. Para Freud (1992^c) lo ominoso en el “doble *yo*” tiene que ver con una identificación del *yo* con su propia aniquilación, en tanto emerge del interior algo que se intenta destruir para que quede en el terreno de lo reprimido. Es así como “Zero Two” es incapaz de conciliar los recuerdos desanudados, al sufrimiento y el rechazo que ha portado en su propio ser desde su infancia, por eso a modo de defensa lo intenta proyectar en sus enemigos.

A su vez, esta personaje encarna en su ser mismo lo que se intenta colocar afuera de la humanidad: el enemigo *klaxosaurio*. No obstante, esto pasa de manera totalmente inconsciente y sin develar muchos detalles del porqué, conforme pasan los capítulos se desentraña la verdad sobre la civilización *klaxosaurio*, su importancia en el origen de la energía magma, la naturaleza y el origen de los humanos. Esta especie pedecesora de la humanidad contiene muchas de las preguntas del origen del tecnoestado humano, pero ante la inconsciencia de este conocimiento se le batalla en forma de enemigo.

La serie profundiza, hacia su final, en torno a esta noción de enemigo *inventado* por la humanidad engañada por “APE”. Pues esta construcción del enemigo está basada en un miedo a la propia monstruosidad que habita los propios orígenes, los cuales demuestran a una civilización colonizadora, violenta y destructora. También esta invención es una defensa al fracaso que deviene de la mirada hacia sí mismo, de someterse a la idea estar y ser en falta.

Esta última permeabilidad entre la barrera del *adentro/afuera* ya fue profundizada en el apartado anterior. Y es importante traer en esta nueva teorización porque dimensiona como el *Anime catastrófico* deconstruye los límites en los que se posiciona el *yo* frente a otro en que proyectaría lo que no quiere ver de sí.

La monstruosidad *klaxosaurio* representa, tanto a escala macro como en el drama interno de “Zero Two” una **lucha constante por reprimir el material inconsciente con el que no se puede lidiar**. Un material que tiene que ver con los orígenes mismos de la fundación del sujeto y que se ciernen sobre el *yo* en forma de su aniquilación. Se recordará que el mecanismo de la *pulsión de muerte* es precisamente en torno a “la conservación del *yo*” (Freud, 1992^d) aunque esto involucre la propia autodestrucción o la destrucción, es por eso que se intenta colocar “afuera” eso que no se puede aceptar como propio y como que es parte de sí.

Recapitulando, es importante sintetizar que el material inconciliable que estaría en el terreno de lo inconsciente escenifica dos vertientes de lo innombrable en *Darling in the Franxx* (2018) La primera es en

torno a la pregunta angustiante que colocan los personajes sobre si mismos, que en su mayoría tiene que ver con el *deseo* y que termina angustiándoles en tanto este muchas veces es imparejable con la realidad o con las leyes que rigen el mundo social en el que se encuentran. Lo anterior brota en el vacío y en el silencio de los capítulos, en el cambio de ritmo de la serie y la aparente paz que hace un corte en la mitad de la serie con todo lo que venía relatando con anterioridad. Segundo, este material inconciliable que emerge en estos momentos tiene que ver con los propios orígenes reprimidos y las ruinas del mundo psíquico. La forma en que esto empieza a manifestarse en el lenguaje cinematográfico bordea lo *unheimliche* u “ominoso”.

3.5 Los ideales apocalípticos en la ciencia ficción: tecnología e inmortalidad

En *Darling in the Franx* (2018) las pretensiones humanas en la tecnología son explícitas: ser inmortales, facilitar la vida en tanto esta consista en el placer eterno y que la humanidad prevalezca como especie dominante en la tierra. Ante los logros de estas aspiraciones devienen en la cotidianidad de los adultos que viven en las “Plantations”, el aburrimiento, el malestar espiritual y el ciclo monótono sinsentido. También existe una desconexión total con la naturaleza porque esta no parece proveerle nada a los humanos y viceversa.

“Zorome” se enfrenta a la gran desilusión que representa la caída de estos ideales sobre los que la civilización humana asentó toda su forma de organización cultural. El tecno estado para el que “Zorome” da su vida día a día aguarda, en lo más recóndito de sí, una absurda paradoja: la tecnología parece haber conquistado muchos sufrimientos humanos, sus cuerpos son inmortales y sus preocupaciones por sobrevivir no existen, sin embargo sufren de un gran dolor psíquico producto del sinsentido de sus vidas.

Aunque quiera con todas sus fuerzas pilotear “FRANXX” para, según él, llegar a ser adulto algún día, la vida adulta le termina pareciendo siniestra, dependiente de las máquinas y poco interesante. Cabe acotar

que ninguno de los niños tiene permitido saber como viven los y las adultas de la tierra. ¿Por qué no tienen permitido desilusionarse de la forma en que lo experimentó “Zorome”?

Por otra parte, en “Virm” existen pretensiones parecidas vinculadas a que la humanidad *escale* evolutivamente y llegue a formar parte de una consciencia intergaláctica gigante. Las consecuencias de formar parte de esta son la pérdida de la corporalidad, la individualidad y la consciencia propia, pero también el placer infinito que representa vivir una vida en la que el sufrimiento está extinto.

Es decir, la propuesta de “Virm” es la de una humanidad que no sufra, que sea inmortal pero sin depender de cuerpos, ni consciencias, ni decisiones personales. Este ideal apocalíptico es abrazado sin ningún tipo de resistencia por los adultos de los que anteriormente se hablaba, porque precisamente no les interesa seguir viviendo esta vida que tienen.

Entonces, los elementos subrayados anteriormente responden a ideales de los cuáles se desprenderán varias reflexiones y enlaces con teorizaciones sobre el *yo*. Interesa peculiarmente el desenvolvimiento que tiene el *yo* en la adolescencia y la escenificación de la crisis *yoica* en el *Anime ciencia ficción*. Así, tanto los ideales apocalípticos que se desprenden de discursos científicos e intergalácticos, como las posturas que toman los y las personajes ante estos serán siguientemente profundizados.

3.3.1 *El ideal apocalíptico en el poderío tecnológico*

El ideal tecnológico que representa el entrelace con la tecnología ha sido representado en la ciencia ficción de maneras distintas. Según Torrents (2013^a) la ciencia ficción estadounidense de los años 80's se solía representar un cuerpo “masculino y poderoso” que lo podía lograr todo con su poder. El personaje arquetípico de este ideal es *Terminator* (p.244) de la saga de películas estadounidenses estrenada en 1984 y dirigida por James Cameron.

Orbaugh (2007) justamente describe esta manera de hacer ciencia ficción, la cual concibe al cuerpo *cyborg* como un cuerpo tecnificado y basado en el “conocimiento científicamente verificable” para la dominación. Son precisamente estas representaciones las que se han construido en occidente por patrones históricos arraigados al colonialismo de las potencias industrializadas.

Esta visión de la tecnología la concibe como un mero utensilio totalmente opuesto a la humanidad y que puede funcionar para la dominación o el poder. A su vez, exhibiría un cuerpo perfecto y completo a diferencia de la corporalidad que interpenetra la tecnología con el devenir de lo real en esta relación humanidad-tecnología.

Sin embargo, para esta autora el *cyborg* del *Anime ciencia ficción* deconstruye esta idea representándola de manera bastante desdeñosa. El poderío tecnológico alcanzado por la humanidad en *Darling in the Franxx* (2018) se percibe como perfecto, pero es en esta estética de perfección que se dejan entrever algunas fisuras siniestras. Al vivir en dependencia con la máquina la pregunta que lanza la serie es si la humanidad no desaparece en este tipo de vida, o si también el desdibujamiento en la máquina conlleva un vacío existencial gigantesco.

También la relación que tienen los pilotos con sus máquinas es bastante complejo, ya que amplifica en la relación que tienen los pilotos y pilotas la dimensión de la subjetividad que se ha venido trabajando anteriormente como la *diada adentro- afuera* y las complejidades propias del sujeto en el lenguaje.

Para Torrents (2013^b) en el *Anime* existen dos formas en que se podría esquematizar la corporalidad: primeramente la vinculación del cuerpo con lo monstruoso y lo diabólico, relacionado con la percepción del cuerpo fenomenológico como desordenado e interno y que según Lacan, se corresponde con la primera y primordial relación con el cuerpo en la génesis psíquica. Mientras que por otra parte la contraposición que representa un cuerpo *natural* con un cuerpo *robótico*, lo que crea la analogía de una *imagen totalizada* del

cuerpo, es decir lo que en el psicoanálisis corresponde con el *cuerpo visto a través del espejo* o cuerpo del Otro. (p.62)

Precisamente en esta contradicción de un cuerpo *robótico* antepuesto al *natural*, encontraríamos una obsesión del personaje en identificación con el Otro y obtener un grado de reconocimiento en función de alcanzar sus pretensiones de inmortalidad. El discurso científico para la dominación contiene en si mismo un interés de poder y de alcanzar ideales. Por ejemplo, la inmortalidad puede convertirse en una pretención científica pero respondería a un ideal irresoluble por si solo, el personaje del “Dr. Franxx” es pieza clave en la consecución de la inmortalidad para los seres humanos, sin embargo la escena en la que se encuentra al frente de la tumba de su mujer recrea una desolación inexplicable y un desmoronamiento de este ideal.

En la serie se retrata como la pretensión tecno científica falla en la consolidación utópica. Así, la inmortalidad representa una pérdida de reproducirse, mientras que los que pilotan los “Franxx” tiene esta capacidad y por eso son mortales, este antagonismo entre mortalidad e inmortalidad es el que da pie al mundo sexual también. El hecho que los seres humanos adultos hayan perdido la posibilidad de experimentar su sexualidad les hace incapaces de construir placer a nivel psíquico, esto lo vemos en la incapacidad que tiene la adulta de sentir felicidad a través de la comida, o la compañía de su pareja. Tampoco se le hace posible corporalmente disfrutar de su vida.

La caída de la identificación con la *imagen totalizada* es incapaz de realizarla quién no desea y quién no puede revisualizar alguna cuestión de su deseo en el futuro, pues precisamente este encarnaría una posición castrante frente a si mismo(a) y frente al Otro. Tal es el caso de los “Nines” quiénes en la serie deciden morir luchando, pues precisamente no tiene ningún sentido existir sin “Papá”: su único propósito para el que fueron creados fue el que se les concedió como clones de “Zero Two”.

En contraposición con los y las pilotos, que trascienden la *imagen* que representaba identificarse en totalidad con las pretensiones paternas, los “Nines” son incapaces de existir en este nuevo mundo. No sólo porque ya no pueden luchar con “Papá” sino porque sus cuerpos no resisten la nueva existencia y son meros recerborios de información que emulan la máquina inerte sin existencia viva.

Para los personajes del escuadrón una posibilidad es el futuro luego de luchar, en contraposición los “Nines” luchar es la posibilidad de irse con la muerte. Esta es la gran diferencia entre el ser *Uno* con la catástrofe y *adolescerla* como parte de un proceso que incluiría el vivirla. También esto resume un poco como habrían varias posibles muertes (Allouch, 2020) una primera en la que se podrá “vivir muriendo” y otra en la que el más bien se está “muerto en vida”.

Como se dijo anteriormente, para el psicoanálisis es muy importante darle un lugar a esta falta original en el sujeto, porque esta es la falta que origina que este sea un sujeto deseante. No obstante en el discurso tecnocientífico, el poder y conquista a través de las prótesis tecnológicas son problemáticas porque se posicionan precisamente sin grietas. Estas últimas son las que cuelan la experiencia del *unheimliche* para “Zorome” al observar el sinsentido de la vida adulta ya que ponen en escena una utopía que se agrieta en su pretensión de perfección.

También el *robot* del *Anime ciencia ficción*, no es un mero utensilio que puede servir como arma, sino que significa la escena del cuerpo desordenado que todavía no se ha unificado y que para Lacan es la primera relación que se tiene con el cuerpo en el psiquismo. Esto es retratado cuando los “Franxx” entran en modo embestida⁶⁵ convirtiéndose en una especie de monstruos desbordados que destruyen todo a su paso, pero que también se mueven de una manera inconsciente y animal.

⁶⁵ Se puede revisar la página 159.

Por eso sumamente interesante plantear como el ideal del poderío tecnológico se derrumba con la representación de un *robot* imposible de pilotear, que más bien absorbe al piloto en la inconsciencia y transgrede todas las leyes culturales. En ese sentido la tecnología en embestida plantea una **involución** a los orígenes animales de la humanidad. En otras palabras: una *tecnología humanoide* que es salvaje y que se mueve instintivamente.

En ese sentido la civilización que plantearía la tecnología más bien tiene que ver con una involucion a estadios primarios, la tecnología como espejo y reflejo de la humanidad más instintiva y que está en relación con su propia muerte.

Plantearémos que la catástrofe en el *Anime* entonces estrechará la relación entre muerte y tecnología. Esto conducirá también a pensar una dimensión en que la tecnociencia remitiría a la castración, contrario al panorama del ideal narcisista en el que se *puede todo*. Sobretodo, para el *Anime ciencia ficción* el retrato de la catástrofe en la tecnología es un recordatorio de la incompletud con la que el sujeto se tiene que jugar la vida.

En resumen, pues, podemos identificar tres formas fundamentales en las que la tecnología se vincula con el riesgo en los animes: en primer lugar, mediante el uso de la tecnología para crear armas de destrucción masiva; en segundo lugar, mediante la identificación de la tecnología con lo militar en la aparición de un régimen tecno-militar; y, en tercer lugar, mediante la identificación del progreso tecnológico con alguna forma de “pérdida de humanidad”. (Torrents, 2013^a, p.9)

La aparente promesa de completud en la tecnociencia también esconde una muerte, porque la muerte sería el espacio donde ya se deja de estar incompleto. A su vez, es precisamente ese lugar en el que se es uno con el todo y se volvería al *Uno* que corresponde al momento previo a la adquisición del lenguaje. En síntesis, la *peligrosidad tecnológica* esconde la caída del ideal y la castración del sujeto en la tecnología ya que esta lejos de amplificar su poderío le avasalla en la *catástrofe*.

También es en la tecnología y en la caída del ideal tecnológico que se permite representar una forma de *adolescimiento* en la muerte necesario para el devenir del sujeto. Por eso, el encuentro con la muerte que visiona el riesgo tecnológico reconduce la caída del ideal tecnológico y hace necesaria la construcción de nuevas formas de vincularse con el *afuera* natural, es decir crear nuevas identificaciones *más allá de la tecnología*.

3.3.2 El ideal apocalíptico en la extinción del sufrimiento y la inmortalidad

Por otro lado, la pretensión de inmortalidad que se retrata en las fuerzas antagonistas del *Anime ciencia ficción* constituye una apuesta a otro ideal que promete completud. Esta completud es abrazada por los adultos de la sociedad, pero agujereada por los mismos personajes principales que se colocan en el lugar de *sublevación* anteriormente detallado.

Aunque la caída del ideal apocalíptico deviene de forma casi inmediata y está en función de pretensiones externas a las que no se identificaría el sujeto, es necesario detenerse en lo explícito que logra ser este con la muerte subjetiva que retrata.

Se recordará que para Freud (1992^d) el fin último de *la pulsión de muerte* tiene que ver con la vuelta a un estadio previo inorgánico al que la materia viviente tendería a inclinarse. Este estadio es el que precisamente el ideal apocalíptico esconde en de una forma literal ya que la extirpación del cuerpo y la subjetividad individual apuesta a la extinción total del sufrimiento en un *nuevo escalón evolutivo*.

Este nuevo *escalón* se articula en función de una perpetuación infinita del *yo*, que haría infinitas las posibilidades narcisistas. No obstante la conservación del *yo* tendría la consecuencia de experimentar la desaparición absoluta del ser.

Finalmente el enfrentamiento que hacen los y las pilotos a “Virm” sería una defensa a la separación del sujeto con el Otro. La representación del *Uno* preedípico en la que no existía el sujeto es una forma de existencia en el ideal que se derrumba ante el acto de *sublevación*.

3.6 Problematización del Ideal en la adolescencia

Al conceptualizar la adolescencia como un *retorno* del conflicto edípico, insertará un dilema yoico en el que se dirá que se desploman algunos ideales y se edifican otros en función de la *promesa de futuro* que demandaría el pasaje adolescente. Esto es posible de ver en como la transición adolescente construye nuevas formas de identificación hacia la nueva oferta cultural para el sujeto. Ante el derribamiento de los ideales que se construyeron en la infancia existe la efectuación de un duelo que se ha venido argumentando como también un *encuentro con la muerte adolescible*.

El ideal infantil es dado por la imagen con la que se identifica el bebé humano que ve su reflejo en el espejo. El *estadio del espejo* (Lacan, 2003) teoriza como la *imagen* que este percibe, aunque completa y sin fisuras, no es un verdadero acercamiento a su propio cuerpo *real* lleno de orificios. Más bien es una posibilidad de simbolizar ese cuerpo que anteriormente no tenía forma ni completud como *cuerpo Uno*. Tampoco es una copia de su subjetividad, sino una tramposa *imagen* del *yo* que no le refleja ajueros desperfectos.

Dicha primera identificación conformaría el tronco fundamental del que se desprenden otras identificaciones que conformarían al *yo*, no obstante se pensará como una tramposa “*Gestalt* completa y sin orificios” (Lacan, 2003) y que suele introducir en el psiquismo la impresión de completud en el sujeto que el psicoanálisis transgrede. **El encuentro con la muerte que en la adolescencia tiene lugar precisamente sería esta oportunidad de resquebrarjar esta *imagen omnipotente* de sí.**

Valga decir entonces que la experiencia de fragmentación del *yo*, se encuentra estrechamente relacionada con la vivencia de la angustia en el sujeto. La angustia, como fue mencionada apartados anteriores, es el recuerdo de la castración en el sujeto: su falta y desamparo ante el Otro. Además también es un recuerdo a esta condición fundante del lenguaje por la que el psicoanálisis concibe a un *sujeto barrado*.

Profundizando en la caída del ideal se debe focalizar la atención entonces en la llamada crisis yoica de la adolescencia. En tanto se ha de recordar que a partir de los diferentes cambios que se avecinan en la adolescencia, esta imagen infantil yoica empieza a desestabilizarse. Según Jiménez(2018) la desarmonía de la imagen unificada del cuerpo y la subjetividad infantil instruyen a la caída fundamental del *yo ideal* en la adolescencia, para posteriormente edificar un *ideal del yo* que estaría sujeto a una ley del afuera que ofrece la cultura.

Según Jiménez (2018) el *yo ideal* que fue construido en la infancia, proporcionado por la familia y que reflejaría una completud en la imagen del *espejo* se resquebraja en la adolescencia. El *yo ideal* correspondería precisamente a esta imagen sin grietas, omnipotente y se podría ubicar en el registro imaginario lacaniano (pp.46-47) ya que es una identificación con la madre omnipotente.

A saber, el *yo ideal* sería esta *imagen en el espejo* que se viene tratando como unificada y que en la *ciencia ficción* suele representarse a partir del cuerpo robótico y los ideales de inmortalidad que completarían al sujeto perfecto. Por lo que la fractura de este puede también tener eco en lo que se viene anudando como una caída fundamental en la adolescencia y una *muerte* necesaria.

En el *signo catastrófico* del *Anime* las pretensiones de omnipotencia poco a poco se agujerean y a pesar de lo chocante que resulta afrontar estos derrumbes, la *promesa de futuro* se posiciona en el horizonte como fundadora de un nuevo ideal de reconstrucción, acercamiento a la naturaleza y reconstitución de las leyes

sociales. Dicho nuevo ideal proclama una nueva ley, una nueva forma de organizarse en la sociedad producto de la lucha que se tuvo contra el tecno estado que en *Darling in the Franxx* (2018) encarnaban “Papá” y “Virm”.

Según Blos (1981), Fernández (1999) y Jiménez (2018) la efectuación de este duelo conllevaría que el sujeto vuelva la mirada a nuevos ideales desde identificaciones externas o, en términos freudianos, la investidura de nuevos objetos pulsionales afuera de la *novela familiar*. Por ende, la desorganización yoica que trae consigo los cambios corporales y psíquicos acarrearán una nueva reinscripción a la ley del incesto en un nuevo “afuera”, el cuál también reinscribe un anhelo narcisista en quién es sujeto a esta ley.

“La prohibición del incesto proscribía la satisfacción "inmediata" ("la restitución del producto-hijo por parte de la madre", la orientación autoerótica de la libido en el niño) y exige la búsqueda en el "afuera". La cultura conlleva por lo tanto una renuncia, demanda un desvío, un pasaje por "los otros" en el camino de la satisfacción/realización de las pulsiones. El ideal del yo refiere a esos canales, guías, modelos, posibilidades de búsqueda, que se le abren al sujeto y por los que en cambio - en tanto son legitimados por la misma ley que prohíbe - sí podrá transitar en este afán que lo mueve. El ideal del yo encarna las aspiraciones de la cultura” (Fernández, 1999 p.64)

Por consecuente, las nuevas aspiraciones ideales que se encarnan en la reinscripción de la ley encontrarán lugar en un nuevo *ideal del yo*. Esta instancia psíquica, a pesar que también se vincula a un anhelo de perfección, también estará íntimamente ligado a la ley que en la *adolescencia* está cedida por la cultura en la que el sujeto se inserta. También el *ideal del yo* es un impulso al futuro, porque “es un viaje incesante sin punto de llegada, una lucha de toda la vida en pos de la perfección.” (Blos, 1981, p.264).

Además una característica que le redefine a diferencia del *yo ideal*, es que al igual que el superyó este surge como respuesta al mundo exterior y a la prohibición incestuosa, por lo que tiende a “reexteriorizarse” (Blos, 1981, p.265) No se puede pensar a esta instancia *yoica* sin la ley, así como no se puede pensar a la ley sin castración.

La prohibición es incestuosa porque re exterioriza la necesidad del sujeto a buscar en la nueva matriz social un lugar para su deseo, fuera de la escena que tuvo lugar en la infancia. Este afuera es distinto al *adentro* de su familia en la que se desarrolló durante su primera estadía en el mundo. Un ejemplo que ilustra lo anterior es como la erotización hacia las figuras paternas en la infancia poco a poco se traslada a los pares con los que el *adolescente* interactúa en su cotidianidad.

El nuevo *ideal del yo*, que emergería a partir de la castración en la *adolescencia* recogería identificaciones con objetos exteriores. Por ejemplo en el marco de la globalización existen muchos productores culturales en redes sociales, la industria de la música y el entretenimiento con los que se identifican las personas adolescentes. Para Fernández (1999) este recoge un anhelo narcisista de quién está *sujeto a la ley* por lo que también sugeriría que la edificación de estos nuevos ideales se hará en función de las marcas de castración que impuso la ley del *afuera cultural* en la adolescencia.

(...) el narcisismo secundario una especie de pseudo alteridad (no hay otro, sólo Uno), en la que la libido de objeto (sexual) retorna sobre el yo, ¿no será acaso precisamente en él donde cabría buscar la experiencia de muerte - esa que conlleva la disolución del sujeto en el incesto - en quienes son sujetos de la ley? ¿No sería esta una consecuencia posible de esas aspiraciones que recoge el ideal del yo? (Fernández, 1999, p.63)

La relación que tendrían el *ideal del yo*, el *superyó* y la nueva ley es simbiótica en torno a la separación en la adolescencia que tendría como fin reactualizar el lazo entre el sujeto y el Otro. Valgase decir la relación con su deseo posicionado en la exogamia del incesto familiar. Por eso es que la ley actuaría como corte fundamental que no sólo duele, sino que también recauda las condiciones para un *futuro*.

“En esto que referimos tratamos de ese carácter del superyó que representa una alianza con el padre; en relación con el ideal del yo se abre la consideración de un padre que no solo es "castrador" sino también "posibilitador", prohíbe la realización directa de la pulsión ("...¡esta - la madre - no!") pero ofrece la posibilidad de una satisfacción, por la vía de una desviación, en la realización en el espacio de la cultura ("¡las demás - las del espacio exogámico - sí!")". (Fernández, 1999, p. 65)

Finalmente, cabe recordar que ante la caída del *yo ideal* en la infancia deviene el sufrimiento producto de la efectuación de este duelo. El yo es una instancia psíquica que tiende a conservarse en el juego narcisista y como bien teoriza Jiménez (2018) acá es donde entra la tecnología puede insertarse en función de la defensa yoica. La caída del ideal, así como el corte y la muerte que representan estos ideales es dolorosa por lo que la contemporaneidad ofrece fantasías paliativas que se resisten al resquebrajamiento del yo.

