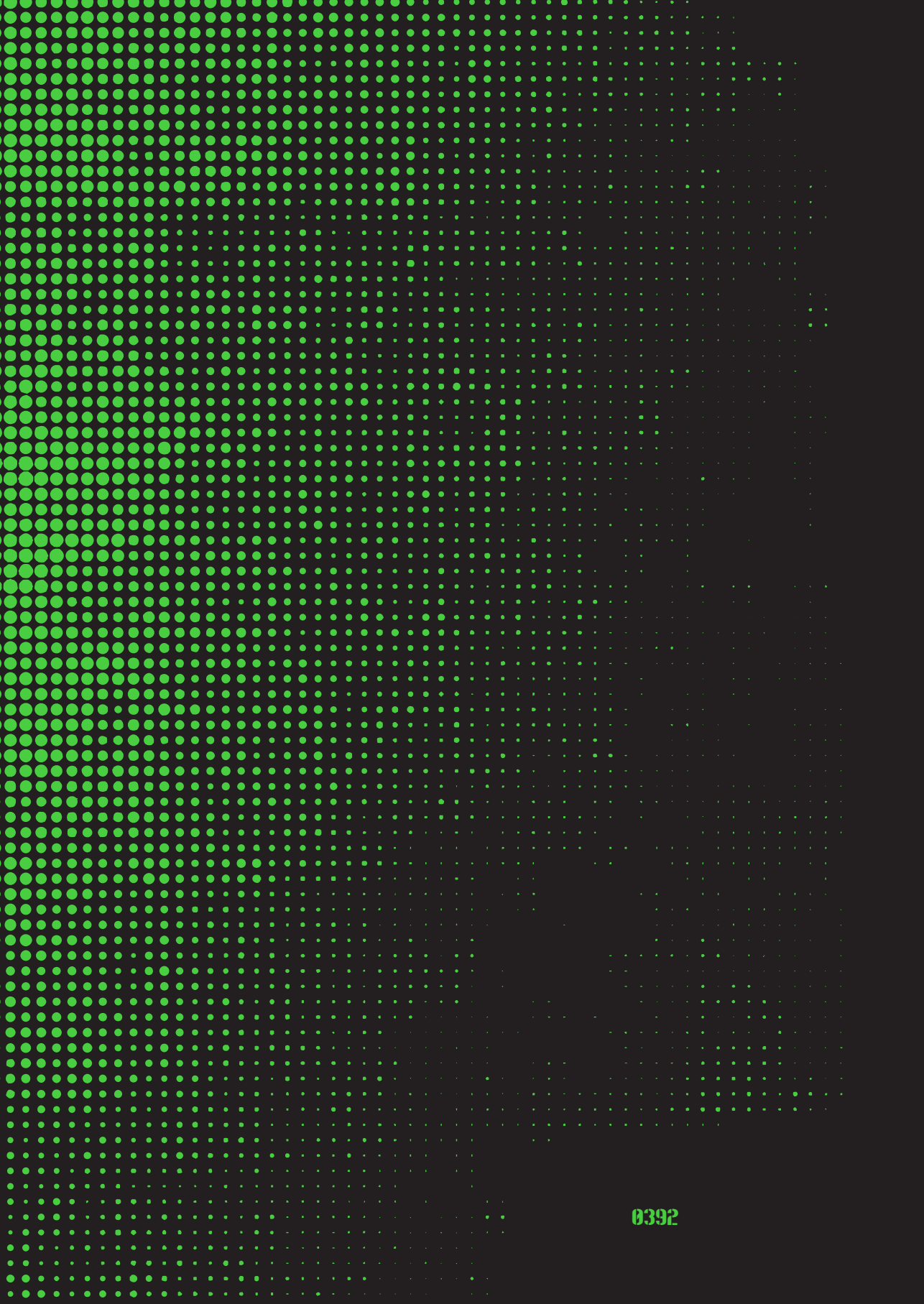