4- Limitaciones de esta conjetura: ¡Lo que puede ser la cura, se puede convertir en la perdición!

Como se ha venido tratando con anterioridad en torno al dilema *yoico* que tiene eco ante la entrada de la *muerte* en la adolescencia, se tiene que introducir un agujero en la conjetura que se ha venido articulando en diálogo al *signo catastrófico Anime*. Dicha cuestión es una salvedad a la conjetura que visualiza sus alcances y limitaciones a la hora de pensar las adolescencias contemporáneas y la gestión cultural que pudiese hacerse de los productos *Anime*.

En esta posible lectura psicoanalítica de la catástrofe la *muerte* tendría un eco en la formación de una *promesa de futuro* siempre y cuando esta pase por el *adolescimiento* vivencial que convocaría la experiencia subjetiva. Dicha experiencia estaría del lado de la oferta a la simbolización de esta muerte en la *castración*.

Sin embargo, es posible que la representación apocalíptica posicione otra *muerte*. Lo anterior quiere decir que existe una muerte que no pasa necesariamente por su simbolización, sino que sería una muerte en la que se *dejará de ser*. En otras palabras, el *tánatos apocalíptico* que del que se ha hablado podría funcionar también como una identificación que conduce a *morir*.

4.1-“Morirse queriendo ser inmortal”

Freud (1992^c) conceptualiza el término “omnipotencia de los pensamientos” (p.240) para referirse a cómo la humanidad se ha atribuido el poder narcisista de controlar la realidad dándole más peso a las fuerzas del psiquismo que al plano tangible. Tal es el caso de la experiencia angustiosa de lo ominoso muchas veces atribuida a demonios y fuerzas siniestras que controlarían la aniquilación de sí.

Este es precisamente el mecanismo con el que el *yo* se atribuye, a través de la identificación, el control o manejo de la realidad exterior a pesar que esta se avecine como avasallante y destructora. Luego de arrogarse el control de la situación, la angustia que destruiría al *yo* es supuestamente calmada y aunque devenga sobre el sujeto una catástrofe, este posee el *control supersticioso de sí*.

La omnipotencia de los pensamientos es una conceptualización que funciona en sincronía con las referencias desarrolladas en otros apartados sobre la *defensa yoica* que tiene lugar en la adolescencia frente a la caída del *yo ideal*. Pues precisamente es otra forma de entender la *imagen omnipotente yoica* que es dada por la identificación con el Otro. Es decir, **el *yo* en su afán de defenderse ante su aniquilación se hace dueño de la propia fantasía de aniquilación, atribuyéndose a sí mismo la posibilidad de morir.**

Esta especie de *muerte imaginaria* que proveería la sensación al sujeto de controlar su destino, también es una fantasiosa representación en la que el *yo* se resistirá “no queriendo saber nada de su propia muerte” (Fernández, 1999, p.163) y tomando una actitud totalmente pasiva frente a su existencia. Una delegación *imaginaria* de su subjetividad al Otro avasallante, al cual le corresponde decidir si se vive o si se muere.

“En razón de la presunta inmortalidad del *yo* y de ese ser en el otro, la muerte de la que podría “saber” el sujeto no será sino la muerte del otro, y sólo esta habría de convocar aquella. Muerte de espesor imaginario en tanto oscila entre el *yo* y el otro y nada la incluye en una operación simbólica” (Tubert citado en Fernández, p. 163, 1999).

Para entender mejor lo anterior, se hará uso de la perpetuación inmortal que refiere en *Darling in the Franxx* (2018). Primeramente los personajes adultos, quiénes tienen una existencia aburrida y desoladora, ceden ante la promesa de placer, inmortalidad y prolongación infinita de la existencia que propone “Virm”. Dicho ofrecimiento ofrece una felicidad que conllevaría la desaparición subjetiva, ya que se pasaría a formar parte de una consciencia colectiva espacial. En resumen, morir subjetivamente siempre y cuando haya una perpetuación inmortal del *yo*.

En segunda instancia, aunque en la serie se explicita la *sublevación* a estos planes, existe otro panorama en el que los dos personajes principales “Hiro” y “Zero Two” terminan también desvalorizando su existencia, sobreponiendo su experiencia romántica y sacrificando sus vidas. Posteriormente, la serie retrata como el lazo romántico trasciende la muerte y reencarna en otras vidas de manera inmortal.

Al sacrificio de las vidas de “Zero Two” y “Hiro” se le agregan ciertos símbolos que referirían a la vivencia de *completud* que conllevaría el estar enamorados. Esta otra forma de representar la *inmortalidad* no entra en consonancia con lo revisado en torno al *signo catastrófico* y que se propondría en una experiencia de la muerte simbolizable, sino una perpetuación de la *imagen* en el espejo *yoica*.

La necesidad de una caída del ideal en la adolescencia permitiría replantear la ley fundante de la cultura, a partir de la *castración*, es por esto mismo que no entraría en concordia con esta defensa *yoica* que promete perpetuación en el arraigo al ideal romántico. Sumado a lo anterior, **se debería decir que otro problema de la *completud* que prometería el ideal de inmortalidad es que oculta la falta en el sujeto, causa de su deseo.**

“Ante la imposibilidad de determinar exactamente cuál es el deseo del Otro, ante la pregunta ¿Qué me quiere? ¿Qué será lo que quiere el Otro que yo sea? Respondo objetivándome, convirtiéndome en objeto de goce para así posibilitar el uso por el Otro de mí. Ante esa falta de concreción de ese deseo del Otro me imagino lo peor y establezco una defensa, una defensa que es una construcción del inconsciente en la cuál el deseo es el deseo del Otro pero no percibido como tal, el Otro no es el otro sino un Otro imaginario y salgo de allí con un guion de vida entendido este como un destino trágico, sufriente, masoquista. En ese enganche fantasmático transcurre la vida de los sujetos, alejados del deseo propio, alienados.” (Ruiz, s.f.)

La cita anterior condensa en buen resumen las características de la relación entre el sujeto y el Otro mediada por la ilusión de completud. A diferencia de una *promesa de futuro* que englobaría un seguimiento a el deseo propio, el sujeto fantasea su propia realización construyendo una cárcel en la que se va a encerrar.

Se recordará también el mito griego de *Narciso*, el cual refiere al enamoramiento de este personaje con su propia *imagen* reflejada en el estanque completo y perfecto. Esa *completud* que promete la felicidad eterna se convierte tramposamente en este *Anime* en una vivencia alcanzable a través del amor entre dos personas. Por tanto se subrayará su carácter contradictorio con la propuesta de un encuentro con la muerte *adolescible*.

También, se tomará una postura crítica frente a la felicidad que promete el amor romántico entre los dos personajes principales. La promesa de felicidad en la vivencia romántica deberá problematizarse en tanto promete un reencuentro con ese momento primitivo en etapas predípicas donde el lenguaje no habría perpetuado el corte de escisión del sujeto. Dichas promesas de felicidad también se vinculan a la construcción de un sujeto distante a la epistemología tratada con anterioridad, ya que el psicoanálisis no promete una experiencia subjetiva de plenitud y felicidad.

A modo de resumen, se citará de manera muy pertinente la tabla desarrollada por Fernández (1999) en la que la *imagen de completud* atraparía al sujeto adolescente en una muerte subjetiva, la cual se convertiría en intramitable y en su condición de *imagen* se hace imposible su metaforización por el lenguaje.

- Respecto a una "realización" de la (in)mortalidad del incesto
 - Muerte en la imposibilidad de trascender la condición de hijo-metonomía, en continuidad en la propuesta narcisista parental.
 - Muerte en la condición de "His Majesty The Baby", en la improcedencia de la "alianza con los hermanos", en el imperecedero "infantilismo" y la náveté que "nada saben" de la muerte-castración, del sufrimiento, del dolor, de la enfermedad....
 - En general, muerte en la evitación de la muerte que asoma en el dolor de la separación, de la soledad, de la incertidumbre.
 - Muerte en la pérdida de la diferenciación, en la "desobjetivación", en el no-corte de un padre que reenvía a la madre fálica.
 - Muerte en la a-sexualidad, en la imposibilidad del amor... en una imposibilidad que imponen las "contrariedades en la elección del objeto".
 - Muerte en la negación del duelo y en la repetición ilimitada de "lo mismo" (cf. lo "ominoso", Freud).
 - Respecto a la "prohibición del parricidio".
 - Muerte en la prohibición del parricidio, y con ella, de la reedición del acto de fundación.
 - Muerte en la obligación de honrar al padre a cambio de "obtener todo lo que la fantasía infantil tiene derecho a esperar de él: amparo, providencia, indulgencia" (Freud, 1996, Vol.XIII, 1913, p.146).
 - Muerte en las herencias que no reconocen una legalidad exterior al "donante" (que tienen sólo "valor de uso").
 - Muerte en la sujeción a la culpa (p.123), en el vivir en función de "calmar el ardiente sentimiento de culpa" (Freud, 1996, Vol.XIII-1913, p.146) .
 - Respecto a una entrega a un otro absoluto (goce)
 - Muerte en el afán de no deuda, de no deber nada, de devenir sin un otro.
- Muerte en la pretensión de pago de la deuda, en la imposibilidad de dejarla abierta (allí donde se pide autorización para la separación).
- Muerte en la propuesta de ser la falta del otro ("su cruz", su mancha) (objeto "a") y en un mismo movimiento, su tapón... Muerte en la propuesta de ser aquello en lo que se supera la castración paterna (por vía del sostenimiento en el escenario de la proyección narcisista de los padres).
- Respecto a un afuera de la palabra
 - Muerte en la propuesta del silencio, de la no-palabra, del no sentir (en la vía del "...morir, dormir, nada más, y, con un sueño, decir que acabamos los sufrimientos del corazón y los mil golpes naturales que son herencia de la carne..." (Shakespeare, 1994, p.43).

Figura 4: Recuperada de Fernández (1999, pp.164-165)

4.2- *El no futuro: Absolescencias contemporáneas, capitalismo y Anime*

Para terminar de aterrizar las argumentaciones anteriores, se tienen que contextualizar las promesas de felicidad y plenitud en el marco de una sociedad capitalista que procura supuestamente llenar los vacíos narcisistas. También esta discusión se detendrá en el lugar *extratexto* al que remite pensar la industria del *Anime* y particularmente la creación de fantasías apocalípticas. Lo anterior se hará en base a algunas reflexiones ya desarrolladas en la primera lectura de dicha investigación con el fin de vincular nuevamente el análisis sociocultural de los productos con el recorrido anteriormente hecho.

En el marco de una sociedad capitalista que ofrece promesas para alcanzar la felicidad y vida plena, se tiene que considerar la *defensas yoica* mediada por la *imagen* de un sujeto sin falta. Concretamente en la publicidad y la oferta del consumo desmesurado existe un ejercicio narcisista en el que se promueven maneras para que el sujeto *se autorealice* y se sienta completo.

Según Žižek (2016), el capitalismo es el primer sistema de organización económico y político que destotaliza el significado de sí mismo. Esto le permite adaptarse a casi todas las sociedades y civilizaciones, construyendo verdades carentes de significado y tocando las fibras más íntimas de los sujetos. Es por tal característica que el capitalismo logra generar tantísimas identificaciones en las personas y construir mercancías adaptables a cada quién.

Dicha característica del capitalismo se entrelaza con el concepto de *simulacro* (Baudrillard, 1978) anteriormente trabajado en la primera lectura del *signo catastrófico*. Como se dijo en este, es importante reformular que la creación masiva de mercancías heterogéneas e *hiperreales* con las que cada sujeto pueda anclar sus expectativas *yoicas*, se pone al servicio de lo que se viene argumentando como *completud en la imagen*.

La fascinación *hiperreal* en la estética del *simulacro* es parecida a la del *infans* en el estadio del espejo que se identifica con su propio *yo* dado por el Otro. Por lo cual no sorprende el uso que hace el capitalismo de la tecnociencia como forma de generar mercancías en las que el *yo ideal* emerge como representación posible. En esta línea, las mercancías tecnológicas emulan una extensión de la fantasía narcisista.

Por otra parte el consumo de narrativas apocalípticas también puede problematizarse como *simulacros* que fascinan. Para el mismo Žižek (2010) es muchísimo más fácil imaginar el fin de la civilización humana, que el fin del propio capitalismo. Es decir, es más fácil fantasear el fin del mundo que el fin del sistema de organización hegemónico. En ese sentido la producción de mercancías de entretenimiento como el *Anime* de género *ciencia ficción* pueden calzar en este ejercicio de consumo masivo.

De hecho, ya fue tocado en otro apartado, la *fetichización de los finales* que hace la cultura de consumo actual y que, quizás a modo de hipótesis, cabría preguntarse si la pandemia por la COVID-19 agudizó la sobreproducción de estos. ¿Ante el inminente apocalipsis nuestra reacción como sociedad es crear y consumir fantasías apocalípticas, en vez de tomar decisión ante la catástrofe?

García Galisteo (2017) hace una lectura crítica mencionando que el relato del *no futuro* que existe en las sociedades globalizadas posmodernas también se caracteriza por enaltecer los sentimientos individualistas, egoístas con aspiraciones de superación personal. Por ejemplo, la figura del “emprendedor”, el “influencer” o el “gurú” (p.4) que alcanza la cima de las propias posibilidades a partir de su esfuerzo es una figura ahistórica, incapaz de cambiar las bases sociales, aunque se eriga como dueño de sí y conquistador de su propio destino.

Dicha noción de un sujeto completo que es posible a través de la *fetichización de las mercancías* no es algo nuevo y la industria del *Anime* también ha sabido interpelar este fenómeno para la producción de entretenimiento consumible por las masas. *Darling in the Franxx* (2018) lejos de ser una propuesta revolucionaria y contrahegemónica, es una mercancía de entretenimiento que tiene que enmarcarse como tal.

Para Azuma (2009) y Bogarín Quintana (2011) el fenómeno *Anime* es indisoluble a la propuesta de *simulacro* en tanto se promueve el microrelato como forma de expresión colectiva. Lo que se enraiza a la estética “kitsch” en la que la sensación nostálgica por lo perdido y la exaltación de la belleza “Kawaii” promete una estabilización de las sensaciones en el bienestar absoluto.

En ese sentido, la relación que pudiese hacerse con las mercancías *Anime* puede articularse a modo de defensa a la caída del *yo ideal* que se ha legitimado teóricamente como necesaria en la adolescencia. Esto no quiere decir que la experiencia sea homologable para todos los públicos y audiencias que consumen este tipo de mercancías, no obstante es otra vertiente contrapuesta a la conjetura que se ha anudado en este trabajo de investigación.

Dicho todo lo anterior, se puede concluir que lejos de posicionar la experiencia de un encuentro con la *muerte adolescible* el *Anime* puede funcionar como una mera fantasía del apocalipsis, que nada tiene que ver con la posibilidad del sujeto de hacerle frente a su propia historia. Sumado a esto, aunque la propuesta del *signo catastrófico* es la de un pasaje que permita su simbolización, el acontecimiento de lo mortífero en los productos *Anime* deviene no como absoluto sino como contradictorio por sí sólo.

VII. Alcances e importancia de este estudio

Esta investigación presenta una serie de reflexiones sobre la adolescencia a través del *signo catastrófico* y posiciona un puente para pensar la *muerte* que en estos dos tienen lugar. Esto quiere decir que parte de las teorizaciones psicoanalíticas sobre adolescencia que acercan a una visión conceptual de la *reedición edípica*.

Además del análisis filmico que acá tuvo lugar se logra distinguir un punto en común en el que el drama del sujeto y la confrontación con su *deseo* ocupan un lugar preponderante.

Concretamente se mencionará que los hallazgos del contexto sociocultural, texto filmico del *Anime* y su análisis repercuten en:

- La manera de entender los procesos sociales e históricos de la sociedad contemporánea costarricense y sus consecuencias en las diferentes formas en que las personas jóvenes se apropian de ciertas estéticas de contenido catastrófico.
- A nivel metodológico se procede bajo la consideración del valor singular de los productos *Anime*, dicho valor es contrario a la propuesta adultocéntrica y moral con la que se ha dirigido históricamente en latinoamerica a estos, por tanto abarca un quehacer innovador que pone la vista en un fenómeno de capital estético, psicológico, social y hasta político.
- Una posibilidad de analizar con la teoría psicoanalítica las estéticas apocalípticas en el marco de la *posmodernidad*.
- El estudio de las formas en que el mercado de entretenimiento *Anime* genera identificación con los y las consumidoras *adolescentes*.
- Un nicho innovador para tomar en cuenta narrativas que han sido relegadas de maneras muchas veces adultocéntricas al terreno de lo desconocido y poco estudiado.
- La importancia del concepto de *deseo* en el psicoanálisis y sus efectos subjetivantes en la transición adolescente.
- La teoría psicoanalítica que hace referencia al dilema, caída e identificaciones yoicas que tienen lugar en la transición adolescente.
- La teoría psicoanalítica que hace referencia a definiciones, características y consecuencias en la subjetividad de la *pulsión de muerte*.

- La teoría psicoanalítica que hace referencia al concepto de Gran Otro y la ley del Padre.

Por otra parte, se entenderá dichos alcances teóricos de esta investigación en función de convocar a repensar aspectos conceptuales de la teoría sobre adolescencia a partir de los productos culturales actuales. Lo anterior representa un nicho de nuevas preguntas que se acercan al diálogo que se establece entre el *signo catastrófico Anime* y el concepto de *promesa de futuro*. Por ejemplo ¿Es que acaso la *adolescencia posmoderna* trasciende los esquemas de *reedición edípica* en los que la ha enmarcado la teoría psicoanalítica históricamente? ¿Son analizables otros elementos, además de las obras, que recubren la escena del *Anime catastrófico*? ¿Cuáles serán estos elementos? ¿Qué nuevas miradas pueden proponerse para acercarse a la *política de las subjetividades* que sugiere el *signo catastrófico* como objeto de consumo actual?

Finalmente otra cuestión a subrayar es la necesidad de explorar la proliferación de narrativas de contenido apocalíptico en el marco de la pandemia por la COVID-19, la cuál impactó a la cultura, la sociedad y los individuos a partir del año 2020. La pertinencia de esta investigación es coherente con el contexto sociohistórico actual, que no ha tenido precedentes anteriores.

VIII. Limitaciones

Primeramente se tiene que insistir que el carácter conjetural de dicha investigación es consecuente a la forma de acercamiento al lenguaje desde donde metodológicamente también se vinculó un andamiaje con el *signo catastrófico*. La propuesta de un lenguaje inacabado e incompleto es precisamente el punto de partida desde cual se supondría *tres lecturas* posibles de un *signo*, pero también incluye consigo el detenimiento

cauteloso ante los fenómenos que se estudian⁶⁶. En otras palabras, las conjeturas a las que llega esta investigación no pretenden ser generalizables como el conocimiento empírico se promete a sí mismo, tampoco llenan de sentido la discusión sobre las adolescencias sino que aportan más preguntas para pensar a las mismas en el contexto actual.

De lo dicho anteriormente se pueden considerar dos limitaciones importantes. Por otro lado, el peso que se le otorga a la estética *Anime* desde la propuesta psicoanalítica del *caso por caso* se diferencia de una metodología replicable, muy específica para esta particular forma de edificar al *signo catastrófico* y las referencias teóricas sobre adolescencia.

Segundo, el *Anime* como producto de consumo actual en la adolescencia tiene un impacto en la transición adolescente en tanto este trastoque subjetivamente y de cierta manera. Es decir, valga la vaguedad de dicha afirmación, que no es mecánicamente como se consume *Anime* y como es posible de leerlo. Esto también es recalable, ya que la lectura psicoanalítica propone una mirada muy específica hacia el espacio de gestación entre la catástrofe y la *promesa de futuro* que quizás solo refleje un pequeño fragmento de la subjetividad adolescente contemporánea.

Para pensar los procesos subjetivos de la adolescencia en función de la apropiación de los discursos catastróficos, se tiene que dejar en claro el panorama de la fascinación de la imagen que promueve la industria de entretenimiento, la cual no da pie a la palabra, en tanto metáfora y en tanto lenguaje. Estas series de limitaciones hacia los procesos subjetivantes de la adolescencia fueron interpeladas a mayor profundidad en el apartado anterior y hay decir que a partir de lo que Freud (1991^a) concibe como “identificarse yoicamente con el héroe” la identificación puede fascinar en la parálisis y la *muerte subjetiva*. Finalmente, muchas de las

⁶⁶ Como se aclaró en el apartado metodológico, la construcción de un *signo* es distinto a cuantificar, medir o analizar fenómenos de la realidad.

conjeturas de esta investigación son producto del minucioso detenimiento en la metáfora del *signo* construido como tal, mas no intenta dar una explicación a la totalidad del fenómeno de consumo.

También se tiene que decir que los conceptos revisados, lejos de suministrar nociones permanentes sobre el conflicto que se desenvuelve en la adolescencia, son versátiles y no intentan reflejar una forma mecánica de pensar la adolescencia. Esto podrá representar una limitación si es tomado el conocimiento de estas definiciones, como una vía para la predicción el acercamiento a una “verdad” cuantificable o empírica.

IX. Conclusiones

“Grave”: Sobre la promesa de futuro en la adolescencia

El signo catastrófico en el Anime ciencia ficción ofrece un nicho significante que se nombra a si mismo como *mortífero y catastrófico*, no obstante, es a partir de esta condición elemental que logra perpetuarse como una posibilidad del *futuro*. Esta afirmación anterior toma sentido al pensar el encuentro con la *muerte* no como un *fin* sino como punto de inflexión, por tanto la propuesta de un tánatos apocalíptico en las narrativas *Anime* encuentra ecos en las teorías psicoanalíticas del *pasaje adolescente*, aquellas que específicamente describen en la adolescencia una ruptura para una posterior reinscripción subjetiva.

Para el psicoanálisis anteriormente tuvo lugar un momento de estructuración psíquica en el que el sujeto dejó de ser *Uno* con el Otro a través de un *corte/castración* fundamental. La adolescencia sería una oportunidad de reestructurar lo que tuvo lugar acá, por eso hay en ella una *muerte* simbólica. **Así pues, la adolescencia como**

se ha revisado e investigado en este trabajo, sostiene una interrogante fundamental por parte del *sujeto* hacia la cultura, la cual reconduce una *segunda oportunidad* de reinscripción de la vida.

Esta serie de argumentaciones adquieren otra preponderancia en la lectura psicoanalítica del *signo catastrófico* en la *ciencia ficción Anime* porque precisamente este puede llegar a significar un espacio de gestión cultural de dicha *muerte*. En otras palabras, lo que muere reinscribe una nueva dimensionalidad singular, el sujeto participa de la gestión de su propia vida al acercarse a la posibilidad de poder encargarse de lo destruido/destruible.

Además, **el futuro que se abre como posibilidad se aleja de la moralidad adaptacionista del *buen y mal futuro* o de la mirada adultocéntrica que se basa en las leyes de la cultura que el *sujeto adolescente* *adolesce* en afán de reinscribir una vida.** En términos estructurales, quién *adolesce*⁶⁷ la *muerte* del pasaje adolescente estaría releyendo la propuesta de la generación que le precede, lo que consecuentemente enmarca un fenómeno social de renovación psicológica que contradice la repetición de los mandatos infantiles.

Otra importante anotación es que la adolescencia es una reactualización de un conflicto que se gana perdiendo porque a través de la pregunta por su propio *deseo*⁶⁸ el sujeto accede a una nueva posición frente al Otro del cual necesita y seguirá necesitando para existir. En buena medida, en la lectura psicoanalítica de este trabajo de investigación es observable una *política* en torno a los procesos de subjetivación que tendrían lugar en la adolescencia, puesto que existe un acercamiento a los diferentes movimientos psíquicos que colocan al *sujeto* frente a la historia de sí y la politización de esta a través del ejercicio de la palabra. Por ejemplo, en la metáfora de la *sublevación* que fue revisada en el lenguaje audiovisual a partir de la posibilidad de decir algo frente al Otro que le funda, con tal de reencontrarle posteriormente de otra manera.

⁶⁷ O también quién *está ardiendo* si se sigue las posibilidades etimológicas descritas.

⁶⁸ ¿Qué quiere el Otro de mí?

Es acá donde cobra una gran preponderancia el lugar del lenguaje como articulador de la realidad psíquica para el psicoanálisis, porque precisamente se está *sujeto* al Otro del lenguaje que se necesita para existir. Así que, el intento de destrucción hacia el Otro se tramitaría finalmente como reencuentro *futuro*.

El tánatos que tiene lugar en la ciencia ficción *Anime*, se ha dicho en este trabajo de investigación que se *adolesce*. Lo que quiere decir que es posible de experimentar y trastoca simbólicamente lo imposible, además que porta consigo el recordatorio de la posibilidad catastrófica de lo mortífero. Recordar lo finito de la vida significa también verse imposibilitado por el mismo lenguaje, en tanto introduce en el *sujeto* una condicionante fundamental que agujerea los ideales de saberse completo.

Más aún, el *sujeto* del psicoanálisis es un *sujeto barrado* al que se le es imposible alcanzar los ideales que construye: es su falta fundadora la que le mueve a desear. En ese sentido la *ciencia ficción Anime* muestra una movilidad del sujeto no hacia su plenitud o completud, sino hacia la complejidad que le demanda una existencia. Por consiguiente, **la *promesa de futuro* que se construye en la adolescencia es una *vida posible* pero que no garantiza la desaparición del malestar, tampoco promete la culminación de un proceso sino un posible *afuera* de la *catástrofe* que se *adolesce*.**

“Scherzo”: Sobre el contexto del *signo*, la *posmodernidad* y “lo” contemporáneo de esta investigación

En el contexto de la pandemia por la Covid-19, es posible también distinguir en esta investigación una posibilidad que exista un *futuro* a pesar de la destrucción. Ya que semejante a la narrativa ciencia ficción, en el año 2020 el mundo entero experimentó el *adolescimiento* de la *muerte* que está en este trabajo conceptualizada como necesaria para una reivindicación de la vida.

Lo encontrado en esta investigación en torno a las narrativas *Anime* ha sido experimentado por personas y por el mundo en general: desde las crisis en el *deseo*, el corte de la diada subjetiva *interior-exterior*, la angustia frente al Otro y la necesidad de reformular una relación ante este que no conlleve su extirpación, los límites-alcances de la tecnología en la subjetividad, hasta los agujeros en los significantes que estructuraban a la sociedad previo a la crisis sanitaria.

Todo lo anterior condiciona de forma tajante como se entendería este trabajo, en particular medida porque tanto la construcción de una *promesa de futuro* en la adolescencia, así como su diálogo con el *signo catastrófico* es algo que fundamentalmente posiciona un encuentro con la *muerte*. Y en buena medida, la pandemia ha significado una experiencia de encuentro con la *muerte* que ha decantado en un sinnúmero de preguntas y fenómenos que trastocan los hallazgos descritos.

Por otra parte, se resalta que la importancia dada al *signo catastrófico* supone un valor a los objetos audiovisuales *Anime* que singularmente portan de una discursividad que referencia la adolescencia. Dicho valor ha sido constantemente desarrollado y justificado a través de la de lectura e interpretación de una *voz adolescente* que sobresale en la *catástrofe* contemporánea, la cuál a su vez representa un contexto de la sociedad capitalista y *simulacro* (Baudrillard, 1978). No obstante, al profundizar en estos fenómenos que referencian al *Anime* se es posible proponer una visión crítica que evita caer en romantizaciones de las narrativas apocalípticas.

A esto habría que sumarle que el contexto del *Anime ciencia ficción*, así como la *catástrofe* acá localizada son indisolubles a la mirada filosófica de la historia que es explicada por la caída de los *grandes relatos* que anteriormente daban sostén y dotaban de universales a las sociedades industrializadas. Dicho de otra manera, el análisis a estos productos está fuertemente influenciado por conceptualizaciones y observaciones (de) desde la *posmodernidad*.

Entonces se mencionaron algunas variables estéticas propias de la *posmodernidad* como: la distopía, la problematización de la identidad, la escena *kitsch*, la fetichización de las imágenes y el transhumanismo tecnológico. Estas, aunque fueron gestadas en el Japón de hace 30 años, hablaban de un futuro que debate constantemente nuestro presente y que siguen mostrando un futuro posible que está lleno de problemas. Aunque la *ciencia ficción* imagine futuros, el presente de sus realizaciones y las condiciones que abarcan sus argumentos engloban la realidad actual.

En suma, el *Anime*, desde la visión adultocéntrica latinoamericana, estuvo constantemente relegado al ámbito juvenil y de la otredad en la década de 1990's no obstante, actualmente escenifica un fenómeno mucho más amplio que abarca al mundo del Internet, las grandes industrias de entretenimiento, y el consumo de *simulacros* en la sociedad. A esto habría que sumarle como el contexto de globalización actual ha construido un *fandom* virtualizado, que abre el debate interglobal de personas *fans* quienes reciben, interpretan y analizan obras como *Darling in the Franxx* (2018).

Finalmente las exploraciones y pesquisas realizadas en la web, foros, *blogs*, bases de datos y artículos **sitúan una forma *kitsch* en el que la multitud de voces de las audiencias *Anime* distinguen una serie de significados y verdades.** Dichos significados por lo general comparan argumentos de las series, tramitan tendencias de gustos y comparten opiniones sobre las experiencias. En general, alrededor de la obra *Anime* existe una red global de intertextos, fenómenos históricos, teorías y procesos industriales que son propios de la era virtualizada en la que vivimos.

“Marcha Fúnebre”: *Darling in the Franxx* (2018)

Ahora bien, específicamente en el *Anime Darling in the Franxx* (2018) hay elementos que la definen como un producto de consumo de la *ciencia ficción Anime*. No obstante, esta se diferencia a la *ciencia*

ficción de los años 1990s en muchos aspectos, sobretudo porque las formas de realización de hace tres décadas no son las mismas, ni sus condiciones culturales, económicas o sociales. Más aun, es importante reafirmarla como un referente de las circunstancias contemporáneas en las que se encuadra la adolescencia: como mercancía de entretenimiento, como mirada juvenil frente al rendimiento de la ley paternal, como propuesta de identificación con las preguntas en torno a la *nueva escena sexual* que representa la transición adolescente, como heredera de la estética revolucionaria de la época dorada de la *ciencia ficción Anime*.

Esta serie del 2018, ha recogido esbozos estéticos de la tradición en la *ciencia ficción Anime* alegando a la nostalgia de ciertos *fans*, pero también interpelando a las nuevas audiencias en la escena *Kawai* contemporánea. En buen resumen, la pertinencia en esta investigación recae en **su año de realización, su impacto en las audiencias jóvenes y sus grandes referencias a otras series que han sido hitos en la historia de la animación.**

La construcción de los *subsignos*⁶⁹ en la serie demandó un planteamiento metodológico que diera prioridad a los elementos perceptibles del significante audiovisual, por lo que se logró mostrar en su recorrido como el psicoanálisis es un posicionamiento ético frente a la posibilidad de generar una materialidad significativa mediante la operación de **la transcripción**. Dicho posicionamiento ético intenta restringir la pretensión de generar sentido o análisis, preservando únicamente al significante y leyendo al texto a través del mismo texto.

Finalmente, los *subsignos* trabajados en la serie citan una dimensión significativa de la catástrofe desde referentes a mencionar: **la destrucción de la naturaleza, la tecnología como partícipe activo de la**

⁶⁹ A mencionar: “la catástrofe ecológica”, “la obsolescencia de la vida”, “lo siniestro”, “el ideal apocalíptico”, “la peligrosidad tecnológica” y “la aparente ausencia de la catástrofe”.

subjetividad humana, el valor de la vida en un mundo apocalíptico, los ideales de completud y la ciencia como extensión del poderío, gestión y dominación psíquica.

“Finale”

Este estudio invita a pensar la manera en como las manifestaciones culturales actuales sugieren vivir (en) la catástrofe. Por ende, también supone un valor para el análisis de acontecimientos que como: la globalización, la virtualidad y sobretodo, la pandemia por la COVID-19. Esto porque es necesario repensar la manera en que la sociedad se relaciona con las propias representaciones de destrucción y su autodestrucción.

Precisamente la adolescencia es una oportunidad para que quién está en la cultura, revise sus cimientos, los vea vulnerables y pueda localizarles otros significados. Se pensará a esta como un león que (se) destruye para transmutar a partir de la creación, así como los significantes del cataclismo *ciencia ficción Anime* muestran a una humanidad inacabada y vulnerable que se pregunta a sí misma. ¿De que otra manera se puede hacer esto sin la fundamental falta que se articula en el lenguaje mismo? ¿Es acaso también la adolescencia una invitación a una *catástrofe* necesaria?

¡Si! De hecho, en el *Anime Daring in the Franxx* (2018) se subraya la **función reparadora de la palabra propia en el *adolescimiento* de la muerte, así como en la adolescencia frente a la caída de la imagen yoica existe la posibilidad de reconstruir nuevas identificaciones en un nuevo *afuera* del incesto familiar.** Dicho *afuera* es encontrable en las diferentes metáforas de reconstrucción social, reconexión con la naturaleza, exploración de la sexualidad y preguntas identitarias de los diferentes personajes. Para esto, es necesaria la reconstrucción de nuevos ideales que entran en concordancia con una ley distinta.

La palabra, como herramienta articuladora del deseo es conceptualizada en esta investigación a través de lo que se llamó el *adolescimiento de la muerte*. Esto también quiere decir, que quién forja un futuro se angustia y horroriza ante su propia posible desaparición.

Para reafirmar esta idea se pensará como el virus de la COVID-19 se adoptó como parte de la cotidianeidad porque fue imposible destruirlo. Una vez que transgrede y corta la díada *adentro-afuera*, el virus –como la catástrofe- no es un enemigo que pueda eliminarse para siempre y continuar la cadena de sentido. De nuevo: el virus –como la catástrofe- abre una posibilidad de su *adolescimiento* para que se pueda hacer algo con este, al contrario de lo que significaría entregarse a *morir*. ¿Así que hay varias *muertes* posibles?

Pues en esta investigación en particular se podrá entrever dos caras del tánatos apocalíptico: una que se inscribe como un encuentro necesario del que hemos ya referido suficiente, lo que se ha llamado también *vivir muriendo* porque la pérdida es una noción intrínseca a la vida. Por otro lado, habría *otra* muerte que distintamente a la que se adolesce o se vive, más bien se *muere*. Tal está, que la promesa del reencuentro con el ideal perdido es una trampa de la imagen que supuestamente unifica las sensaciones en un bienestar absoluto. **Esta propuesta del ideal se construyó en esta investigación como un *ideal apocalíptico* que más bien representa el encarcelamiento en la *imagen yoica* y que precisamente inhibe al sujeto de realizar algo, haciéndose *Uno* con la *muerte*.**

Quién se está cerca del apocalipsis puede experimentar la fascinación de gastar todos los “cartuchos de su vida”, porque después de todo se morirá y se hará *Uno* con la *muerte*. Paradójicamente la adolescencia y el *signo catastrófico* reflejan un tánatos que articula preguntas hacia la vida misma: “¿Vale la pena vivir?”, “¿Es posible el futuro?”, ¿Qué futuro quiero?”.

La *promesa de futuro* demanda encontrar algo propio en el tánatos y saberse dueño de la posibilidad de morir. Esto, no necesariamente es una afirmación que busque generalizarse como un universal sino que

sobresale como una manera en que el sujeto hace política de su palabra, porque tiene que decir algo, no algo que ya se dijo, sino algo nuevo. Es decir, una palabra que sobreviva al apocalipsis y que viva a través de la posibilidad de morir.

Hacia la transgresora o reacia esencia misma del lenguaje, que hasta soporta el fin del mundo, es que terminamos estando *sujetos*. Tal vez el fin del mundo sólo sea la forma en que llamamos a la incapacidad de dar cuenta de todo que no supone el estar en esta condición de seres inacabados e incompletos. Porque luego del “fin de la historia”, de los grandes relatos, de las distopías, los cataclismos, la tecnificación de la cotidianeidad, las pandemias y los “no-futuros” es posible crear o decir algo.

X. Bibliografía

- Abe, S., Ueda, Y., Maki, T. (Productores) & Nakamura, R. (Director). (1998). *Serial Experiments: Lain*. Japón: Triangle Staff.
- Acuña, F. (2019). *La máscara mortuoria de L'Inconnue de la Seine: una lectura psicoanalítica de la estética de la melancolía en la relación entre el discurso psiquiátrico y la representación artística de la mujer llamada melancólica*. Tesis para optar por el grado de licenciatura en Psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Allouch, J.(1993). *Letra por Letra. Traducir, Transcribir, Transliterar*. Buenos Aires: Edelp.
- Allouch, J.(2020). *La escena lacaniana y su círculo mágico*. Buenos Aires: El Cuenco de Plata.
- Azuma, H. (2009). *Otaku Japan's Database Animals*. J. Abel y S. Kono (Trad.). Estados Unidos: University of Minnesota Press. (Trabajo Original publicado en 2001).
- Baños Orellana, J. (1999). *El escritorio de Lacan*. Buenos Aires: Oficio Analítico.
- Baumann, Z. (2000) *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Letra e.
- Becerra A. (2015). *La ciencia Ficción en el Anime Japonés. Análisis Sobre la relación del individuo y la tecnología en el escenario postapocalíptico*.(Tesis para optar por el grado de Máster en Producción Artística). España: Universitat Politecnica de Valencia
- Blos, P. (1981). *The adolescent passage. Developmental issues*. (L. Wolfson, Trad.). Buenos Aires: Amorrortu. (Trabajo original publicado en 1979)

- Bogarín Quintana, M.J.(2011). Kawaii. Apropiación de objetos en el fanático de manga y anime. *Culturales*,7(13),pp. 63-84. Ccdd,s
- Bolton, C., Csicsery- Ronay Jr, I., & Tatsumi, T.(Eds.)(2007) *Robot Ghosts and wired dreams:Japanese Science fiction from origins to Anime*. Minneapolis, Estados Unidos : University of Minnesota Press.
- Brito Alvarado, L.X. & Levoyer, S. (2015). El zombi, una figura apocalíptica contemporánea. *Revista especializada en periodismo y comunicación*, 1(18), pp. 45-61.
- Buelvas García, L.(2015). *Deus ex machina: Representaciones de la ciudad futura en el anime de ciencia ficción*. (Tesis para optar por el grado de Magíster en Estudios de la cultura). Ecuador: Universidad Andina Simón Bolívar.
- Cobos, T.L. (2010). Animación Japonesa y Globalización: La latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra*, 12(72).
- Durán, Araya, M. (2002). *El estatuto de la verdad en la formulación lacaniana de los cuatro discursos: consecuencias para la producción del saber inconsciente*. Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Díaz, M.(2013). *El significativo muerte en la construcción subjetiva de jóvenes góticos*. Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Edelman, L. (2014). *No al futuro: La teoría queer y la pulsión de muerte*. Madrid, España: EGALES. (Texto originalmente publicado en el 2004)
- Fennell, D., Liberato, A.S.Q., Hayden, B. & Fujino, Y.(2012). Consuming Anime. *Television & And New Media*, 14(5), pp.440-456.

- Fernández Sáenz, M. (1999). *La adolescencia en tanto encuentro con la muerte: un estudio conceptual desde el psicoanálisis*. Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Fernández Sáenz, M. (2015). *Lectura psicoanalítica de la escritura de Lo Real Maravilloso Carpenteriano: reflexiones desde la perspectiva de La Letra de Jacques Lacan*. Tesis para optar por el grado de Maestría en Literatura Latinoamericana. San José, Costa Rica. Universidad de Costa Rica.
- Freud, S. (1991^a). El creador literario y el fantaseo. En *S. Freud. Obras completas. Tomo XIV*. Argentina: Amorrortu. (Texto originalmente publicado en 1908).
- Freud, S. (1991^b). El delirio y los sueños en la “Gradiva” de W. Jensen. En *S. Freud. Obras completas. Tomo XIV*. Argentina: Amorrortu. (Texto originalmente publicado en 1907)
- Freud, S. (1992^c). Lo ominoso. En *S. Freud. Obras completas. Tomo XVII*. Argentina: Amorrortu. (Texto originalmente publicado en 1919).
- Freud, S. (1992^d). Más allá del principio de placer. En *S. Freud. Obras completas. Tomo XVIII*. Argentina: Amorrortu. (Texto originalmente publicado en 1920).
- García Galisteo, A. (2017). *El relato del no futuro*. Tesis para optar por el grado en Comunicación Cultural. Girona, España: Universidad de Girona.
- García Hernández, A. (2014). *Más allá del retorno del exilio : una lectura psicoanalítica del desexilio en la novela Andamios de Mario Benedetti*. Tesis para optar por el grado de licenciatura en psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

- Gil, R., Arnedo-Moreno, J., González, C., Paderewski, P., Domenech, M.& Lleras de Frutos, M. (2020). Generación Z y Fortnite: Lo que engancha a los más pequeños. *Interacción, Revista digital de AIPO*, 1. (pp.32-42)
- Godínez, A. León, E. & Pescod, H.(2016). *Anime y Manga como medios de construcción de cultura política: Una experiencia con estudiantes del Liceo Samuel Saénz Flores*. (Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Enseñanza de los Estudios Sociales y Educación Cívica). Heredia, Costa Rica: Universidad Nacional de Costa Rica.
- Goto-Jones, C. (2009). *Modern Japan: A very short introduction*. Nueva York, Estados Unidos: Oxford University Press.
- Hernández, L.(2011). Adolescencia ¿adolescer es padecer. *Salus*, 15, (2).pp.5-8.
- Herrera, D. y Ruiz, V. (2012). *Secreto materno: una lectura psicoanalítica en la película Todo sobre mi madre de P. Almodóvar*. Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Horno López, A. (2013). *Animación Japonesa: Análisis de series de anime actuales*. Tesis para optar por el grado de Doctorado en Dibujo, Diseño y Nuevas tecnologías.
- Ishikawa, M., Matsumoto, K., Watanabe, S., Iyadomi, K., Mizuo, Y. (Productores) & Oshii, M. (1995). *Ghost in the Shell*. Japón: Production IG & Bandai Visual.
- Jay Lifton, R. (1998). Reflections on aum shirinkyō. *Journal of personal and interpersonal loss*, 3, (1).pp.85-97.
- Jiménez, A.M. (2018). *Del yo ideal al ideal del yo : aproximación psicoanalítica a la función de la publicación en redes sociales en la adolescencia : un estudio de casos*. Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

- Katagiri, S. (Productor) y Lino, S. (Director). (2019). *Dr. Stone*. Japón: TMS Entertainment.
- Kato, S., Susuki, R. (Productor) y Otomo, K. (Director). (1988). *Akira*. Japón: TMS Entertainment.
- Kobayashi, N., Sukiyaama, Y., (Productores) y Anno, H. (1995). *Neon Genesis Evangelion*. Japón: Gainax y Tatsunoko Production.
- Lacan, J. (2003). El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. En *Escritos I*. México: siglo veintiuno editores. (Texto original publicado en 1966)
- Lacan, J. (1994). *El seminario de Jacques Lacan: libro 4, La relación de objeto*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Lacan, J. (2014). *El seminario de Jacques Lacan: libro 6, El deseo y su interpretación*. Buenos Aires, Argentina: Paidós. [Trabajo original publicado en 1958-1959]
- Le Gaufey. (2004). Una clínica sin mucho de realidad. *Página literal*. (2) pp.70-80.
- Maruto, J., Takiyama, M. (Productores) & Kon, S. (Director). (2006). *Paprika*. Japón: Madhous y Sony Pictures Entertainment.
- Marín, R. (2013). *El método paranoico-crítico : creación y locura en Diario de un genio de Salvador Dalí*. Tesis para optar por el grado de licenciatura en psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Muñoz, T. (2015). *El manifiesto filial de Leopoldo María Panero: una lectura psicoanalítica del libro "El lugar del hijo"*. Tesis para optar por el grado de licenciatura en Psicología. San José, Costa Rica. Universidad de Costa Rica.

- Murillo, M.R. (2010). *La efectuación del estrago materno en la constitución de la feminidad : de lo psicossomático a la escritura : una lectura psicoanalítica de la novela Las palabras para decirlo de Marie Cardinal* . Tesis para optar por el grado de Maestría en Psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Napier, S. J.(2007).When the machines stop. Fantasy, Reality and terminal identity in Neon Genesis Evangelion and Serial Experiments: Lain. En C. Bolton, I. Csicsery-Ronay JR & T. Tatsumi (Eds.), *Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from origins to anime* (pp.101- 122). Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Ogáyar Marin, F. & Ojeda García, F.(2016). El mito de la modernidad a través del animé japonés. *Revista Nuevas Tendencias en Antropología*, 7, pp.111-132.
- Orbaugh, S.(2007). Sex and the Single Cyborg. Japanese Popular Culture Experiments in Subjectivity. En C. Bolton, I. Csicsery-Ronay JR & T. Tatsumi (Eds.), *Robot Ghosts and Wired Dreams. Japanese Science Fiction from origins to anime* (pp.172 -192). Estados Unidos: University of Minnesota Press.
- Ortega, M.(2007). My Father, He Killed Me; My Mother, She Ate Me: Self, Desire, Engendering, and the Mother in "Neon Genesis Evangelion". *Mechademia*, 2, pp. 216-232.
- Ortiz Sobrino,M.A. & Rodríguez Fernández, I.(2012). Los productos de animación japoneses como expresión de un modelo de negocio. El caso de la producción anime .*Comunicación y Hombre*, 8, pp. 140-155.
- Patton, L.N.(2010).*The Other Impact: Neon Genesis Evangelion, Postmodernism and Japan in the 1990S*.(Tesis para optar por el grado de Master en Comunicación). Estados Unidos: University of Wyoming.

- Quesada, K. (2015). *Las voces de despersonalización y la escena de suicidio en "Anna Karenina" de Leo Tolstoy: un análisis psicoanalítico con el método de "Las Tres Lecturas"*. Tesis para optar por el grado de licenciatura en psicología. San José, Costa Rica. Universidad de Costa Rica.
- Redmond, D. (2007) Anime and East Asian Culture: Neon Genesis Evangelion. *Quarterly Review of Film and Video*, 24, (2), pp. 183-188.
- Reguillo, R. (2013). Jóvenes en la encrucijada contemporánea: en busca de un relato de futuro. *Debate feminista*, 48, pp. 137-151.
- Ríos, M. A. (2000.) Evangelion: La futurización Milenarista en el cómic Japonés. Una mirada antropológica. *Estudios del hombre*, 11, pp. 127-143.
- Samaniego, S. (2019). *El bloqueo creativo actoral según la experiencia del proceso creativo de un actor y una actriz de la carrera de Artes Dramáticas de la Universidad de Costa Rica : una lectura desde el psicoanálisis*. Tesis para optar por el grado de licenciatura en Psicología. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.
- Sánchez Segura, S. (2010). *Aportes de la serie Neon Genesis Evangelion, a la noción de deseo en psicoanálisis*. Colombia: Universidad Católica Popular Del Risaralda.
- Toba, Y., Uetsuki, M., Kamagata, E. (Productores). & Nishigori, A.(2018). *Darling in the franxx*. Japón: Cloverworks, A-1 Pictures y Trigger.
- Torrents, A.G. (2013^a). Máquinas con alma. Lo técnico y lo humano en Simondon y en la cultura del anime. *Astrolabio*, 10, pp. 242-270.
- Torrents, A.G.(2013^b). La relación con lo materno en el cuerpo robótico en Neon Génesis Evangelion. *Débats*, 119, pp. 62-67.

- Torrents, A.G.(2016). Robots, Armaduras y mundos virtuales. Tecnología e Identidad en el Anime. En A. Gómez Aragón (Ed.), *Japón y Occidente. El patrimonio Cultural como punto de Encuentro*,(pp.193-202). Sevilla, España: Aconcagua Libros.
- Torrents, A. (2017). *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad*. (Tesis para optar por el grado de doctorado en Filosofía). España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Vargas, K. (2014). *Construcción de la identidad cultural en las juventudes autodenominadas Otaku a partir del consumo e interacción con el Manga y el Anime. Caso: Agrupación Animenoninus*. (Tesis para optar por el grado de Licenciatura en Sociología). Heredia, Costa Rica: Universidad Nacional.
- Wadi, J., Tabori, K., Okaura, W. (Productore) & Motohiro, K. (2012). *Psycho Pass*. Japón: Production IG.
- Zahlten, A.(2014). Media mix and the metaphoric economy of world. En D. Miyao (Ed.), *The Oxford oçbook of the Japanese Cinema*.(pp.438-456). Estados Unidos : Oxford University Press.
- Žižek, S. (2010). *Viviendo en el final de los tiempos*. Madrid, España: Ediciones Akal, S.A.
- Žižek, S.(2016). *Problemas en el paraíso. Del fin de la historia al fin del capitalismo*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.

Referencias de Internet

- Almoguera, P. (7 de febrero del 2021). Decenas de miles de personas marchan en Myanmar contra el golpe de Estado en la mayor protesta desde 2007. *El País*. Recuperado de: <https://elpais.com/internacional/2021-02-07/decenas-de-miles-de-personas-marchan-en-myanmar-contr-el-golpe-de-estado-en-la-mayor-protesta-desde-2007.html> [Consultada el 9 de febrero del 2021]
- Amigo, S. (2017). *El segundo despertar sexual: pasaje del otro al Otro*. Recuperado de: <https://www.letrasopacas.org/2017/06/adolescencia-el-segundo-despertar.html>

Anime Planet. (21 de enero del 2021). *A-1 Pictures*. Recuperado de: <https://www.anime-planet.com/anime/studios/a1-pictures>

Anime News Network. (21 de enero del 2021). *A-1 Pictures*. Recuperado de: <https://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/company.php?id=9909>

Asociación Bancaria Costarricense. (2021). *Comprometidos con Costa Rica*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=Po0ciOiIjvk>

BancoBCR. (2020). *Quédate en casa*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WOS1e34ynnc>

Barthes, R. (1968). *La muerte del autor*. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/adc5/48c56154be053cd628c4742a114e4d29ddb0.pdf>

Barthes, R. (1971). *De la Obra al texto*. Recuperado de: <http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/barthes-de-la-obra-al-texto.pdf>

BBC.(23 de setiembre del 2019). *Greta Thunberg: el desafiante discurso de la adolescente sueca ante los líderes mundiales en la cumbre del clima de la ONU*. Recuperado de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-internacional-49804774>. [Consultada el 16 de febrero del 2020]

[Blank]. (19 de abril del 2016). *Gainax vs. Trigger?. Aminoapps*. Recuperado de: https://aminoapps.com/c/anime/page/blog/gainax-vs-trigger/YMtb_ueGm6aJNr7WgaB4D63K08NLYD [Consultada el 13 de enero del 2021]

Cloverwoks (12 de enero del 2021). *Darling in the Franxx*. Recuperado de: <https://en.cloverworks.co.jp/works/darlifra/> [Consultada el 5 de enero del 2021]

Coca Cola (2020). *Juntos por algo mejor*. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=j65L6eB34m0>

Crunchyroll.com. (2 de enero del 2021). *Darling in the Franxx*. Recuperado de:

<https://www.crunchyroll.com/es/darling-in-the-franxx/reviews/helpful/page1>

Darling in the Franxx (12 de enero del 2021). *Darling in the Franxx* (Página oficial). Recuperado de

<https://darli-fra.jp/staffcast/>

Estrada, M. (Jueves 18 de Agosto, 2016). Quinceañero se suicida por novia imaginaria Se enamoró de personaje de fábula japonesa, Desamparados. *Diario Extra*. Recuperado de:

<http://www.diarioextra.com/Noticia/detalle/304162/quinceanero-se-suicida-por-novia-imaginaria>
[Consultada el 13 de setiembre del 2016]

Filmaffinity. (2021). *Darling in the Franxx: Críticas*. Recuperado de:

<https://www.filmaffinity.com/es/reviews2/1/888928.html> [Consultada el 26 de enero del 2021]

Fukuyama, F. (1988). *El fin de la historia*. Recuperado de:

https://www.alianzaeditorial.es/minisites/manual_web/3491295/CAP8/1_FindelaHistoria.pdf
[Consultada el 12 de marzo del 2020]

Guiñón, A. (2018). *China pone el cerco a videojuegos online como Fortnite y PUBG*. Recuperado de:

https://esports.as.com/bonus/videojuegos/China-videojuegos-online-Fortnite-PUBG_0_1199280066.html [Consultada el 8 de febrero del 2021]

Internet Movie Data Base. (2020). *Akira*. Recuperado de:

https://www.imdb.com/title/tt0094625/releaseinfo?ref_=tt_ov_inf [Consultada el 11 de abril del 2020]

Internet Movie Data Base. (2020). *Darling in the Franxx*. Recuperado de:

<https://www.imdb.com/title/tt7865090/> [Consultada el 27 de Julio del 2020]

Internet Movie Data Base.(2021). *Atsushi Nishigori*. Recuperado de

:<https://www.imdb.com/name/nm2031461/> [Consultada el 25 de enero del 2021]

Japondiario.com. (2018). Similitudes entre Darling in the Franxx y Evangelion. *Japondiario.com*.

Recuperado de: <http://japondiario.com/animes/similitudes-darling-in-the-franxx-evangelion/>

[Consultada el 20 de enero del 2021]

Jiménez, J. (2019). *Gainax e Hideki Año, dos mitos del Anime*. Recuperado de:

<https://www.rtve.es/noticias/20190426/gainax-hideaki-anno-dos-mitos-del-anime/1924062.shtml>

[Consultada el 21 de enero del 2021]

[Karasu-charly]. (2016). Hablemos de... A-1 Pictures Studios. *Aminoapps*. Recuperado de:

[https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/hablemos-de-a-1-pictures-](https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/hablemos-de-a-1-pictures-studios/N4Wu_MuaRV05arbBWWvIRRVzq6RN7jk)

[studios/N4Wu_MuaRV05arbBWWvIRRVzq6RN7jk](https://aminoapps.com/c/anime-es/page/blog/hablemos-de-a-1-pictures-studios/N4Wu_MuaRV05arbBWWvIRRVzq6RN7jk) [Consultada el 22 de enero del 2021]

La Curacao Costa Rica (2020). *Juntos saldremos adelante*. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=Hu5hFVNwQkE>

Misión Tokyo. (5 de octubre del 2018). *Entrevista a Atsushi Nishigori (Darling in the Franxx)* [Archivo De

video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RnXXtGixhps>

Myanimelist,LLC .(2020). Myanimelist.net. Recuperado de. <https://myanimelist.net/> [Consultada el 8 de abril

del 2020]

Myanimelist,LLC. (2021). *Atsushi Nishigori*. Recuperado de :

https://myanimelist.net/people/9029/Atsushi_Nishigori

Myanimelist,LLC. (2020). *Anime recommendations: if you like Neon Genesis Evangelion...then you might like Darling in the Franxx*. Recuperado de: <https://myanimelist.net/recommendations/anime/30-35849>
[Consultada el 21 de enero del 2021]

Myanimelist,LLC. (2021). *Darling in the Franxx*. Recuperado de:
https://myanimelist.net/anime/35849/Darling_in_the_FranXX?q=darling&cat=anime [Consultada el 26 de enero del 2021]

Organización de Naciones Unidas. (2015). *Acuerdos de París*. Recuperado de:
https://unfccc.int/files/meetings/paris_nov_2015/application/pdf/paris_agreement_spanish_.pdf
[Consultada el 14 de febrero del 2020]

Pineda, R.A. (21 de enero del 2021). *A-1 Pictures' Kōenji Studio Rebrands as CloverWorks*. Recuperado de:
<https://www.animenewsnetwork.com/daily-briefs/2018-04-02/a-1-pictures-koenji-studio-rebrands-as-cloverworks/.129827> [Consultada el 27 de enero del 2021]

RAE, (2011). *Diccionario de la lengua Española “Adolecer”*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/adolecer>
[Consultada el 4 de Julio del 2021]

Rethinking the apocalypse: An Indigenous Anti-Futurist Manifesto. (2020). “Rethinking the apocalypse: An Indigenous Anti-Futurist Manifesto”. Indigenous Action.org. Recuperado de:
<http://www.indigenousaction.org/rethinking-the-apocalypse-an-indigenous-anti-futurist-manifesto/>
[Consultada el día 10 de abril del 2020)

Ruiz, G. (1 de octubre 2018). Cloverworks se separa de A-1 Pictures. *Freakelitex*. Recuperado de:
<https://freakelitex.com/cloverworks-separa-a-1-pictures/> [Consultada el 14 de enero del 2021]

Ruiz, J.R. (s.f.). *Ilusiones de la completud: reflexiones acerca de los alcances del fantasma*. Recuperado de:
<http://nel-medellin.org/ruiz-juan-rafael-las-ilusiones-de-la-completud-reflexion-acerca-de-los-alcances-del-fantasma/> [Consultada el 3 de julio del 2018]

Selecta Visión. (17 de Octubre del 2019). *Darling in the Franxx: entrevistamos a su director* [Archivo de Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=z3InoNzisIM>

[Shymander]. (2019). In Numbers: The Best Anime of the Decade. *Myanimelist, LLC*. Recuperado de:
https://myanimelist.net/featured/2309/In_Numbers__The_Best_Anime_of_the_Decade [Consultada el 26 de enero del 2021]

St-trigger.co.jp. (2 de enero del 2021). *Trigger*. Recuperado de: <http://www.st-trigger.co.jp> [Consultada el 22 de enero del 2021]

[•Solecita•]. (10 de agosto del 2018). Lo que fue Darling in the Franxx para mí. *Aminoapps*. Recuperado de:
https://aminoapps.com/c/darling_in_the_franxx/page/blog/bp-lo-que-fue-darling-in-the-franxx-para-mi/ompd_NjHduQqqJXE4m5GpR268goKvE3RQl [Consultada el 24 de enero del 2021]

[•Solecita•]. (20 de setiembre del 2018). Darling in the Franxx ¿Una copia? *Aminoapps*. Recuperado de:
https://aminoapps.com/c/darling_in_the_franxx/page/blog/darling-in-the-franxx-una-copia/0bpZ_xKtkuj3p604Q3P8vvP0DG02QzVpK7 [Consultada el 22 de enero del 2021]

Trigger.fandom.com. (22 de enero del 2021). *Trigger wiki*. Recuperado de:
https://trigger.fandom.com/es/wiki/Trigger_Wiki [Consultada el 21 de enero del 2021]

[U/uu_fasckira].(29 de enero del 2018). Evangelion/DARLING in the FRANXX. *Reddit*. Recuperado de:

https://www.reddit.com/r/evangelion/comments/7ts3z1/evangeliondarling_in_the_franxx/

[Consultada el 18 de enero del 2021]

Vaca. S. (2019). *Los 100 mejores Animes de la década para el equipo de Crunchyroll: 25- 1*. Recuperado de:

<https://www.crunchyroll.com/es/anime-feature/2019/11/26/los-100-mejores-animes-de-la-dcada-para-el-equipo-de-crunchyroll-25-1> [Consultada el 8 de abril del 2020]

Yilun Chen, L. (2017). World's Hottest PC Game Could Be Banned in China Due to Violence. *Bloomberg*.

Recuperado de:

<https://web.archive.org/web/20171030091807/https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-10-30/world-s-hottest-pc-game-could-be-banned-in-china-due-to-violence>. [Consultada el 8 de febrero

del 2021]

XI. Anexos

Anexo 1: Glosario de Términos

Anime: Refiere a los productos de animación propiamente japoneses. Aunque actualmente, y con la proliferación mundial del fenómeno, se producen dibujos animados con estilos y argumentos parecidos en otras partes del mundo.

Fandom: Palabra que combina *fan* y el sufijo *dom* y procede de la expresión inglesa “Fan Kingdom” (Reino de los fans). El *fandom* es la audiencia y los públicos en torno a cierto fenómeno en particular ya sea una serie, un videojuego, libros, películas, etc... Por lo general, estos públicos se congregan en *Internet*, convenciones, blogs y páginas aferentes. Por otra parte en *Internet* existe una página llamada “fandom.com” en la que los mismos *fans* desarrollan pequeñas enciclopedias de diversos temas desde su propio conocimiento.

Kawaii: “Literalmente significa “lindo” y es utilizado para celebrar todo lo dulce, adorable, inocente, puro, simple, genuino, amable, vulnerable, débil e inexperimentado(..) que distinguirán a una persona, u objeto o animal.” (Durand citado en Bogarín Quintana, 20011, p.66) Para este mismo autor, hay toda una mitología de de una gama de productos, que en lo *Kawaii* funcionarán como una simbolización, que devolverá al consumidor, a un estado anterior del desarrollo humano de gusto y de percepción. Una reminiscencia a un momento de la infancia o incluso hasta “uterual”.

Manga: Según Cobos(2010) el Manga es la palabra japonesa, como se conocen a los cómics e historietas producidas en ese país. Aunque históricamente se tienen registros de ilustraciones que datan del siglo XII, la

publicación de Ozamu Tezuka, hecha en 1947 e influenciada por las narrativas del comic estadounidense, acuñan el término y le dan el título de *Dios del Manga*. Tezuka publica el “primer manga” llamado *Tetsuwan-Atom*(conocido como Astroboy) y así inaugura la narrativa manga. (p.4) La complejidad de tramas ha abierto al manga hacia varios géneros conocidos: “Shojo (historias de mujeres jóvenes acerca de temas románticos), Shonen (historias para hombres jóvenes, exponiendo temas de acción, aventura y violencia), Kodomo (Historias infantiles), Mechas (Historias con Robots en futuros de avanzada), Jidaimono (Historias de períodos feudales y contenido histórico), Yaoi y Yuri (Historias donde se dan relaciones amorosas gay y lésbicas) , Ecchi (Historias con contenido erótico), Hentai (animación pornográfica)”. (Cobos Citado en Vargas, 2014,p. 17)

Mecha: El *Anime* del género *Mecha* siguiendo a Vargas (2014) refiere al género de la animación involucra robots gigantes que suelen luchar contra enemigos o entre ellos mismos. En este género se suelen introducir muchos elementos referentes a los futuros potenciados por la ciencia y la tecnología.

Otaku: Según Azuma (2009) el término Otaku, es utilizado para referir una subcultura “fuertemente ligada al anime, los videojuegos, computadoras, ciencia ficción, películas con efectos especiales, figuras anime, y demás”.(p.3) Siguiendo a Bogarín Quintana (2011) el término fue acuñado por el periodismo japonés en la época de los 80. Pero para Azuma, los Otaku han existido desde la posguerra en Japón y en otras partes del mundo. Dice Cobos (2010) que “esta palabra japonesa traduce literalmente “tu casa” o “tu hogar” y usualmente la usan las amas de casa. De otro lado, *otaku* también es usada para decir “tu”, como un modo muy formal y cortés de dirigirse a un extraño. Para muchos de los jóvenes aficionados al *manga* y el *anime* en Japón, que eran tímidos y les costaba socializar, esta manera de comunicarse tan respetuosa resultaba segura. Su

“exagerado” uso de la palabra llevó a que los medios informativos nipones los denominaran *otaku-zoku* (tribu *otaku*) y de allí simplemente *otaku*.” (p.24)

Ova: refiere, en el mundo Anime, a una especie de “película corta” o “episodio alargado”, que se construye a partir de los argumentos de las series de animación originales.

Anexo 2: Referentes del Anime ciencia ficción: Hacia la elección del corpus

“Akira” (1988)

Akira es una película animada de 124 minutos de duración y que fue estrenada en el año 1988, a partir del manga homónimo escrito por el mismo director Katsuhiro Otomo. Según la “Internet Movie database” (2020) esta película nunca fue estrenada en cines de Latinoamérica, hasta el 2017 en Chile, sin embargo, se difundió en Estados Unidos en 1989 y 1990. También se expuso en varios países de Europa como España en 1992, Alemania Occidental en 1989, Francia en 1989 y Portugal en 1988. Aun así, es importante agregar que en plataformas como *Crunchyroll.com* y *Netflix* es posible encontrar esta película, o sea que si es accesible para ver en Internet. Otra situación a resaltar es su impacto y trascendencia en el género ciencia ficción *cyberpunk*, descrito en el apartado anterior. Además, se tiene que decir que esta obra en particular es pionera del cine ciencia ficción y representa todo un hito en el cine de animación. Actualmente se encuentra ranqueada en dicha base de datos como la número 263 (lo que representa una relevancia bastante palpable) y con 153 551 votos posee 8 estrellas de calificación.

La trama de Akira se desarrolla en el año 2019, en una ciudad llamada Neo Tokyo, la cual fue reconstruida luego de la “III Guerra Mundial” hace 30 años. En la ciudad existen una serie de problemas como el consumo de drogas, violencia y peleas callejeras, la represión policial y la banalización de la vida misma. Ante esta serie de situaciones existen un grupo de jóvenes que se reúnen en pandillas de motociclistas

y riñen mortalmente con otras pandillas. El líder de una de las pandillas es Kaneda, protagonista de la película.

En uno de los enfrentamientos en motocicleta de esta pandilla con otra banda enemiga llamada “Los Payasos”, Tetsuo, quién es tratado como “el debilucho” del bando de Kaneda, sufre un accidente al chocar con un niño que al parecer tiene poderes telequinéticos y que escapó del proyecto científico (el proyecto Akira) en el que estaba recluido por el mismo gobierno. Ante esta situación en particular se presenta la milicia gubernamental, quién se lleva al niño y al mismo Tetsuo, quién posiblemente experimente ahora una serie de contaminación psíquica.

Mientras Kaneda y el resto están siendo arrestados y entrevistados por la policía, Kaneda conoce a Kei, quién es parte de una especie de resistencia civil que intenta averiguar el misterio del proyecto Akira, sus investigaciones con niños y niñas con poderes, y sus potenciales consecuencias destructivas para la sociedad. Pareciese que “el Akira” sería un ser superpoderoso que ocasionó anteriormente la explosión que destruyó hace 30 años todo. Evidentemente el gobierno intenta experimentar a través del proyecto homónimo que instrumentaliza los niños y niñas con el fin de hacerse de un arma militar.

Ante esta situación, Kaneda y la pandilla se unen a la resistencia, más de forma circunstancial que voluntariamente, con el fin de salvar a Tetsuo a quién someten a pruebas científicas y consideran como potencial portador de poderes telequinéticos por su contacto con uno de los niños.

Es precisamente este nudo argumental el que posibilitará más adelante una serie de intraconflictos entre el mismo gobierno, el ejército y los científicos que ambicionan encontrar las claves necesarias, a pesar de la peligrosidad y los dilemas éticos de la experimentación humana. El conflicto intrapsíquico de Tetsuo es también un panorama interesante que es retratado como una fuerte crítica a la tecnología.

Hacia el final de la película y su desenlace, Tetsuo se sale de control buscando poder. Al encontrar los restos de Akira (lo que pareciese una especie de sistema nervioso central flotando en un frasco) se hace imposible detenerle para los científicos, el ejército, Kaneda, Kei o los propios niños con poderes. Esto funciona como una interesante metáfora del poder desatado. Sin embargo, una petición de los niños al propio Akira concentra una gran masa de energía que acaba con lo que parecía iba a destruir toda la ciudad.

Esta energía final deviene en una luz percibida por Kaneda, quién sobrevive a la concentración de energía/explosión en conjunto con Kei y otros personajes implicados. También hay una serie de recuerdos de niños que apareciesen tanto de Tetsuo como del Akira, sin embargo, el final de la película es abierto ya que se recrea la concentración de luz con la frase “Yo soy... Tetsuo”, lo que podría hacer suponer diversas situaciones a interpretación de quién haya visto la obra.

“Ghost in the Shell” (1995)

Según la “metaclasificación” (un promedio de calificación basado en opiniones de críticos de medios reconocidos mundialmente como “The Guardian”, “Telegraph”, “Total Film” y “Empire”) de la “Internet Movie database” (2020), *Ghost in the Shell* tendría una calificación global de “76”, comparada con muchísimas otras narrativas y películas, lo que supone una nota bastante favorable para la crítica virtual. Además, según la misma fuente, es ganadora de varios premios en varios festivales como el “World Animation celebration”, “Sitges-Catalonian International Film Festival”, “Fantasporto” y el “Gérardmer Film Festival”.

La cinta estrenada en el año 1995 en Japón por las compañías “Bandai Visual” y “Production I.G.”; recrea el manga escrito por Masamune Shirow creada en 1991 y consiste en la primera de una serie de varias películas de género *cyberpunk*. También es importante decir que además de esta serie de películas y mangas, hay múltiples videojuegos que se ambientan en el universo de la narrativa.

Como es característico en la estética *cybebrpunk* la trama condensa una serie de conspiraciones gubernamentales, experimentos biotecnológicos e instrumentalizaciones científicas con el fin de preservar el poder coercitivo social y que la pirámide social beneficie a los estados/personas y organizaciones con más poder tanto económico, como tecnomilitar. Lo interesante es que paralelo al típico desentrañamiento detectivesco de la trama, hay una serie de monólogos y conflictos existenciales de ciertos personajes, que básicamente son inteligencias artificiales sometiéndose a la pregunta por su propio ser, su vida e identidad diluida entre el cuerpo-mente cyborg y/o humano.

En el año 2029 la sociedad se encuentra altamente tecnificada, tal es así que muchos humanos utilizan cuerpos científicamente modificados para diversos fines; y las máquinas e inteligencias artificiales reciben implantes biológicos también.

Bajo este panorama, la sección 9 del gobierno japonés utiliza cyborgs con “espíritus humanos” implantados, modificaciones cerebrales y artefactos tecnocorporales para fines militares. En esta organización trabaja la mayor Kusanagi Motokosu quién tiene a cargo a sus compañeros Batou, y Togusa. Cabe aclarar que los dos primeros son una especie de ciborgs equipados con un sinnúmero de armas y artefactos biotecnológicos, mientras el tercero parece ser el único que conserva la mayoría de sus partes humanas. En buena síntesis los tres personajes resuelven crímenes tecnológicos y son parte de este departamento de inteligencia de la policía nacional, por eso siguen órdenes de las altas entidades gubernamentales.

*El nudo argumentativo es complejo, ya que los datos se develan de una forma un poco ambigua. Por ejemplo, muchas escenas se centran en retratos arquitectónicos de la ciudad distópica, pero luminosa y altamente tecnificada. Mientras tanto hay otros pasajes con pequeños soliloquios filosóficos de los personajes consigo mismos o su identidad: en *Ghost in the Shell* estos seres cyborgs tienen un “alma”, un “cerebro” y*

un “cuerpo” que son medidos con diversos artefactos. Esta primera “alma” o “ghost” es posible de implantar de un cerebro a otro, lo que problematiza la línea divisoria entre humanidad y máquina. Por eso, durante la película no se tiene una noción clara de quién posee cuerpos tecnificados y quién no; y aunque los mismos personajes cyborgs tienen un “ghost” o autoconciencia, no queda del todo claro su condición humana tampoco.

Ahora bien, la trama detectivesca de la obra se centra en que la sección 9 le sigue la pista a un hacker llamado “Puppet master” quién manipula los “ghost” humanos introduciendo recuerdos, manejando cuerpos y programas virtuales a su antojo. Esto trae consecuencias como el entorpecimiento de diversas actividades diplomáticas y de política exterior.

Transcurrido algún tiempo de la película, la sección 6 (adjunta al ministerio de relaciones exteriores y política internacional) intenta apropiarse de la investigación criminal, desembocando en una situación que explica como el “Puppet Master” realmente es un programa virtual del gobierno. En otras palabras, el “Puppet Master” es una inteligencia artificial que adquirió conciencia propia y es por eso que la sección 6 está tratando de encubrir todo tratando de deshacerse del mismo.

No obstante, hacia el desenlace de la obra, el “Puppet master” revela que todo fue un plan ideado por él para dar con la posibilidad de fusionarse con la mayor Kusanagi, ya que considera necesario además de un “Ghost”, un cuerpo y una conciencia que le sea parecida. Ella termina accediendo a esta proposición, probablemente por que también se siente conflictuada internamente con la posibilidad de autodeterminarse como “vida” o “existencia real”.

Finalmente, la sección 6 destruye con sus helicópteros los cuerpos de la mayor y el “Puppet master” (quién previamente pudo adueñarse de uno físico) mientras estos estaban fusionándose para dar origen a una nueva forma de existencia. En la escena final Batou consigue un cuerpo de niña en el mercado negro para

implantar el “Ghost” de la mayor Kusanagi en lo que pareciera un acto voluntario. Al despertar, esta dialoga con su compañero y le explica, de una forma un poco misteriosa, que las dos entidades supuestamente destruidas completaron la fusión y ahora están hablando con él.

“Neon Genesis Evangelion” (1995):

Como explica Torrents (2017) *Evangelion*, es una serie compleja de abordar, desde diferentes puntos, no sólo por su riqueza argumental y discursiva, que da pie a una multitud de análisis filosóficos, psicológicos y cinematográficos, sino también por su narrativa. La serie cuenta con 26 capítulos que fueron emitidos en Japón del 4 de octubre de 1995, al 16 de marzo de 1996. Sin embargo, en el año 1997, el estudio *Gainax* produjo la “OVA”⁷⁰ “The End of Evangelion”, la cual se considera como parte importante para entender el relato global de la obra. (pp.125)

Neon Genesis Evangelion se desarrolla en un futuro distópico, 15 años después de una gigantesca explosión conocida como el “Segundo Impacto”, durante estos momentos es que la humanidad se encuentra constantemente atacada por ciertas entidades llamadas Ángeles⁷¹, pero bajo fines sumamente misteriosos.⁷² La reacción defensiva de la humanidad es la utilización de “biorobots” llamados “Unidades Evangelion” (EVA’s) y que sólo pueden ser piloteados por adolescentes de 14 años que se sincronizan neurológicamente con estos; tanto esta labor tecno-militar como el reclutamiento de pilotos para los EVA’s está a cargo de una

⁷⁰ OVA refiere, en el mundo *Anime*, a una especie de “película corta” o “episodio alargado”, que se construye a partir de los argumentos de las series de animación originales.

⁷¹ La versión del Español Latino utiliza esta palabra, traída de la versión en inglés “Angels”. Sin embargo, la palabra utilizada en el anime original es “Shito”, que se puede traducir como “apostól” o “discípulo”. Esta disposición en la traducción fue una petición del mismo estudio de animación que realizó la serie: *Gainax*.

⁷² . De hecho, la total ausencia de un Dios en la serie, pero la sobrecarga de símbolos judeo-cristianos por todos lados, han dado pie a una gigantesca discusión e hipótesis en sitios de Internet y foros de fans, que buscaría sistematizar la compleja mitología de la serie. Esta puede explicar muchísimos aspectos no explícitos y que a la vez dan sentido a muchas de las acciones de los personajes, las instituciones de la sociedad, sus instrumentos tecnológicos y los mismos *Ángeles*. Este es uno de los aspectos que más ha atrapado a los fans de NGE a lo largo de los años, ya que la narrativa cargada de símbolos religiosos, dan pie a una serie de relaciones complejas y posibilidades en el argumento.

misteriosa institución llamada NERV(“Nervio” en alemán”) la cual está a cargo de Endo Ikari, el padre del piloto del Evangelion-01 y protagonista principal de la serie: Shinji Ikari.

Hacia un primer momento (sus primeros 14 capítulos) la serie transita en una narrativa “Mecha”⁷³ bastante cliché, donde los tres pilotos de los tres EVA’s⁷⁴ se enfrentan y derrotan en cada capítulo un nuevo Ángel que provoca caos y destrucción en cada uno de los capítulos. Sin embargo, para la segunda mitad de la serie se introducen rasgos narrativos detectivescos con desvelamientos de ciertos datos tanto de NERV, sus proyectos tecnológicos y experimentos en el pasado con los mismos Ángeles.

Además, el líder de NERV, Endo Ikari pareciera estar vinculado a una especie de institución política llamada SEELE y trabajan en conjunto para un cierto propósito no explicitado en detalle, pero que se conoce como el “Plan de instrumentalización humana”. Este plan pareciera que busca por medio de la experimentación tecnológica y el contacto con los Ángeles, cierta “trascendencia existencial y espiritual”, pero esto no queda del todo claro en toda la serie.

A lo largo de toda la misma, la profundización por los dramas psicológicos, los monólogos internos y las preguntas existenciales de los personajes se terminan convirtiendo en los elementos más resaltados en toda la obra, por encima de la trama inicial y el desvelamiento de los planes tecnológicos (y de tintes mesiánicos) de NERV, Endo Ikari y SEELE.

De hecho, la figura de Shinji Ikari (y sus rasgos neuróticos tan exagerados) resulta ser vital para la narrativa, deconstruyendo el arquetipo tradicional del héroe valiente. Es por eso que hacia el final de la obra (específicamente los dos últimos capítulos) no se explica o se resuelve nada claro en torno a la trama principal de los Ángeles, sino que el monólogo interno de Shinji, su viaje hacia su propia psique, le termina llevando a

⁷³ El *Anime* de género *Mecha*, suele incluir robots gigantes peleando para salvar a la humanidad de distintas amenazas.

⁷⁴ En un primer momento solo son dos pilotos: Shinji, quién llega bajo petición (o más bien mandato) de su padre y Rei Ayanami, uno de los personajes más enigmáticos a lo largo de toda la serie. En el Capítulo 08 se suma el tercer piloto: Azuka Langley.

una confrontación por su existencia, la de los demás y lo que lo rodea. Siendo el final de la serie un monólogo del personaje principal y de la obra consigo mismo(a) en torno a la pregunta por su propio ser.⁷⁵

“Serial Experiments: Lain” (1998)

El *Anime Serial Experiments: Lain*, tiene un total de 13 episodios que según la base de datos Anime News Network (2020) fueron emitidos en Japón del 7 de Julio hasta el 9 de setiembre de 1998. Según este mismo estudio la serie está catalogada como *Anime* del género ciencia ficción *cyberpunk*, sin embargo, también recurre constantemente a la narrativa psicológica, tocando temas como la identidad en la virtualidad y la problemática de definirse a sí mismo a través de Internet.

A pesar de ser una serie que ha sido objeto de estudio académico por investigaciones como la de Napier (2007), Torrents (2016) y Torrents (2017), no parece ser un *Anime* muy popular o conocido por personas que no estén familiarizadas directamente con el Anime. Por ejemplo, en la Internet Movie Database (2020) *Lain* tiene una calificación de 8.1 estrellas, pero sólo de 10.141 personas usuarias, lo cual es bajo comparada con los votos que se mencionaban anteriormente en las tres series anteriores.

Particularmente, es necesario decir que *Lain* es una de las series que refleja mucho más la catástrofe como cataclismo del “yo”, que otras series de este pequeño catálogo. Como se dijo anteriormente, el cataclismo en el *cyberpunk* suele estar del lado a la supuesta peligrosidad del artefacto tecnológico, pero en esta serie la destrucción física y simbólica de la sociedad como la conocemos es explorada a través del personaje principal

⁷⁵ Este final muchas veces es atribuido a la falta de presupuesto de *Gainax* en ese momento. Luego del éxito de la serie y la protesta de los fans por un final “tan raro”, se lanzaría “The End of Evangelion”, una película que incluía los eventos ocurridos luego de la muerte del último *Ángel* y daba otro final a la obra. Para Torrents (2017) los dos finales de Evangelion pueden ser antagónicos o complementarios, dependiendo desde donde se analice la obra. El primer final cumple una especie de función de “teoría psicoanalítica” en la que Shinji rebusca a través de una serie de monólogos, su propio deseo. Este tipo de tesis han inspirado por ejemplo a autoras como

y sus vivencias. Por lo tanto, es importante partir de este hecho en particular, para enmarcarla y diferenciarla al resto de series revisadas, con tal de ejemplificar también la versatilidad del *signo catastrófico*.

También hay que decir que *Lain* no es una obra con una narrativa muy simple o “fácil de digerir”, porque, aunque retrata la vida de una chica de 14 años con actividades cotidianas que haría una chica de su edad en Japón, no suele relatar estas; sino dramas sus internos llevados por lo general a una especie de web virtual. Además, la forma de relatar los hechos pareciese de primera mano inconexa o ambigua centrándose en los pensamientos de *Lain*, o en eventos que pareciesen innecesarios:

Lain es una chica bastante solitaria de 14 años que asiste a la escuela secundaria de Japón. La serie inicia con el suicidio de su amiga Chisa Yomoda, quién muere en la primera secuencia del primer capítulo de la serie. Luego de esto, Lain y sus compañeras de clase reciben mensajes virtuales de la que pareciese ser Chisa, cosa que causa una gran intriga. Chisa en estos mensajes comenta que abandonó su cuerpo de “carne” y optó por una vida con el Dios de la web (en el anime se llama “the Wired”).

Antes estos sucesos tan enigmáticos, Lain poco a poco se introduce cada vez más en la web, especializando paulatinamente sus aparatos para interactuar y existir en esta. Esto llevará a Lain a deconstruir la realidad en la que vive, su cotidianeidad y su propia identidad. De hecho, en un momento aparecen una especie de “hombres con traje”, que pareciesen ser una especie de “hackers” que no están muy conformes con el protagonismo que tiene Lain en la web. Pero en ningún momento logran interferir con la actividad constante que tiene esta.

Cabe decir que la web (wired) si bien parece estar inspirada en el internet tal y como lo conocemos, es muy diferente ya que pareciese más bien ser una especie de “otra vida” en la web, o sea que al entrar en esta web las personas básicamente que se trasladan a otra realidad. También es importante decir, que en

cierto momento Lain logra hacerse con un chip con el que logra tener un acceso casi omnipresente a la web, por lo que esta decide existir en esta.

Lo problemático es que, ante la preocupación de sus compañeras de escuela, nos damos cuenta que Lain es otra Lain en la web, en este particular momento de la serie no sólo hay una Lain sino varias, y aunque suele ser complejo de entender, se retrata una gran confusión que condensa la carga filosófica de la serie.

“Paprika” (2006)

En el mundo de Paprika existe una empresa que se interesa en desarrollar unos aparatos llamados “Mini DC”, los cuáles posibilitan a su(s) utilizador(es) la posibilidad de internarse en sueños de otras personas, pero también explorar los sueños propios. Los científicos a cargo del desarrollo de los pocos “Mini DC” actuales, son la Dra. Atsuko Chiba, Kosaku Tokita (inventor del aparato) y Dr. Torataro Shima.

Como no existen leyes que regulen la utilización de los “Mini DC”, para fines terapéuticos, entonces la Dra. Atsuko Chiba suele dar terapia al detective Toshimi Konakawa, a través de su un alter ego llamado “Paprika”, una especie de mujer encantadora, que ayuda al detective a descubrir que significa un sueño recurrente que le genera mucha angustia.

La existencia en sí misma de los aparatos, decanta una serie de problemáticas éticas, y aunque Chiba, Tokita y Shima encuentran en el “Mini DC” una posibilidad tecnológica para fines positivos a la sociedad, también puede ser utilizado para el control político de los sujetos y conducir a la violencia, como alega el presidente de la corporación: el Dr. Seiji Inui, detractor del proyecto de realización de los Mini DC.

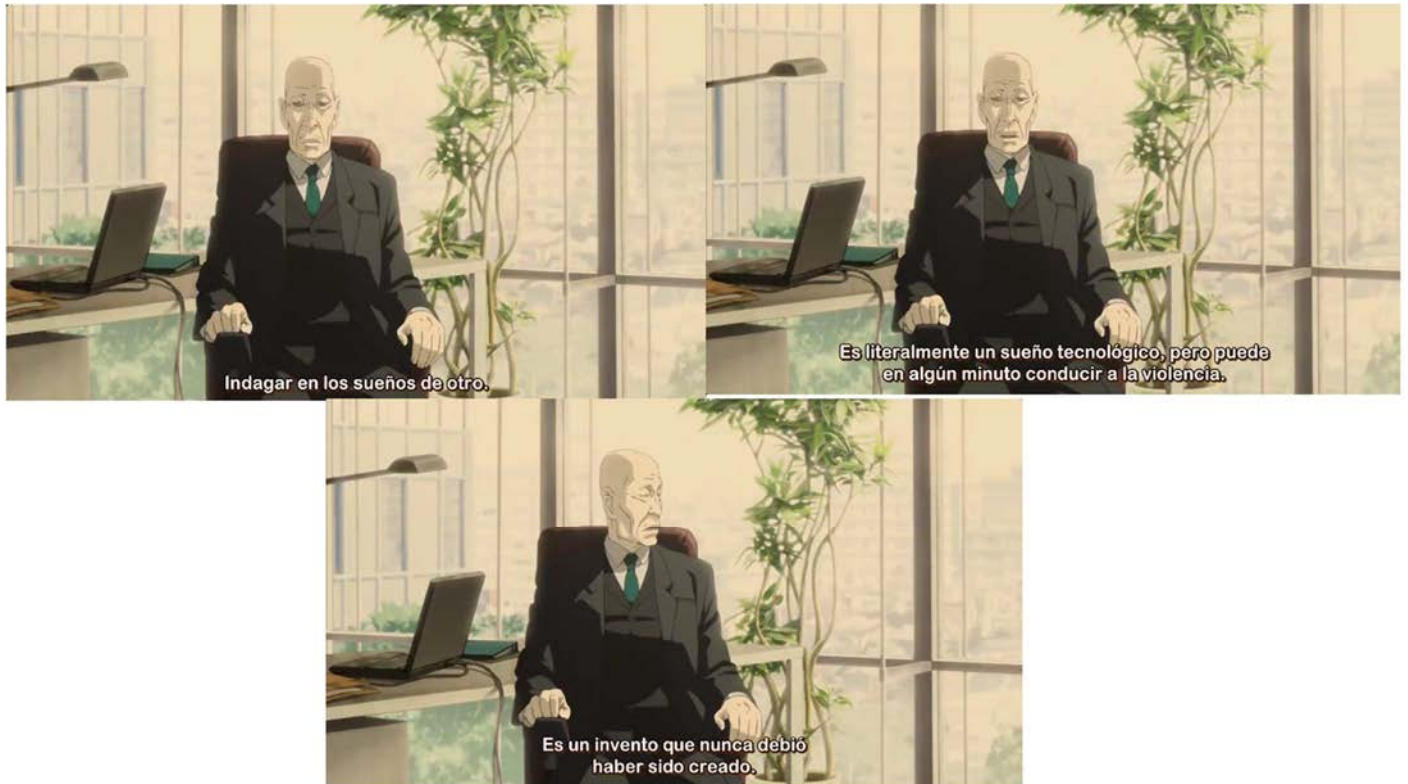


Figura 10: “Paprika” (Katagiri y Lino, 2006)

En determinado momento tres “Mini DC” son robados, lo que lleva a los personajes protagonistas a seguir el rastro de estos y recuperarlos. Sin embargo, quiénes tienen en sus manos los aparatos, los utilizan como una especie de “terrorismo onírico” y psicológico contra estos, así como también contra muchas personas de la ciudad. Esto decantará en una serie de secuencias bastante surrealistas, donde el límite entre imaginación y realidad se difumina.

También es interesante, que la obra explora una serie de presunciones psicoanalíticas, por ejemplo, muchos personajes se “dejan atrapar” por las narrativas de los sueños, incapaces de pensar sobre sus actos terminarán perdiéndose en estas ya que no logran visualizar los traumas y conflictos que les representan para ellos. Bajo esta situación, el detective Konakawa, logra apropiarse de su propio sueño recurrente,

encontrándole significado en sus recuerdos, lo que lo convierte en uno de los héroes de la película, junto a la Dra. Chiba y su alter ego “Paprika”.



Figura 11: “*Paprika*” (Maruto, Takiyama y Kon, 2006)



Figura 12: “*Paprika*” (Maruto, Takiyama y Kon, 2006)

En *Paprika* el *signo catastrófico* aparece de una manera muy interesante, ya que la utilización de los aparatos, termina provocando un cataclismo psicológico, hacia todos los habitantes de la ciudad. Así se deja entredicho el poder de un artefacto tecnológico de este tipo utilizado como arma terrorista que llega a tener consecuencias físicas, como por ejemplo explosiones.

También es importante decir que, en esta obra, el *signo catastrófico* no necesariamente recurre a la distopia como representación estética de la arquitectura de la ciudad. Por ende, los colores suelen ser muy intensos y reflejan las fantasías oníricas de una forma hasta graciosa, pero sin dejar de ser *ominosas* o *siniestras*. Esta propuesta en sí misma es muy distinta a casi todas las series mencionadas anteriormente, donde el patrón son los colores oscuros y fríos con representaciones constantes a por ejemplo las computadoras y la virtualidad.

“Volvemos a encontrarnos con el patrón de pérdida de identidad por parte del protagonista. En Akira y en Ghost in the Shell, Tetsuo y Motoko se enfrentaban a sus nuevas condiciones existenciales propiciadas por la tecnología, uno como resultado de la experimentación científica y ella como cyborg, cuyo único vestigio humano es su cerebro. En ambos casos, se diluye su condición humana, así como su correspondiente identidad inicial. Sin embargo, en Paprika el plano al que se traslada ese cambio corpóreo va más allá, ya que son dos personas totalmente independientes, aunque pertenezcan a una misma mente. Paprika es la liberación de las convencionalidades de la Dra. Chiba, aspecto que podremos relacionar con el propio individuo japonés, correcto y dedicado a su trabajo en su día a día, pero que, sin embargo, fuera de este abre una puerta hacia su auténtico yo, libera su subconsciente a través de su forma de ocio”. (Becerra, 2015, pp.41-42)

El desdibujamiento de la identidad, tan característico de la escena *Anime* de finales del siglo XX, se encuentra presente también como lo explica la autora anteriormente. Este rasgo elemental también nos permite hablar de una especie de cataclismo de orden más “yoico”, parecido al de la obra mencionada anteriormente, pero llevado a un plano diferente en el que el *alter ego* de la Dra. Chiba, se personifica y cobra forma “real”. En ese sentido, el patrón del *signo catastrófico* se encuentra bastante presente a través de un papel activo de la tecnología, pero no necesariamente como eje central de la discusión sobre los límites de la identidad humana.

“Dr. Stone” (2019)

A diferencia de otras series, *Dr. Stone* es una serie ciencia ficción (con bastantes tintes de fantasía) que se desarrolla luego del cataclismo.⁷⁶ O sea que es una serie que transcurre en un panorama postapocalíptico porque ya el mundo experimentó un “reset” de la especie humana. Aunque solo se ha emitido la primera temporada de la serie *Anime*- en el 2019- y no se han revelado ciertas tramas argumentales (como por ejemplo “que” fue lo que ocasionó el cataclismo) esta goza de bastante popularidad en plataformas en línea. Según la base de datos virtual “My anime list” (Myanimelist.net , 2020) el *Anime* cuenta con una calificación de 8.36

⁷⁶ Esta serie es inspirada en el *manga* del mismo nombre, creada por Richiro Inagaki y Boichi en el 2017.

estrellas, y se encuentra en el segundo lugar del ranking de las series del estudio “TMS Entertainment”. Por otro lado “Crunchyroll” la coloca en el top 4 de las “mejores series de la década” (2010-2020) (Vaca,S.2019)

Senku despierta, después de 3700 años cuando la humanidad fue petrificada por una extraña luz verde que abarcó todo el mundo. Senku es un joven adolescente tan inteligente que es poseedor de casi todo el conocimiento científico de su civilización, además se encuentra convencido de que la ciencia y la tecnología son el único camino para reconstruir a la humanidad como especie en este nuevo mundo, donde no pareciese haber más humanos no petrificados. A lo largo de los capítulos Senku logra encontrar la clave para sacar de la petrificación a sus amigos Taiju y Yuzuriha , sin embargo, y debido a situaciones un poco convulsas, revive también a Tsukasa Shishio, un personaje bastante fuerte y poderoso pero con ideas éticamente contrapuestas al progreso científico y sus consecuencias filosófico-morales para los seres humanos.

Es a partir de este conflicto, que se generará una especie de disputa por decidir el futuro de la reconstrucción del nuevo mundo. Senku irá utilizando a la ciencia como estandarte de su reino en “esta nueva edad de piedra”, con el fin de derrotar a Tsukasa.

Es interesante replantear que esta serie, en sí misma no porta al *signo catastrófico* desde la estética anteriormente descrita en apartados anteriores, sin embargo, la gran pregunta del *Anime* es en torno al “después del fin” o sea *eso* que está luego de la muerte de la humanidad o de lo que pareció ser el final de toda la civilización. Precisamente, por su actualidad y su pertinencia, es importante incluirla como referente contemporáneo de ciertas series que condensan una propuesta catastrófica, pero también porque parece que este nudo argumental puede decir, de una forma más palpable algo acerca del “después del fin”.

Otra cuestión a resaltar, es que particularmente en esta serie, la ciencia y la tecnología no se ven con la sospecha característica de las narrativas descritas, sino más bien que son discursos que ayudarán a reconstruirlo todo. El único personaje que parece objetar en contra de la ciencia y la tecnología es posicionado como “el

enemigo” y precisamente por estas condiciones en particular no es una serie en la que se conserva *lo catastrófico* como noción fundamental. Además, es importante decir que el cataclismo que le da principio a la trama, no necesariamente está ligado a una peligrosidad tecnológica, sino que pudo haber sido parte de un fenómeno natural:



Figura 13: “Dr. Stone: capítulo 6 (Katagiri y Lino, 2019)



Figura 14: “Dr Stone: Capítulo 6” (Katagiri y Lino, 2019)

Para Senku, el personaje principal, lo más importante es devolver la dignidad y el orgullo humano a algo parecido al momento precatástrofe. Esta afanosa idea lo hace detenerse en lo que pudo haber ocurrido, que claramente tendrá una explicación científica, pero precisamente lo más relevante para él es la reconquista de la naturaleza por parte de la humanidad.

Anexo: 3 Matriz de seguimiento del significante

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
1	1	1:18-1:20	Plano aéreo de la ciudad y el suelo	El suelo es árido y sin vegetación, Zero Two observa las edificaciones circulares de la ciudad subterránea. Los agujeros en el suelo tienen gran profundidad.	Catástrofe ecológica	
2	1	2:14-2:33	Hiro observa un pájaro herido porque choca con la pared del domo artificial	Un pájaro llena de sangre el vidrio transparente que engloba un bosque en el que se encuentra Hiro. El bosque posee mucha vegetación pero es separado del árido y hostil mundo exterior a partir del domo transparente. Hiro intenta ayudar al pájaro pero este huye, luego se pregunta “-¿Adónde va un pájaro que nunca llega a volar?”	Catástrofe ecológica	
3	1	2:54-3:10	Diálogo: los integrantes del escuadrón hablan sobre los rumores de Zero Two	Futoshi: “-¿Asesina de compañeros?” Zorome : “-Parece que tiene cuernos y colmillos, y chupa la sangre de todos los parásitos que pilotean con ella hasta que mueren a la tercera vez” Futoshi: “-No quisiera estar con ella”	Lo siniestro	
4	1	4:25:4:30	Plano de la edificación subterránea	La edificación es de color blanco y tiene muchos compartimentos. A los que se accede con una escalera mecánica. La edificación es tubular y de proporciones gigantescas.	Catástrofe ecológica	
5	1	5:40-6:50	Hiro y Zero Two se conocen en un lago	Hiro logra divisar una sombra femenina con cuernos nadando en el lago. Zero Two sale desnuda del lago. Hiro en su cabeza dice estas palabras: “-Estaba estupefacto. Como si me hubieran hechizado. Sus dos cuernos seductores y la primera vez que veía a una mujer desnuda hacían que no pudiera dejar de verla”	Lo siniestro	Asociado principalmente a la sexualidad

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
6	1	10:50-11:33	Escena de la ceremonia de graduación de los cadetes	<p>Una gigantesca edificación se abre en el exterior árido y deja ver una multitud de personas adultos sentadas en butacas.</p> <p>Estos portan trajes blancos con algunos colores en el rostro. Observan la ceremonia de graduación de los cadetes con binóculos.</p> <p>En el centro se encuentra “Papá” con “APE”, quiénes presiden la ceremonia de graduación.</p> <p>Alrededor de la ceremonia existen muchos guardas custodiando la misma.</p> <p>Papá dice las siguientes palabras: “- Que su vida sea una llama de gloria y derramen hasta la última gota de sangre. Ruego que se vuelvan un rayo de esperanza para la humanidad”</p>	La obsolescencia de la vida	
7	1	12:40-12:50	Subtítulo del fracaso de Hiro y su compañera	<p>Se abre la compuerta del y la pilota. Los dos lloran mientras una voz les dice “Fallaron”</p> <p>La pantalla se pone en negro con esas letras en japonés.</p>	Obsolescencia de la vida	
8	1	12: 57-13: 33	Diálogo entre Hiro y Naomi	<p>Naomi-“¿Te negaste por mí?”</p> <p>Hiro- “No. No habría servido de nada que me quedara”</p> <p>Naomi “Siempre fuiste así. Solo estás huyendo. De tu compañera y de ti mismo. Viste lo que les pasó a nuestros amigos en las instalaciones ¿no? Quién sabe cuando terminemos como ellos</p> <p>Agrega más adelante llorando Naomi: -¡Llegamos tan lejos...! ¡Yo me quedaría aunque me matara!</p>	Obsolescencia de la vida	
9	1	14:30-14:55	Naomi se despide de Hiro	Naomi entra a una compuerta que la llevará lejos de la Plantation. Se despide de Hiro para no volver y hace	Obsolescencia de la vida	

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				referencias a que está condenada a ser desechada.		
10	1	15:04	Plano de Zero Two encima de su Franxx	Zero Two se levanta y dice “Huelo a Klaxosaurio” Este plano está en una proporción de 16:9	Lo siniestro	
11	1	15:50-17:10	Escena del klaxosaurio atacando	Del suelo emerge una criatura de color negro con azul, destruyendo el transporte en el que iba Naomi. El piso se remueve violentamente ante la consternación de las personas en la Plantation. La criatura gigante emite un rugido estruendoso, con frecuencias graves y agudas al mismo tiempo. De la Plantation salen muchísimos cañones que le disparan atacándole, mientras el Klaxosaurio se acerca a la Plantation con intenciones de destruirla. Finalmente este cae y destroza parte de esta.	Lo siniestro	
12	1	17:55	Diálogo de Papá refiriéndose a Zero Two	Papá: -“Que desagradable ¿Volvió a devorar a su estambre?” Integrante de APE: “¿Cómo saber cuál es el verdadero mounstro?”	Lo siniestro	
13	1	18:59-19:45	Diálogo entre Zero Two y Hiro	Zero Two: -“¿Qué qué hago? Mataré a ese monstruo” Hiro -“¿Pilotearás ese robot sola?” Zero Two: -“Debo ir” Hiro: -“¡Espera un momento. No puedes estás herida!” Zero Two: -“¡No estorbes!” Hiro. -“Es una locura. Además, ahora estás sola. Los FRANXX no pueden pilotarse solos.” Zero Two: -“Siempre estoy sola. Siempre ha sido así, estoy acostumbrada.” Hiro: -“¡No! ¡Morirás!” Zero Two: -“No le temo a la muerte. Eso empezará a moverse pronto (refiriéndose al klaxosaurio). Y	Obsolescencia de la vida	

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				cuando lo haga, todos morirán. No le temo a morir. Tengo un trabajo que hacer. Me voy.”		
14	1	20:07-20:31	Diálogo en el que Hiro le pide pilotar el FRANXX con Zero Two	Hiro: -“Pilotaré el robot contigo. No te dejaré ir sola” Zero Two: -“¿Estás preparado para morir?” Hiro: -“No lo sé. Pero en mi situación, no pertenezco a ningún lado. No es diferente de estar muerto. ¡Así que llévame contigo!”	Obsolescencia de la vida	
15	3	8:54- 9:30	Hiro y Zero Two contemplan la ciudad	La proporción de la pantalla cambia a 16:9 La ciudad es de una paleta de colores amarilla y negro. Los edificios se ven pulcros y tranquilos. La ciudad es subterránea. Hiro: -“Pensaba en un nombre para ti.” Zero Two:- “¿Un nombre?” Hiro: - “Soy bueno nombrando gente” Zero Two: - “Estoy bien con Zero Two.” Hiro:- “Pero ¿no es algo raro usar tu código?” Zero Two se sube a una viga del balcón en el que están y empieza a caminar. Zero Two:-“Cuando muramos, solo seremos una estadística. No importan los nombres. Mira esta ciudad sin vida. No hay cielo ni océano Está aislada en vía directo al precipicio”	Obsolescencia de la vida	
19	5	7:34-8:21	Diálogo de Hiro explicando la cotidianidad en la Plantation	Hiro: -“Por aquí, tenemos una hora para despertar, bañarnos, dormir y demás. Nos preparan todo, desde la ropa que usamos a la comida que comemos. El bosque está hecho para aumentar nuestros valores Zero Two: -“¿Por eso hay un techo?”	Obsolescencia de la vida	Papá controla de una manera muy vertical la vida de los y las pilotos

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Hiro: - “Eso creo. Pero incluso con el techo, puede llover” Zero Two: -“¿Llover?” Hiro: -“Si. Cae agua desde el techo.” Zero Two: -“¡Quiero ver eso!;Hazlo para mi!” Hiro:- “No puedo. Papá y los demás deciden cuando...”		
- 2 4	8	0:40- 0:51	Secuencia del “derretimiento” de trajes	Mientras pelean con un Klaxosaurio este dispara un líquido azul que se inserta en las compuertas de las y los pilotos, esto hace que se derritan los trajes de las pilotas. La manera en que las chicas se encuentran agachadas dándoles la espalda a sus compañeros, quiénes están sentados. Al exponerse la piel y diferentes partes del cuerpo de las chicas, los chicos se ponen muy nerviosos y sexualmente atraídos hacia ellas. Esta es la primera vez en la serie que los chicos sexualizan a sus compañeras.	Lo siniestro	Asociado al despertar sexual
2 5	8	5:14- 5:40	Diálogo sobre la entrada a la pubertad del escuadrón	Dr. Franxx:- “Ah, la pubertad.” Hachi: -“No hay precedentes de que tantos miembros de un escuadrón la tengan a la vez.” Nana: -“Las estadísticas decían que siempre eran uno o dos juntos.” Hachi:- “Pero esta vez son casi todos. Es un caso extraño.” Dr Franxx: -“Pero eso lo hace interesante.” Nana: -“ Por el manual de APE, deberíamos intervenir y resolver el asunto ahora”	Lo siniestro	Asociado al despertar sexual
2 6	9	7:36	Aparición de Klaxosaurio gigante en forma de nube	El klaxosaurio está envuelto entre las nubes blancas y lluviosas. Es de color negro y azul platinado.	Lo siniestro	

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Su forma es parecida a la de un hongo y tiene luces en el medio. Su textura es suave y su forma se asemeja a una nube. Además es transparente lo que deja ver el núcleo y ciertas luces adentro de sí.		
27	9	9:01-10:58	Diálogo: Goro se encuentra atrapado en el klaxosaurio	Goro arriesga su vida para salvar a Ichigo. Su FRANXX queda atrapado en el klaxosaurio sin poder funcionar. En la escena Goro entra en comunicación con Hiro mientras en la cabina de pilotaje Goro se encuentra solo. Los y las pilotos del escuadrón 13 tienen el siguiente diálogo cuando terminan la comunicación con este: Ikuno:- “Un FRANXX no puede usar su energía de magma sin su pistilo” Kokoro:-“Entonces...” Mitsusu:- “Esta bien. Está programado para usar el soporte vital con la energía de respaldo” Zero Two:- “Entonces morirá cuando se agote. De todos modos, incluso esta plantation y nosotros haremos <i>bum</i> ”	Obsolescencia de la vida	
28	9	12:28-13:09	Diálogo: Hachi explica a los pilotos las prioridades de la misión	Hachi:- “Colocaremos una última línea de defensa y eliminaremos al klaxosaurio antes de que la cruce” Futoshi: - “¿Y si no podemos eliminarlo entonces?” Hachi:- “En ese caso, la Plantation también abrirá fuego. El objetivo se protegerá con us combustible y explotará varias veces. Mientras lancemos varios ataques, es posible que eso lo elimine.” Hiro (muy preocupado): - “¿Dejarán que Goro muera?” Nana:- “En el peor de los casos, sí.”	Obsolescencia de la vida	
29	9	14: 50-14:55	Goro dentro de la cabina de pilotos	Goro transpira mucho. Su respiración es entrecortada y le falta el aire. Se muestra su cara y está sudando mientras se toma el pecho.	Peligrosidad tecnológica	Destrucción o desaparicimiento del cuerpo en la máquina

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				La cabina tiene un color rojizo y naranja. Tiene poca luz .		
30	9	18:55-19:02	Goro activará la autodestrucción	La cabina del piloto está en rojo, Goro tiene la mano en un interruptor que autodestruirá el FRANXX. Goro: -“También tengo el combustible extra. ¡Será un buen regalo, eh!”	Obsolescencia de la vida	Autodestrucción y heroísmo por una causa. Goro intenta sacrificar su vida.
31	10	0:00-00:24	Diálogo interno de Zorome	La pantalla en negro mientras la voz en off de Zorome dice estas palabras: Zorome: -“Tengo el mismo sueño una y otra vez. Por alguna razón estoy rodeado de oscuridad y veo una luz distante entre lágrimas. No sé si son lágrimas de dicha o de tristeza, pero no dejan de caer.” En el centro de la pantalla un punto amarillo se va haciendo cada vez más grande. Zorome: -“Poco a poco, la luz crece hasta envolverme...” La pantalla se pone en blanco Zorome: -“...y empiezo a gritar”	Lo siniestro	
32	10	2:57 – 3:58	APE debate sobre el futuro del escuadrón 13	Se encuentran todos los miembros de APE sentados en una especie de Olimpo y observando imágenes de las batallas del escuadrón 13: Papá: -“¿Los desperfectos causados por la individualidad dan un bien único a todo el escuadrón?” Integrante 2: - “Pero es un arma de doble filo. El futuro que busca APE es uno de calma y uniformidad.” Integrante 3: - “¿Dices que son imperfectos? Qué irónico.” Integrante misterioso: -“Creo que es buen momento de llevarlos a la siguiente etapa” (...)	Lo siniestro Obsolescencia de la vida	Lo siniestro es antecedido por el enmascaramiento. Hay claras referencias a la memoria olvidada. También se refiere a la transformación de la consciencia por ver la individualidad como un problema.

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				<p>Integrante 4: -“El plan ya está en marcha. Pasarán por mantenimiento en el laboratorio de inmediato.”</p> <p>Integrante misterioso:- “Antes de eso ¿Por qué no recompensarlos?”</p> <p>Papá:-“¿Recompensar a los niños?”</p> <p>Integrante misterioso:- “Desde la antigüedad se premia a los soldados para inspirarlos. Como su forma de vida refleja una era olvidada, será más efectivo con ellos.”</p> <p>Papá:- “Está bien, lo permitiré.”</p>		
33	10	9:32-9:49	Diálogo entre Zero Two y Hiro en la ciudad	<p>Hiro: -“Zero Two, antes dijiste que era una ciudad sin vida ¿Qué querías decir?”</p> <p>Zero Two: -“Justo lo que dije”</p> <p>Hiro:- “Hoy estás rara ¿Pasó algo?”</p> <p>Zero Two: -“Nada. Pero este lugar no me interesa”</p>	Catástrofe ecológica	
34	10	10:50	Plano de energía en la ciudad	De un conducto tubular que parece un reactor nuclear sale humo. Este humo es la energía magma que alimenta toda la ciudad. El plano de la ciudad es de amarillo y negro con edificios brillantes por el magma que les transita.	Catástrofe ecológica	Referencias a la arquitectura distópica
35	10	11:23	Zorome parado frente a una puerta	<p>Zorome frente a una habitación de un adulto que habita la ciudad. La pared es totalmente blanca y en el centro inferior se encuentra una puerta.</p> <p>Zorome se encuentra de espaldas viendo a la puerta con su traje formal de piloto.</p> <p>Dos pilares oscuros a los lados le dan muchísima simetría a la imagen.</p>	Lo siniestro	El olvido y la pérdida de la memoria como catalizadores de lo siniestro.
36	10	13: 48-13: 55	Adulta desinfectando	<p>La adulta que recibe a Zorome rocía un spray por toda la casa.</p> <p>Zorome:- “¿Qué hace?”</p> <p>Adulta: -“Desinfecto”</p>	Catástrofe ecológica	
37		14:28-14:35	Adulta refiriéndose a su	El plano enfoca a la adulta sentada en el sillón con una taza en la mano. Porta un traje en el que parece que se	Ideal Apocalíptico	La vida en su prolongación infinita

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
			incapacidad de degustar	bombea energía a su corazón con lo que parece es magma. :- “¿No va a comer?” Adulta:- “No. Hubo un tiempo en que me gustaba disfrutar del gusto, pero ahora no me importa. Mientras mi cuerpo reciba sustento, es suficiente.”	Peligrosidad tecnológica	Lo ominoso en la cotidianidad tecnificada. Las prótesis corporales como modificación tecnológica.
3 8	10	15: 42- 16:11	Adulto conectado a la máquina	El compañero de la adulta se encuentra inmerso en una máquina, tiene en sus ojos una especie de gafas de color metálico. Se ve solo su cara y cabeza, la cual porta un casco metálico con cables. En su expresión hay una sonrisa serena, como si estuviera descansando. Adulta:- “No está soñando. Recibe su dosis de felicidad. Activa el sistema de recompensa para recibir algo de placer. Es algo en verdad maravilloso.” Aparece la boca sonriente del adulto. Zorome (con expresión sombría):- “Preferiría recibir eso con los dulces de antes.”	Peligrosidad tecnológica	Fagocitosis en la máquina
3 9	10	16:26- 16:40	Diálogo entre Zorome y la Adulta luego que esta se desploma	La adulta yace sobre un sillón, bastante cansada y con los ojos cerrados. Zorome: -“¿Está bien?” Adulta:- “Lo siento. Hace mucho que no hablaba tanto con alguien. Ya no estoy acostumbrada.” Zorome:-“Pero, ¿no habla con su compañero?” Adulta:- “No, ahora que lo pienso, ni siquiera recuerdo su voz”	Peligrosidad tecnológica	Nihilismo del orden social y pérdida de contacto humano
4 0	10	20:05	Plano de la adulta y Zorome	Zorome mira hacia adelante, mientras la Adulta alza su brazo para tocarle, pero deja a esta estática en el aire. La mira con cara perpleja, mientras él tiene una expresión triste en su rostro.	Lo siniestro	Catástrofe identitaria El olvido y la función del enmascaramiento de la verdad

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Al fondo se encuentra un sillón y el suelo azul con líneas brillantes. Las dos figuras de pie, sus cuerpos se ven hasta las pantorrillas.		
4 1	10	20: 43	Diálogo final entra la adulta y Zorome	Zorome (con bastante emoción): -“... y algún día seré adulto ¿verdad? Así que, cuando pueda vivir aquí, ¿podría ser mi fa...? ¿Podría ser mi amiga?” Adulta (con dulzura y bastante risueña): -“Eso no podría ser.” Zorome:- “¿No?” Adulta:- “Porque ustedes...” La pantalla se pone en 16:9. La imagen es de Zorome al frente de la adulta, él sentado en el sillón y ella de frente mirándole. La sala se ve en toda su amplitud. De fondo se escucha el sonido de un timbre que irrumpe en el diálogo.	Lo siniestro Obsolescencia de la vida	Catástrofe espiritual
4 2	10	21:12	Diálogo interno de Zorome #2	Zorome:- “¿Por qué esa mujer adulta me resultó tan familiar? Lo pensé muchas veces después de ese día. Pero al final, nunca lo supe. Con el tiempo deje de pensarlo y hasta me olvidé de ella. Y desde entonces, dejé de tener ese sueño.”	Lo siniestro	
4 3	11	0:42- 0:50	Zorome acostado en la cama dialogando consigo mismo	Zorome: - “Si depositas tus esperanzas en algo, te traicionará. Las promesas se rompen y la fe te defrauda” Por eso me juré a mí mismo que ya no esperaría nada de nadie.”	Lo siniestro	Existe un gran nihilismo en el orden socialo
4 4	11	6:47	Plano del balón rebotando hacia el vacío	El balón azul rebota en el piso de cuadros blancos y azules. A los lados y al fondo es oscuro y de color negro. La bola parece ir rebotando dirigiéndose al vacío.	Lo siniestro	Este plano es poderoso porque es las ilusiones de infancia destruidas.
4 5	11	19:54	Genista en modo estampida	El rostro del FRANXX Genista se muestra desfigurado, parece la boca y la cara de un animal salvaje.	Lo siniestro y Peligrosidad tecnológica	Fusión entre la tecnología y la naturaleza

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				De su mandíbula abierta se ven dientes prominentes de color verde. Sus dos ojos se convierten en equis naranjas, parecidas al color magma.		
46	12	0: 50	El Garden	Hay mucha nieve alrededor, hay pinos cubiertos de nieve. La tormenta es fuerte y en el fondo se ve una gran muralla con luces rojas en diferentes partes de esta. La estructura amurallada tiene en un lado un edificio que sobresale probablemente dentro de los muros en sus torres se logra vislumbrar luces también rojas. Toda la estructura de un color grisáceo, que se mimetiza con el paisaje de nieve.	Catástrofe ecológica	Referencias a la arquitectura distópica
47	12	2:28-2:42	Hiro explicando el Garden	Hiro: -“Este lugar es el Garden, donde crecimos. Una instalación de desarrollo de parásitos donde viven cientos de niños. También está el centro de investigación en torno a Garden. Lo llamamos el laboratorio.”	Obsolescencia de la vida	Los niños y niñas son armas de guerra que son utilizadas como artificios militares
48	12	9:18	Imagen Niños testeados en el laboratorio	Se ven niños con cascos en la cabeza haciendo pruebas y científicos alrededor con tabletas. En el fondo se notan pantallas con gráficos y números.	Obsolescencia de la vida Lo siniestro	El recuerdo enmascarado
49	12	10:32-10:45	Hiro habla sobre la desaparición de niños	En la escena se nota un grupo de niños y niñas. El fondo totalmente blanco, todos y todas portan batas de laboratorio, poco a poco van desapareciendo mientras Hiro habla de este fenómeno: Hiro:-“Varios niños que vivían con nosotros desaparecían un día. Les preguntábamos a los adultos y ellos no decían nada. Así que al final entendí que ninguno de nosotros sería un adulto.”	Obsolescencia de la vida	
50	12	11:17-11:21	Kokoro pregunta al	Kokoro:- “¿De dónde creen que vengamos”	Lo siniestro	Aparición de pregunta por el

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
			escuadrón por sus orígenes	Miku:- “¿Por qué preguntas? Papá nos hizo, obviamente. Kokoro:- “¿Será cierto?”		origen y el olvido Catástrofe espiritual
5 1	12	12:30- 12:49	9ª revela a Ichigo la monstruosidad de Zero Two	9ª:-“Te diré un secreto como es código 002 en realidad. Nunca podrá coexistir con ustedes. Solo se disfraza de humano tratando de pasar por uno.” El plano se aleja, las dos figuras de pie 9ª está de espaldas Ichigo viendo de frente. 9ª habla y suena una música bastante siniestra de fondo. Hay un sonido de tocadiscos en la música. Atrás de las dos figuras humanas hay una especie de burbuja o domo transparente con soportes de metal.	Lo siniestro	Hay una clara referencia a la monstruosidad de Zero Two
5 2	12	Todo el capítulo	Música siniestra	En este capítulo suele haber una constante intromisión de una melodía bastante siniestra. Esta es la primera vez que aparece en toda la serie dicha música.	Lo siniestro	
5 3	12	15:00- 15:02	Strelizia con la cara desfigurada	Zero Two quiere matar muchos klaxosaurios. En este plano se muestra la cara de Strelizia desfigurada y sonriendo. Los ojos un tanto desorbitados y los dientes al descubierto. Está mirando de lado lateral y pronuncia la siguiente frase: Zero Two (a través de Strelizia):- “¡Los destruiré a todos!”	Lo siniestro	
5 4	12	17:03	Plano del lago congelado	El plano está en 16:9. Se ve el lago congelado y una niebla lo recubre. Hay varios árboles en el fondo y su reflejo se ve en el agua congelada. Zero Two:- “Seré humana...”	Lo siniestro	El olvido y el enmascaramiento de la historia propia
5 5	12	19:43	Zero Two rompe el espejo al verse reflejada en él	Zero Two, de un ánimo bastante bajo, enojada y triste, rompe el espejo golpeándolo. Zero Two (Gritando):-“No me lo enseñes. ¡No me reflejen!” El espejo se resquebraja y muestra en varios de sus pedazos la cara de Zero Two.	Lo siniestro	Catástrofe espiritual

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
5 6	12	22:03- 22:48	Hiro se klaxifica	<p>Zero Two se descontrola en su afán de matar. Strelizia se apaga. Nana:-“La paracapacidad cruzó el punto crítico y sigue aumentando. Es terrible. Va a klaxificarse.”</p> <p>La pantalla se pone en negro, salen varias luces de color esmeralda, mientras forman una espiral y se acercan como si se viajara a través de ellas. Aparecen varias imágenes, recuerdos de Zero Two. Una habitación con luz. Una niña con la piel roja, una gabardina y cachos acurrucada en un rincón. Hiro:- “¿Qué es esto? Los pensamientos de alguien pasan por mi cabeza.”</p> <p>Se enfoca el ojo desorbitado de Hiro Hiro:-“¿Cuándo fue eso? Lo había visto antes.”</p>	Lo siniestro , el recuerdo y peligrosidad tecnológica	
5 7	12	Título del capítulo: El jardín donde todo comenzó.				
5 8	13	00:00- 00:14	Fusión de consciencia en Strelizia	<p>La escena comienza con Hiro y Zero Two en la cabina de pilotos. Hay un sonido de emergencia de fondo, una alarma. De Zero Two irradia una figura demoniaca y roja que le ahorca el cuello a Hiro. La voz de Nana se escucha de fondo: Nana:-“Esto es malo. Sus consciencias se conectarán y se mezclarán a través de Strelizia”</p>	Lo siniestro Peligrosidad Tecnológica	Desdibujamiento de la consciencia en la máquina monstruosidad de zero Two Catástrofe identitaria

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				<p>Se enfoca el ojo de Hiro poco a poco se acerca este. Emerge la sombra roja de Zero Two de este ojo.</p> <p>La pantalla se pone en negro y en japonés aparece el título “Esta es la historia de un monstruo”</p> <p>Aparece Hiro en una habitación con una niña Zero Two a la par. La niña Zero Two es de color rojo, tiene cuernos muy grandes y los ojos rojos. El color de su pelo es rosado y se encuentra recostad con la pared y con la cabeza agachada entre las rodillas.</p>		
59	13	00:26	Plano de Hiro agarrando de la mano a un Hiro de menor edad	<p>En el plano se ve a Hiro con su traje de piloto con una expresión triste. Este tiene de la mano a un Hiro pequeño con una bata de laboratorio que no se le ve el rostro completo. Sino que más bien tiene una expresión sombría.</p> <p>En la imagen empiezan a aparecer créditos de realización.</p> <p>Al fondo hay una puerta gris de forma muy simétrica acomodada en el centro de la pantalla. La pared detrás de las dos figuras también es gris.</p>	Lo siniestro	La infancia
60	13	1:08- 1:19	Plano Zero Two en su habitación experimental	<p>La habitación es oscura y tiene unos cuantos juguetes de animales coloridos. A los lados.</p> <p>En el techo hay un círculo luminoso con móviles infantiles de color blanco.</p> <p>Las paredes de la habitación tienen nubes como una decoración infantil.</p> <p>Toda la habitación es sombría, sus colores son azul oscuro y negro.</p> <p>En el centro de esta, con una capucha negra se encuentra Zero Two recostada en el suelo.</p> <p>Entra una figura totalmente azul y negra con un plato de comida y luego con un libro. Sus dos ojos son azules</p>	Lo siniestro	<p>La ausencia de la madre y la violencia en la infancia</p> <p>El olvido como catalizador de lo siniestro</p>

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				más brillantes. Sus ademanes son humanos pero su forma no. Zero Two (vos en off):-“Siento que tenía recuerdos más antiguos, pero pronto los olvidé. Tampoco sé quién era ella. Probablemente un remplazo de lo que llamarían “madre”.		
6 1	13	2: 54	Plano de los niños con collares de metal	Se ve una fila de niños con collares de metal y códigos en cada uno de ellos amarillos.	Obsolescencia de la vida	
6 2	13	2:35- 3:03	Diálogo interno de Hiro	Hiro:-“¿Quién soy? Entonces esa pregunta era todo lo que pasaba por mi cabeza. Estaba en el Garden desde que tenía memoria. Vivíamos ahí para volvernos parásitos que pelearían por Papá y los demás. Llamaban a todos los niños por nuestros códigos numéricos. Entre menor el número , mayor potencial tenían de ser parásitos”	Obsolescencia de la vida	
6 3	13	7:31- 7:36	Experimento 1 con Zero Two	Zero Two de niña colocada desnuda en una habitación, una máquina se mueve por su mano. Le apunta y le destruye su mano derecha. Zero Two grita como un animal.	Peligrosidad tecnológica	Experimentación con la vida/ Sufrimiento en el avance científico
6 4	13	10:29- 10:36	Diálogo entre dos niños del Garden	Niño 1:-“Ahora fue 494” Niño 2:-“Antes fue 367” Niño 1 (con voz triste):- “Hablamos ayer” Niño 2:- “Papá los desechó”. Niño 1:-“¿Yo seré la siguiente? Tengo miedo”	Obsolescencia de la vida	
6 5	13	11:43- 11:53	Experimento 2 con Zero Two	Se oyen gritos. Se ve a Zero Two niña acostada en una camilla, desnuda y con varios instrumentos en sus extremidades. Los instrumentos son punzo cortantes y de ellos sale una sangre roja. Se ve una mano apretando un botón en una pantalla. Inmediatamente el cuerpo de Zero Two se estremece, esta grita muy	Obsolescencia de la vida	Sufrimiento en el avance científico Consideraciones éticas de la tecnología

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				fuerte mientras se muestra su boca abierta, su cara desorbitada. Se oye un sonido de la máquina en que parece que esta penetra su piel.		
66	13	12:14-12:35	Hiro caminando por la nieve	Hiro camina por la nieve, el viento es fuerte. Los árboles alrededor. Hiro: -“Las cosas que quería saber aumentaban. ¿Quiénes somos? ¿Por qué no podemos ponernos nombres? ¿Adónde van los niños que desaparecen? ¿Cuándo volverá Mitsuru? ¿Quién es esa niña? ¿Por qué los adultos no me responden? ¿Porque nadie más pregunta nada? ”	Lo siniestro	Claras referencias a la pregunta por el origen y el si mismo.
68	15	Tormenta eléctrica	0:00- 0:07	Una tormenta de color café con mucho polvo y remolinos alrededor de la Plantation. Se logran ver varios rayos y el sonido es estruendoso. Hay además mucho polvo y nubes de color café y grisáceo.	Lo siniestro	El enemigo crece
69	15	Strelizia en modo embestida	1:55	Entre el polvo se ven sombras de un ejército de FRANXX en el centro y la vanguardia de este se encuentra la silueta de Strelizia. A quién solo se logra divisar sus ojos naranjas brillantes. Camina de cuatro patas y su forma no es la de un FRANXX convencional o humanizado, sino la de un animal de cuatro patas salvajes. En el plano se encuentra mucho polvo y nubes.	Peligrosidad tecnológica	Catástrofe identitaria
70	15	Capítulo sin títulos y sin intro		En este capítulo en particular no hay canción ni intro. Los créditos aparecen mientras transcurren las mismas escenas del inicio.	Lo siniestro	Pico de la catástrofe
71	15	Crisis interna de Hiro	3:22-3:27	Goro le habla a Hiro y en medio de la pantalla aparece en japonés unas letras “Yo” Luego de esto aparece la cara de Hiro, sin mostrar sus ojos, su pelo encima de ellos, su expresión es sombría.		Catástrofe del yo (recurso narrativo)

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Hiro: -“Por favor, vuelvan con vida” Sin embargo en el medio de la pantalla se muestra en japonés la frase “¿Donde estás?”		
7 2	15	Crisis interno de Hiro 2	5:15	Se escucha a los niños del escuadrón 13 peleando contra la más grande horda de klaxosaurios vista hasta ahora. Hiro mira desde la pantalla. La pantalla se pone en negro y unas letras en japonés de arriba abajo escritas en blanco llegan a decir “Voy a desaparecer”.		Catástrofe del yo (recurso narrativo)
7 3	15	Aparición klaxosaurio clase Super Lehman	6:25: 7:20	Se enciende una alarma en el cuartel. Las luces son rojas y naranjas. Nana se queda estupefacta al observar en la computadora está indicando que la clase del klaxosaurio es Super lehman. Debajo de la Plantation surge una montaña negra gigante con dos ojos diminutos de color celeste. La plantation completa se vuelca y se destruye. El tamaño del klaxosaurio es unas dos veces más grande que toda la Plantation. Esta misma explota ocasionando una nube gigantesca de humo y escombros.	Lo siniestro	El enemigo como exterioridad de lo siniestro
7 4	15	Protocolo 32	8:18- 8:45	Papá ordena que se dé marcha al protocolo 32. Así que el escuadrón de la Plantation destruida coloca bombas en sus FRANXX y en conjunto a estas se destrozan intentado detener al klaxosaurio. Esto hace que todos los niños del escuadrón mueran piloteando sus respectivos FRANXX. La explosión empuja un poco al klaxosaurio pero este destroza igual buena parte de la Plantation 13, en la que luego se empiezan a introducir muchísimos klaxosaurios pequeños.	Obsolescencia de la vida	

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
75	15	Crisis interna de Zero Two	9:20- 9:30	Strelizia en modo embestida acaba con un algunos klaxosaurios. Se enfoca la cara de Stelizia, es un animal de cuatro patas salvaje y furioso. Derrama sangre de klaxosaurio en su mandíbula abierta mientras este emite un rugido de furia. Aparece en la pantalla las letras en japonés “ La línea se desvanece” La pantalla se pone en negro y con letras en blanco en japonés aparece la palabra “Ayuda”. Y luego “Sáquenme de aquí”.	Lo siniestro Peligrosidad tecnológica	Catástrofe identitaria(Recurso narrativo)
76	15	Crisis interna de Hiro 3	11:03- 11:08	Hiro llega a la habitación de Zero Two, mira toda la sangre y la destrucción que dejó. Sin embargo encuentra un espejo reparado con cinta adhesiva. Sorprendido dice: Hiro: -“¿Porqué...” (En el medio de la pantalla con letras japonesas dice “Quién...”) Hiro:-“...estoy dudando?” (en la pantalla con letras japonesas dice “...soy yo”)		Catástrofe identitaria (recurso narrativo)
77	15	Crisis interna de Zero Two 2	14: 23. 14:40	La pantalla en negro. Dos ojos de color rojo se mueven y se oye un sonido de una respiración entrecortada. Aparecen letras en blanco en japonés, los subtítulos están en mayúsculas y minúsculas: “FinGíA seR HuMaana. perO eSe juego yA teRminó. La lÍnEa se desvaNece.” La pantalla se pone en negro y las letras blancas dicen: “¿Qulén soY? Zero Two: -“ Quería ser humana”	Lo siniestro	Catástrofe identitaria (recurso narrativo)
78	15	Proceso de apoyo de plantation 37	16:02- 16:26	Voz 1:-“Proceso de apoyo de plantation 32 completo al 98%.” Papá:-“Pueden ir. Liberémoslos de las prisiones de sus cuerpos” La plantation se autodestruye. Zorome: (por el intercomunicador):- “¿Qué pasa?”	Ideal apocalíptico	Desaparición de la conciencia

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Futoshi: “¿Aún habían adultos ahí?” Mitsuru: “¿Hacen que las plantations se autodestruyan?”		
79	15	Diálogo interno Zero Two	18:04- 18:12	Es un flashback de Zero Two en su infancia, se encuentra replegada en su habitación con cara triste. Zero Two adulta: “- No quería olvidar. Pensé que si lo hacía nunca sería humana.” Se ve a la Zero Two pequeña comiéndose un bocado a bocado un libro ilustrado en el que un caballero salva a una bestia.	La obsolescencia de la vida	El olvido
80	15	Strelizia destruye al Klaxosaurio y toma el Gran Crevasse	21:05- 22:48	Strelizia toma una forma rojiza, es una transformación diferente a su estado original. Strelizia vuela y atraviesa el klaxosaurio montaña de un lado a otro mientras lo va destruyendo por completo. El klaxosaurio cede ante este ataque tan poderoso. De fondo se oye el tema introducción de la serie. Y empiezan a aparecer las letras de los créditos en la pantalla. Strelizia ataca el domo del Gran Crevasse completando así la misión. El domo se destroza por completo y así con todos los klaxosaurios. La explosión genera una apertura en el cielo quitando todas las nubes alrededor del domo, ahora destrozado. Papá: “La puerta a Gran Crevasse está abierta. El día de la liberación de la humanidad está ante nosotros.”	Lo siniestro Ideal Apocalíptico	Giro en el enemigo o el responsable de la catástrofe
81	15	Mano gigante	23:34-23:52	Una mano gigante sale del Gran Crevasse. Es unas 20 veces más grande que el klaxosaurio montaña. La mano destroza la Plantation 13 y toma todos los núcleos de los klaxosaurios muertos. Esto deja una huella gigantesca en el suelo árido.	Lo siniestro	Giro en el enemigo responsable de la catástrofe
82	15	Jian		El título de este capítulo es Jian: el cual refiere a un pájaro mitológico que		

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				tiene sólo un pájaro, un ojo y una ala. Por lo tanto solo puede volar con un compañero con el que es interdependiente.		
83	16	Ruinas de la plantation 13	00:00- 00:42	Se muestran diversos lugares en ruinas, el gran hoyo que deja la mano negra. La plantation se encuentra total destruida alrededor y sólo se ve su eje central con el pequeño domo con árboles. La mayoría de las ruinas son escombros de colores grisáceos y blancos.	Peligrosidad tecnológica. Catástrofe ecológica.	
84	16	Intro 2	1:11-2:30	La canción del inicio es ligeramente diferente a la canción de los anteriores capítulos. La introducción tiene un color azul, se hace énfasis en diversas situaciones como el desarrollo de los personajes, quiénes son distintos. En esta intro además, Zero Two es un personaje muchísimo menos hostil y misterioso.	Ausencia de la catástrofe	Giro en la presentación de los personajes.
85	16	Diálogo de Goro	3:11-4:25	Goro (voz en off): -“El día de la batalla de Gran Crevasse, nuestra Plantation quedó en ruinas. Pero seguimos viviendo en Mistilteinn. Estamos en la espera de la próxima misión. Pasó un mes desde que nos dieron esas órdenes (...) Los niños siempre vivimos solos, pero las cosas cambiaron ahora. Los daños de la Plantation afectaron el sistema de suministro de agua y no tenemos electricidad ilimitada como antes. Además, los misteriosos cuidadores ya no están. (...) Lo único que nos dijeron fue que nos mandarían comida una vez a la semana. Pasamos nuestros días sin saber nada más”	Ausencia de la catástrofe	
86	16	Diálogo entre	7:34- 7:40	Goro:-“Siempre tuvimos batallas en las que podíamos morir, pero no tenerlas te pone nervioso ¿no?”	Obsolescencia de la vida /Ausencia	Introducción a la pregunta por el sí mismo

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
		Goro y Hiro			de la catástrofe	
87	16	Zorome confronta a Futoshi	16:42- 18:03	<p>Zorome:-“Deja de actuar.”</p> <p>Futoshi:-“Estoy bien, puedo hacerlo sólo...”</p> <p>Zorome (muy enojado):-“Sé que te obligas a comer y vomitas todo.”</p> <p>Futoshi (mirando al resto del escuadrón perplejo):-“No es cierto.”</p> <p>Zorome lo toma del cuello visiblemente enojado y lo sacude.</p> <p>Zorome:- “¡No mientas! (...) Tienes que comer si quieres vivir Sino... Si sigues así...”</p> <p>Futoshi (entrando en llanto):-“¡Está bien! ¡Puedo comer! ¡Lo comeré todo!”</p> <p>Futoshi intenta comer pero lo vomita.</p> <p>Zorome:-“¿Por qué? ¿Por qué? ¿Por qué papá no nos llama si estamos así? ¿Por qué no viene por nosotros? ¿Nos hizo a un lado?”</p> <p>Zorome empieza a llorar. El escuadrón visiblemente se ve afectado</p>	Obsolescencia de la vida	Introducción a la pregunta por el sí mismo Cuestionamiento al orden social
88	16	22:46	Plano de la reina klaxosaurio	Música siniestra de fondo. El ambiente es una cueva de color azul oscuro. El plano acerca la figura de una mujer de perfil, tiene el pelo con una pava recta y se encuentra con su mano en la barbilla.	Lo siniestro	El enemigo portador de la catástrofe
90	17	0:00-0:18	Diálogo introductorio	Ichigo:-“Todo tiene su final. Lo único que cambia es si ocurre tarde o temprano. Y aunque sintamos que el final se acerca, pasamos otro día en la jaula de nuestras vidas.”	Obsolescencia de la vida	
91	17	12:12-12:29	Alpha descubre el libro de Kokoro	<p>Suena una música siniestra de fondo. El escuadrón se encuentra reunido en la sala de estar, de pronto aparecen los Nines enviados por Papá atrás de ellos.</p> <p>Alpha:-“Oigan. ¿Reconocen esto?”</p> <p>92Se enfoca el libro en su mano que dice “Su primer parto. Qué es mejor</p>	Lo sineistro	Pregunta por el origen

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				para su futuro hijo”. Kokoro se muestra sumamente perturbada. Alpha: -“Parece que sí. ¿Podrías explicarnos, código 556?” Su cara pasa de una sonrisa burlona a mucha seriedad.		
9 2	17	13:57- 14:04	Diálogo entre kokoro y Alpha sobre la sexualidad humana	Kokoro: -“Vivimos creyendo que nuestro único propósito era pelear en los FRANXX. Pero...talvez no sea así. Podemos crear nuevas vidas y legárselas al futuro.” Alpha responde con bastante burla y de manera siniestra. Alpha: “La humanidad evolucionó a tal punto que desechó sus funciones reproductivas. Rechazar eso implicaría que tanto hombres como mujeres volverían a verse limitados por las funciones de cada sexo”	Obsolescencia de la vida- Catástrofe ecológica	Sentido de supervivencia de la especie
9 3	17	19:50- 20:10	Diálogo entre Ikuno y Goro	Ikuno: -“Todos tienen cosas de las que no pueden hablar.” Goro: -“Y si papá no nos creó, ¿como es que nacemos?”	Lo siniestro	Pregunta por el origen de si
9 4	7, 17 y18			En estos capítulos hay una ausencia de peleas o enemigos. Hay por ende un cese de los ataques y de misiones en los personajes. Esto se traduce en una aparente paz que confunde, pero también disfrutan estos.	Ausencia de la catástrofe	
9 5	18	11:32- 11:54	Sueño de Zero Two	Zero Two en su habitación, todo se pone de color rosado y de un hoyo salen todos los pilotos que han muerto debido a ella. Se arrastran de una manera bastante violenta, además se encuentran llenos de sangre y con vendas en sus cuerpos, tienen los ojos rojos y brillantes. Mientras la toman de su cuerpo la arrastran hacia el hoyo aunque esta se intenta resistir, pero no puede. El ruido que se escucha se asemeja a rugidos. Luego de arrastrarla, la habitación explota y se encuentra la ciudad	Lo siniestro	Viraje en el enemigo responsable de la catástrofe

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				sumida en ruinas, de estas surge una mano gigantesca de color negro con azul, la cual se yergue en el cielo nocturno. La mano gigantesca se abalanza hacia el frente. La pantalla se pone en negro.		
96	18	16:50-17:10	Irrupción de soldados enviados por Papá	Kokoro y Mitsuru se encuentran en una ceremonia improvisada para casarse. Durante esta entra un grupo de soldados enviados por Papá y golpean con sus armas a los niños pilotos del escuadrón 13. Aunque estos intentan escapar son detenidos también por los Nines. Alpha:- “No pueden escapar. Están en una jaula de pájaros.” Mitsuru (gritando):-“¿Qué significa esto?” Alpha:-“Papá dijo que eran peligrosos. Hay que readoctrinarlos”	Obsolescencia de la vida/ Lo siniestro	Despertar sexual Responsabilidad de la catástrofe Ausencia de la catástrofe
97	18	20-18-20:49	Diálogo de APE sobre la inmortalidad	Miembro de APE #1:- “Buscamos un mundo donde APE y la humanidad vivan por siempre. Pensé que trabajábamos para conseguir ese propósito, pero quizás me equivoqué.” Miembro de APE #2:- “Lo que pasó estaba dentro de lo previsto. Ya tenemos la llave de reemplazo.” Papá:- “Deben ver más allá. Cuando alcancemos nuestros ideales. Estarán libres de sus cadenas” Miembro de APE #3:- “De sus cuerpos.”	Ideal apocalíptico	
98	18	21:40-22:30	Kokoro y Mitsuru pierden todos sus recuerdos	Kokoro y Mitsuru salen acompañados de unos soldados con armaduras. Todo el escuadrón 13 va a recibirles y a disculparse por lo que pasó. Ninguno de los dos personajes recuerda nada de lo pasado, tampoco recuerda su vínculo afectivo o sus emociones concernientes a sus exploraciones sexuales. Hacia el final	Obsolescencia de la vida	Represión paterna

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				de la secuencia se escucha en voz en off a Hiro: Hiro:-“El hogar que construimos era muy inestable para vivir, y todo lo que queríamos fue destruido en un instante.”		
99	19		Título del capítulo: Inhumanidad			
100	19	00:13-0:32	Diálogo entre el Dr.FRANXX y APE	Dr. Franxx:- “Si siguen haciendo esto, no hay garantía de que sigan siendo obedientes. Papá:-“No te preocupes. Aparte de esos dos, no le hicimos nada al resto del escuadrón 13.” Dr. Franxx:- “¿Por qué?”. Miembro de APE:-“Como están todos juntos, decidimos eliminar las emociones y recuerdos innecesarios de los parásitos.”	Obsolescencia de la vida	
	19	3:41-4:13	Diálogo: el Dr.FRANXX explica que es APE	Dr. FRANXX joven:-“APE, un grupo de científicos de origen y país desconocido. (En ese momento aparecen imágenes de los 7 diferentes miembros de APE, con sus respectivas máscaras encapuchadas y trajes blancos con negro) Dr. FRANXX:-“Una organización que operaba con el Club Lamarck en su centro, revolucionaron la tecnología de minería y extrajeron energía de magma de reservas nunca antes alcanzadas, creando una fuente de energía multipropósito y de bajo costo. Con esa revolución energética, la humanidad aceleró su camino a la cima de la civilización material. A la vez, APE ganó influencia en la política y economía internacional	Lo siniestro/ Catástrofe ecológica	

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
101	19	5:07	Plano del Dr. Franxx joven y un miembro de APE	En este plano se ve sombras en toda la parte inferior de la pantalla. Un escritorio se ve en el centro de esta, mientras más adelante se ve la figura del Dr. Franxx de espaldas, de frente una persona miembro de APE con una máscara blanca y un traje de negocios. Esta porta unos papeles en sus brazos.	Lo siniestro	
102	19	5:52-6:52	Descubrimiento de la inmortalidad	Se ve una figura humana con los ojos cerrados. Está recostada en una especie de cama de color naranja brillante. En su cabeza se puede ver un arco de metal con varios cables en él, también en su pecho unos aparatos de color gris. Científico #1: “No vemos indicadores de envejecimiento”. Karina Milsa: “Si.” Científico #1: “Lo logramos” (...) Dr. Franxx joven: -“Solo suponía que la humanidad podría perder sus funciones reproductivas a cambio. (...) No importa cuanto mejoremos con la ciencia, no podemos compensar la fragilidad inherente a nuestro físico. Más que nada elimina nuestra belleza.” El plano se corta por la mitad y aparece en la mitad derecha de la pantalla el perfil de Karina Milsa. Karina Milsa:-“¿Dices que está mal que la humanidad sea inmortal?” Dr. FRANXX joven:- “No diría eso. Siempre quise descubrir nuestros límites como organismo. Puede que aún no lo encuentre en el proceso evolutivo postinmortalidad. Pero ¿podremos llamar humano a lo que seamos?”	Peligrosidad tecnológica /Ideal apocalíptico	
104	19	7:45-10:41	Diálogo del Dr. Franxx acerca de la	Dr. FRANXX joven: -“A la vez, se vió una rápida desertificación al sur de Norteamérica. Algunos señalaron la	Catástrofe ecológica/	

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
			desertificación	minería de energía de magma como su causa, pero fueron ignorados.” (...) La desertificación se volvió un problema grave en el mundo. APE presentó su proyecto Plantation para ser el arca de la humanidad, lo que en esencia los volvió líderes del mundo.” Posterior a este evento aparece una escena donde el primer klaxosaurio aparece y destruye una mina de energía magma en el mar.		
105	19	13:17	Plano del Dr. Franxx enfrente de la tumba de su esposa	El Dr. FRANXX del año 2042 en el centro de la pantalla, con su bata de laboratorio. El suelo y el paisaje son totalmente desértico. Abajo a la altura de su ombligo se encuentra la tumba en el centro del plano.	Peligrosidad tecnológica	
106	19	18:38-18:53	El Dr. Franxx pierde el brazo luego del ataque de la princesa klaxosaurio	La princesa klaxosaurio ataca al joven Dr. Franxx cortándole el brazo con los dientes. En la escena se ven las dos siluetas negras luego del impacto yendo hacia lados contrarios, mientras el fondo es blanco. Dr. Franxx:-“Incluso cuando me arrancaba el brazo, permanecía extasiado y seguía enamorado de la princesa klaxosaurio. Bien pude haber perdido toda mi humanidad” Se ve al Dr. tirado en el piso revolcándose y con un charco de sangre a su lado.	Lo siniestro	Relación con el goce y la fascinación por lo siniestro. La otredad.
107	19	20:11-20:59	Diálogo Silencio de Papá	Zorome:-“¿A cuántos klaxosaurios más tenemos que matar? ¿Cuando seremos adultos?” Papá se queda en silencio mirándoles por la pantalla. Mitsuru (muy triste t luego muy enojado y gritando):-“Entonces ¿para que vivimos? ¿De verdad sólo existimos para pilotear FRANXX y morir? ¡Al menos dinos eso, papá! (...)”	Obsolescencia de la vida	Caída de Papá /Rebelión primera de los pilotos

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Hiro: "Ya no podemos verte como nuestro Papá. ¡Déjanos libres cuando termine esta batalla!"		
108	20	1:25-1:56	Diálogo de Hiro y Zero Two con Papá	Hiro: "Suponiendo que controlamos star entity ¿Qué pasa después? Si eliminamos a los klaxosaurios ¿habrá un lugar para nosotros en el futuro?" Papá: "Claro. Si ganamos esta guerra contra los klaxosaurios, el futuro será de la humanidad" Hiro: "Será la última vez que los llamemos 'papá'. Ya no controlará nuestro destino."	Obsolescencia de la vida	Se le empieza a dar un valor a la vida, el signo como tal empieza a girar.
109	20	6:02-6:23	Zero Two confronta a los "Nines"	Zero Two se dirige a los "Nines" ante las provocaciones de estos previos a la misión final. Zero Two: "Estos chicos son mucho más fuertes que ustedes y miran al futuro." Alpha: "No te confundas, Iota. Papá solo les da trato especial porque los ve como herramientas necesarias. Pronto lo entenderán"	Obsolescencia de la vida	Desafío paternal. Giro en el subsigno
111	20	15:25-16:24	Diálogo entre princesa klaxosaurio y su mensaje a la humanidad	Princesa: "Escuchenme, humanos. Necios ignorantes que roban el símbolo de nuestros lazos con las profundidades." Hachi: "¿Con las profundidades? ¿Energía de magma?" Dr. Franxx: "Encontré algo al estudiar cadáveres de klaxosaurios. En cierto punto se dividieron en dos formas. Una volvía a la tierra y se volvía energía." Miembro de APE #1: "¿Robar? ¡Que insulto! ¡La energía de magma es un recurso del planeta! Su descubrimiento salvó nuestra civilización de la ruina." Princesa: "¿Entienden lo egosita que es ese punto de vista? ¿Y ahora desean robarse a mi hijo? No puedo permitirlo"	Catástrofe ecológica	Esperanza en detener la catástrofe

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
1 1 2	20	17:38- 18:08	Diálogos revelación sobre los Franxx	Ichigo: -“Entonces, ¿piloteábamos klaxosaurios para pelear contra klaxosaurios?” Goro: -“ Es terrible. ¿Los klaxosaurios tenían pilotos como nosotros? (...) Zorome (consternado): -“ Demonios ¿Qué es todo esto?! ¿Nos lo ocultaron todo el tiempo?!”	Lo siniestro	
1 1 3	20	18:58	Plano del espacio	Se ve la tierra de color rojo en la parte inferior de la pantalla. Al fondo la oscuridad del espacio y en este se logran visualizar luces muy pequeñas de color morado brillante. Los puntos morados van aumentando su brillo poco a poco.		
1 1 4	20	18:58- 20:28	Lucha entre klaxosaurios y VIRM	Del suelo salen una multitud de naves espaciales klaxosaurios para proteger la tierra. Los pilotos humanos se preguntan que está pasando al ignorarlo todo. Del suelo emergen pistolas klaxosaurio y disparan a naves espaciales fuera de la tierra que se encuentran orbitándola.	Lo siniestro	Autoría de la catástrofe
1 1 5	20	20:49- 21:17	Diálogo sobre VIRM	Princesa klaxosaurio: -“Hace mucho tiempo, fuimos atacados por invasores de los confines del espacio, peleamos y los ahuyentamos. Y entonces, nos ocultamos en la tierra y nos preparamos para su regreso.” Hiro: “¿Invasores?” Princesa Klaxosaurio: -“Si. Ellos son invasores. Nuestro verdadero enemigo. VIRM.”	Lo siniestro	Autoría de la catástrofe: retrato de los invasores
1 1 6	20	22:34- 22:50	Revelación de VIRM en Papá	En esta escena final se muestran los créditos al lado de la pantalla con palabras blancas japonesas. Las figuras de Papá se caen de sus asientos, se caen sus máscaras y se revela la figura de VIRM. Sólo tres miembros de APE quedan estupefactos.	Lo siniestro	Autoría de la catástrofe: retrato de los invasores

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				En el centro se ve un haz de luz blanca que se mueve y habla, sus dos cristales en medio del haz de luz romboide son de color morado y brillante, estos parecen tener dos ojos blancos. Su voz es adulta y entremezclada con otra veces.		
1 1 7	21	00:00- 00:58	Diálogo: VIRM revela sus planes de destrucción	<p>VIRM:-“Esta es la voluntad de VIRM. Star Entity es una masa de vida que puede perturbar la paz del universo. Como tal, si la princesa klaxosaurio iniciaba el proceso de implante, la programamos para estallar.”</p> <p>Alpha (Desilusionado):-“¿Papá?”</p> <p>VIRM:-“La suerte está echada. Este planeta estallará sin dejar nada atrás.”</p> <p>Miembro de APE:-“¿Qué sucede? ¿Quiénes sois?”</p> <p>VIRM:-“Asimilamos muchas formas de vida por todo el universo y las ayudamos a librarse de sus cuerpos. Es el momento de que los humanos abracen su evolución.”</p> <p>Miembros de APE:-“¿Qué?”</p> <p>Virms:-“Existe una forma de placer gentil y perpetua y la vais a experimentar.”</p> <p>De los miembros de APE restantes salen rayos directamente de su cabeza que se dirigen al espacio. Los rayos son amarillos.</p> <p>Aparece el planeta tierra con muchos de estos rayos dirigiéndose hacia el cielo.</p>	Obsolescencia de la vida /Ideal apocalíptico	Pérdida de la individualidad para subir un escalón “evolutivo”
1 1 8	21	2:08- 2:24	Confusión ante el nuevo enemigo	<p>Futoshi:-“Decidme, ¿contra quién se supone que debemos pelear?”</p> <p>Zorome:-“Los klaxosaurio, por supuesto. Como siempre.”</p> <p>Miku: “Pero ella dijo que los del cielo eran invasores.”</p>	Obsolescencia de la vida	Hay una pregunta por el sentido y el valor de la vida propia

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Kokoro: -“No importa quién sea el enemigo. Sólo podemos pelear.”		
1 1 9	21	3:03- 3:14	Cuenta regresiva para la destrucción del planeta	Empieza a correr una cuenta regresiva en la pantalla de la computadora del Dr. Franxx. Zero Two: -“¿Ese es el tiempo que nos dio mi cariño?” Dr. Franxx: -“¿Código 002?”	Obsolescencia de la vida	Valor de la vida
1 2 0	21	3:16- 3:26	Diálogo sobre preguntas por las órdenes	Miku: -“¿No es peligroso quedarnos aquí?” Zorome: -“¿Y que se supone que debemos hacer?” Ichigo: -“Calmaos. Supongamos que no recibiremos más órdenes. Tendremos que encargarnos nosotros”	Obsolescencia de la vida	Perdida en la dependencia paterna
1 2 1	21	11:12- 11:39	Diálogo: El Dr. Franxx explica la única posibilidad de salvación	Dr. Franxx: -“La conexión de 0016 retrasó sus planes brevemente. Es un claro factor desconocido para VIRM. La princesa Klaxosaurio, código 0016 y tú... Los tres podríais obrar un milagro.” Zero Two: -“ ¿En serio?” Dr. Franxx: -“Es una idea optimista sin ninguna base. Esperanza ciega.” Zero Two: -“Aún así. Es mejor que esperar sin ninguna oportunidad.”	Obsolescencia de la vida	Sobrevivir ante el valor de la vida
1 2 2	21	13:44- 14:40	Hiro cuenta sobre su razón de luchar	P. Klaxosaurio: -“¿Porqué te resistes? Esta nunca fue vuestra batalla.” Hiro: -“Yo era igual. Era igual que vosotros. Nunca dudé que mi propósito en la vida era pelear y no temía a morir. Pero ¿Sabes que aprendí? Eso no es vivir. Lo entendí a conocer a Zero Two.” Aparecen recuerdos en pantalla de capítulos pasados donde sucedían situaciones cotidianas en el escuadrón 13.	Obsolescencia de la vida	

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				<p>Hiro: -“El tiempo que pasamos llorando, riendo y enamorándonos es valioso y entendí que quería protegerlo. Pero entregándonos a la muerte, lo perderemos todo. Todo desaparecerá ¡No quiero eso! ¡Nunca me rendiré! Le prometí que estaríamos juntos para siempre Ya no vivo para pelear. Peleo para vivir”</p> <p>La pantalla se pone en negro, la música se detiene y hay un silencio.</p>		
1 2 3	21	15:09	Plano de Alpha en su Franxx	<p>Se ve una silueta oscura de un Franxx con un arma estilo lanza encima de una pila de klaxosaurios muertos, el cielo es café y gris al fondo. La silueta mira hacia arriba, al fondo se ve el cielo, unas montañas y algunas nubes muy claras.</p> <p>Alpha(con desesperación):-“Oye, Papá, dime algo...”</p>	Obsolescencia de la vida	Habría otro camino en el que se es más difícil sobrevivir
1 2 4	21	19:22- 19:29	Zero Two encuentra a Hiro	<p>Zero Two entra al interior de Star Entity. La cabina se encuentra llena de látigos morados. Se ve la cabeza de Hiro atrapada en el medio de estos. Zero Two grita tratando de revivir a Hiro, este no se mueve y se encuentra lleno de sangre. Al mirarse las manos llenas de sangre, sus ojos se desorbitan. Todo se pone de un color rojo.</p> <p>Suena un pitido de un computador y unas letras en naranja de una computadora “Down to reach critical” arriba de un marcador de tiempo que dice 00:00:00.</p>	Obsolescencia de la vida	Acá habría una negación de la catástrofe

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Zero two:-“ No lo aceptaré.”		
1 2 5	21	20:38	Plano de la princesa klaxosaurio atrapada en el interior de star entity	Se ve la figura azul de la cabeza de la princesa klaxosaurio en medio de un cúmulo de látigos o membranas rojas. Se ve que de su cabeza sale una especie de rama azul. Princesa klaxosaurio:-“Apuesto el futuro del planeta en vosotros.”	Futuro. Apuesta al futuro.	
1 2 7	22	00:00-00:43	Escena de inicio sobre el cambio	La pantalla se encuentra en negro, en el centro de esta aparecen las letras: <i>Nadie puede nadar dos veces en el mismo río.</i> Luego aparece Zorome y Goro cultivando plantas en la tierra. Esta se ve distinta a la de todos los anteriores capítulos porque está arada, es de un café más oscuro y tiene surcos. Goro:-“Nadie puede nadar dos veces en el mismo río. Es un viejo dicho del que hablaba Hiro. Todo cambia. Nada se queda igual ni se queda quieto. Como un río, es la naturaleza del mundo. Últimamente lo recuerdo mucho, con le hecho de que no puedes parar la corriente, en este mundo sin papá, donde no necesitamos pilotear más a los FRANXX.”	Catástrofe del yo/ Obsolescencia de la vida	
1 2 8	22	Los nines enferman ante la ausencia de Papá	4:41- 5:08	Alpha se encuentra acostado en una cama bastante pálido y con ojeras muy pronunciadas. Ichigo:-“Ya me enteré. Se niegan a comer desde ayer.” Alpha:-“Comer eso sólo detendrá la enfermedad por un tiempo. Lo que necesitamos es mantenimiento.” Ichigo:-“Dejaré su comida aquí.” Alpha:-“Maldición”	Obsolescencia de vida	

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				Alpha golpea la comida y se mueve de forma bastante convulsa.		
1 2 9	22	5:11- 5:23	Goro habla con la nueva Nana	Nana #2:- “Entiendo lo que dices, pero no puedo decidir nada sin la aprobación de papá.” Goro:-“Pero si seguimos así, acabaremos muriendo.” Nana #2:- “Eso supongo.”	Obsolescencia de la vida	
1 3 1	22	8:42- 9:00	Preguntas de Mitsuru	Mitsuru:-“¿Qué puedo hacer. Hiro, ¿Qué se supone que haga?” Futoshi:-“Mitsuru, tú...” Goro (deteniendo a Futoshi):-“No...” Hiro:-“No lo sé. ¿Qué podemos hacer? ¿Qué es lo correcto? ¿Cómo voy a saberlo?”	La ausencia de la catástrofe	
1 3 2	22	9:29	Plano de Zero Two con la mirada perdida	Se ve de perfil la cara de Zero Two, su mirada está viendo hacia el cielo, su boca abierta y sus ojos bastante abiertos. Detrás se ve la cara de Hiro con una expresión de preocupación muy grande, sus ojos miran el suelo y sus labios están mordiendo su boca.	Ideal apocalíptico	
1 3 4	22	11:08- 11:14	Nana y Hachi encuentran cuerpos de los antiguos pilotos	Nana y Hachi encuentran una bóveda de color blanco y morado. En esta se encuentran muchos paneles en forma de colmena los cuáles tienen varios números de tres dígitos. En cada uno de estos paneles se encuentra el cuerpo de un niño o niña con bata blanca. Los cuerpos parecen estar dormidos. Ambos se notan muy sorprendidos ante este lugar que acaban de encontrar.	Obsolescencia de la vida.	
1 3 5	22	11:58- 12:18	Hachi se refiere al suelo y el crecimiento de la vida	Hachi:-“Sólo son conjeturas, pero décadas de extraer energía de magma debió agotar toda la energía de este suelo.” (...) Ikuno:-“¿Incluso el planeta nos rechaza?”	Catástrofe ecológica	

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
1 3 7	22	18:56- 19:47	Disusión entre Goro y Hiro	<p>Goro:—"Corres tomando tus propias decisiones sin pensar en nosotros. Papá y los adultos se fueron, pero en vez de ser libres tenemos las manos atadas. ¿No te detuviste a pensar en lo preocupados que estamos? Si alguien se cae, solo podemos verlo. ¡Y aún así, tratamos de seguir vivos! Y tu quieres partir a tu muerte. ¿Qué se supone que entendamos. Hay muchos haciendo todo lo que pueden porque quieren que vivas ¡Sólo pisoteas sus sentimientos al irte! ¡¿Qué quieres que entendamos de esto?!"</p> <p>Hiro:—"Aún así, debo irme. Si Zero Two no me sonrío, bien puedo estar muerto."</p> <p>Goro muy enojado le atesta un golpe en la cara a Hiro.</p>	Obsolescencia de la vida	Sacrificio y búsqueda del ideal que le da sentido a la vida
1 3 8	22	20:40- 24:00	El escuadrón 13 y los Nines se unen para ayudar a Hiro	<p>Alpha:—"Nosotros les acompañaremos. Pero no se confundan. Nos crearon para pelear. Sólo cumpliremos nuestro propósito. El espacio exterior parece un buen lugar para descansar."</p> <p>Ichigo:—"No planeamos morir. Volveremos, plantaremos más campos y seguiremos viviendo como sea. No importa lo patético que parezca."</p> <p>Goro:—"Hiro, tomaste tu decisión. Ya no me opondré. Así que estamos a mano. Es el camino que elegimos para vivir. Tampoco puedes oponerte"</p> <p>Hiro:—"Sí"</p> <p>Goro (voz en off):—"Todo cambia. Nada se queda quieto. Como un río. Pero si la naturaleza del mundo hace que temas apreciar lo que tienes, nunca conseguirás ningún futuro. Por eso, extendimos nuestras manos."</p>	Obsolescencia de la vida	Tres caminos para resolución : Los nines, el del escuadrón y el de Hiro y Zero Two: Los dos últimos se aferran a distintos y nuevos ideales (el amor romántico como sacrificio último para la perdurabilidad en la lucha, el de vivir la vida y seguir adelante en el planeta) y el de los nines es la aceptación

#	Cap.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
						última de la muerte.
140	23	3:36-3:57	Nana y Hachi discuten sobre las posibilidades de luchar	Nana:—"Había nuevo equipamiento espacial para los FRANXX y provisiones ¿Y si Hiro tenía razón y los klaxosaurios nos dejaron esto?" Hachi:—"Significa que la humanidad tiene permiso para pelear para defender la tierra." Nana:—"¿De verdad tenemos el derecho?" Hachi:—"Si queremos asegurar nuestra supervivencia, tenemos que creerlo."	Obsolescencia de la vida	Signos finales
141	23	6:02-6:29	Nana les da un valor a los niños	Nana:—"Por alguna razón, no quisiera que los niños se lastimen más. ¿No es raro? Los vi como herramientas de guerra por tanto tiempo" Hachi:—"¿Es algo tan malo? Su único propósito era pelear. Si de verdad es la última batalla. ¿No crees que necesiten a alguien como tú en adelante?"	Obsolescencia de la vida.	Signos finales
144	23	11:08-11:26	Alpha decide morir	Alpha:—"Conocerlos me ayudó a aprender sobre los humanos. Pero mi hogar es el campo de batalla. Saluda a Iota por mi." Se ve al FRANXX enfrente de un gran VIRM que emula unas 30 veces su tamaño. La pantalla se pone en blanco y se desdibujan con líneas negras las dos figuras. Hay una gran explosión	Obsolescencia de la vida	Signos finales
145	23	14:36-14:54	Hachi cae herido	Una explosión en la nave deja herido a Hachi Hachi:—"Es el fin ¿eh? Déjame y vete." Nana:—"No puedes decirme eso tras dejarme vivir. ¡No lo harás! ¡También tienes el deber de cuidar de su futuro!"	Obsolescencia	Signos finales

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
1 4 6	23	15:19- 16:18	VIRM habla	<p>VIRM: -“¿Qué sentido tiene todo esto? Todas las formas de vida se unirán a nosotros. Entréguense al placer dulce y perpetuo que ofrecemos. Nuestra utopía está libre de odio y discriminación entre especies. ¿Klaxosaurios? ¿Humanos? Esas distinciones no importan. Todos serán iguales. Más allá de eso conseguirán un sueño pacífico y eterno, y a la vez evolución eterna e implacable. Rechazarlo para marchar a su destrucción es absurdo. Vamos, háganse unos con nosotros.”</p> <p>Hachi: -“Para los adultos, eso debió sonar como una utopía.”</p> <p>Nana: -“Pero no es donde pertenecen los niños. Las llamas de su vida nunca arderán tan brillantes en una tranquilidad perpetua.”</p> <p>Hach: -“No es cuestión de estar bien o mal. Simplemente es el camino que los niños y los humanos eligieron.”</p>	Ideal apocalíptico	Rechazo al ideal apocalíptico
1 4 7	23	16:59- 18:11	Mitsuru le pide a Kokoro que sobreviva	<p>Kokoro: -“Ya no soy un parásito. No tengo nada. ¡No puedo hacer nada! ¡Al menos quiero estar a su lado! Por favor, déjame quedarme”</p> <p>Mitsuru: -“¡Entonces me quedaré con vosotras!”</p> <p>Kokoro: -“Vete, te dije que no necesitabas hacerte respon...”</p> <p>Mitsuru: -“¡No es por ser responsable! No digas que no tienes nada ¡Si no lo tienes yo tampoco! Encontré una razón para vivir. Quiero proteger tu futuro y el del bebé. ¡Soy débil! ¡Y no entiendo que es el amor! ¡Pero, aún así quiero caminar a vuestro lado!”</p> <p>(...)</p> <p>Mitsuru: -“Incluso sin recuerdos, podemos volver a empezar. Podemos</p>	Ausencia de la catástrofe	

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				decir nuestros nombres cuando lo necesitemos. Esa es nuestra batalla”		
148	23	19:43	Plano de Zero Two y Hiro	En la imagen se logra ver un fondo vacío y totalmente blanco. En el centro de la imagen se encuentra Zero Two con Hiro viéndose el uno al otro de frente, los dos desnudos y tomados de la mano. Se logran ver sus cuerpos enteros de perfil mirándose.	Obsolescencia de la vida	El ideal del amor romántico y la captura en la imagen narcisista
149	23	20:08	Plano de Zero Two fusionada con Strelizia	El fondo de la imagen es el espacio con muchos puntos morados de naves de VIRM luchando. La nave ya no tiene un rostro mecánico sino que es el rostro de Zero Two con la armadura del Mecha. Su pecho también revela piel dentro de los componentes mecánicos.	Ideal apocalíptico / Peligrosidad tecnológica	
150	23	23:16	Plano del portal y Promesa de volver	En el fondo negro del espacio se logra ver a Zero Two fusionada con Strelizia Apus del lado izquierdo. Debajo de esta se encuentran dos rayos de color rojo similares a un láser. Estos terminan en un portal de colores azules y morados bastante brillantes. En el subtítulo de la pantalla se logra ver la frase: “Prometo volver con vosotros.”	Catástrofe espiritual (Promesa de futuro pero en pérdida corporal) Incertidumbre de nuevo ante la inminente catástrofe	
151	24	1:24	Plano del capítulo final	La pantalla en negro y en japonés las letras en el centro de dicha pantalla: “Nunca me dejes ir”	Obsolescencia de la vida	Resolución
152	24	1:57-2:11	La humanidad encuentra un campo de tierra fértil	Los niños del escuadrón 13 se adentran a una cueva en la que encuentran tierra fértil. Futoshi: “Es cierto. Las plantas estaban secándose, pero ahora...” Ikuno: “Es como un milagro.” (...) Goro: “Podemos empezar de nuevo.”	Catástrofe ecológica	Resolución
153	24	2:20-2:24	La humanidad planta árboles	En esta escena se puede ver a la humanidad sembrando árboles. La tierra se encuentra llena de surcos y	Catástrofe ecológica	Resolución

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				hay plantas de color verde en estos surcos. La humanidad carga cajas con estas plantas y las siembra.		
1 5 4	24	3:27- 3:50	Duelo por la partida de Hiro y Zero Two	Ichigo:-“¿Crees que Hiro y Zero Two sigan peleando? De vez en cuando me duele pensar que vivimos aquí sin ellos. Sigo deseando que hubiera algo que pudiésemos hacer.” Goro:-“Todos nos sentimos así. Pero... Sólo podemos concentrarnos en lo que podemos hacer aquí. Igual que ellos.”	Obsolescencia de la vida	Ta hay un valor a la vida y un encuentro con el deseo
1 5 5	24	4:58- 5:43	El futuro humano	Ichigo(voz en off):-“El primer paso al futuro que elegimos sucedió” Futoshi:-“Bien hecho, Mitsuru. Eres Papá número Uno.” Ichigo (voz en off):-“Fue algo que nunca olvidaríamos. Tiempo después, nos hablaron de la instalación que tenía a los niños que desaparecieron. Nos lanzamos a esta vida, lento pero seguro, asegurándonos de encontrar nuestro camino.”	Ausencia de catástrofe	Resolución
	24	5:33	Hortalizas creciendo	Se logra ver una planta de alguna hortaliza redonda, de color amarillo y café creciendo en la tierra. Dicha hortaliza tiene unas hojas de color verde y algunas raíces. Están manchadas un poco por la tierra.	Catástrofe ecológica / ausencia de la catástrofe	Sobrevivencia
1 5 6	24	9:07- 9:54	Hiro pierde su consciencia	Hiro cae desnudo en una especie de lago profundo. Mientras cae lentamente su mano mira hacia la superficie donde Zero Two se encuentra peleando contra VIRM. Zero Two:-“¿Qué le hicieron a mi cariño?” VIRM:-“Apenas tocamos su consciencia. Todo cuerpo físico tiene sus límites y solo es un frágil humano.” (...)	Ideal apocalíptico	

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
				<p>Hiro: “Que silencio. ¿Adónde voy? SI juré estar siempre contigo ¿por qué no puedo estarlo hasta el fin?”</p> <p>Se ve a Hiro cayendo desnudo en las profundidades oscuras de un mar azul que se tiñe de negro en la oscuridad.</p> <p>Zero Two: “¡Su mente se desvanece!”</p>		
157	24	10:31	Plano de Mitsuru con su hija y kokoro	<p>Se ve un campo de flores blancas y pasto verde. En el plano se logra ver la estatua de Zero Two calcificada.</p> <p>Mitsuru porta en sus brazos a su hija Ai, mirando extrañadamente a la estatua.</p> <p>En el fondo se ve a kokoro llegando y dirigiéndose a Mitsuru.</p> <p>Kokoro: “¿Pasa algo, Papá? (...)”</p> <p>Kokoro: “Vamos. Te dije que me llamaras “mamá”.”</p>	Obsolescencia de la vida	Mitsuru ocupa el lugar del padre, acá hay una caída en el padre
158	24	15:37-16:06	Hiro y Zero Two se sacrifican por derrotar a VIRM	<p>La pantalla se encuentra en total blanco, en el centro hay un ave dibujada en su contorno que se encuentra de espaldas y agitando sus alas. Aparecen luego las caras de perfil y mirándose una a otra de Hiro y Zero Two. El primero es de un color azul y la segunda de color rojo.</p> <p>Hiro: “Zero Two, me hago uno contigo. Tu eres yo...”</p> <p>Zero Two: “...y yo soy tú.”</p> <p>Hiro: “Probablemente nos desvanecemos pronto. Pero el camino que recorrimos no desaparecerá, porque los demás irán mucho más lejos.”</p> <p>Zero Two: “No importa cuánto tome. Si tenemos almas, juro que nos veremos de nuevo ahí.”</p>	Obsolescencia de la vida/ Ideal apocalíptico	Amor romántico e ideal
159	24	16:26-16:50	VIRM habla por última vez	<p>VIRM: “Sus dichosas almas. ¿Volverán a apresarse en sus cuerpos? ¿Eligen voluntariamente estar atados</p>	Ideal apocalíptico	

#	Ca p.	Minuto	Elemento perceptivo (significante)	Descripción	Subsigno(s) asociado(s)	Observaciones
			antes de ser destruido	al dolor y al pesar? VIRM no morirá. Seguro que nos encontraremos de nuevo en la cima de la evolución. Mientras el universo contenga una pizca de vida.”		
160	24	17:55	Plano de la tierra con pasto creciendo	Se logra ver unas montañas de color verde. También un lago en el paisaje. La tierra es árida pero tiene pequeñas paderas y árboles en su superficie. Se ven varias figuras humanas pequeñas en un risco, de espaldas, mirando el paisaje.	Catástrofe ecológica	Resolución
161	24	23:57	Final	La pantalla en blanco, las letras (también en blanco) en vertical y en el centro de la pantalla. “Y empieza una nueva historia”	Ausencia de la catástrofe	Resolución y final como inicio.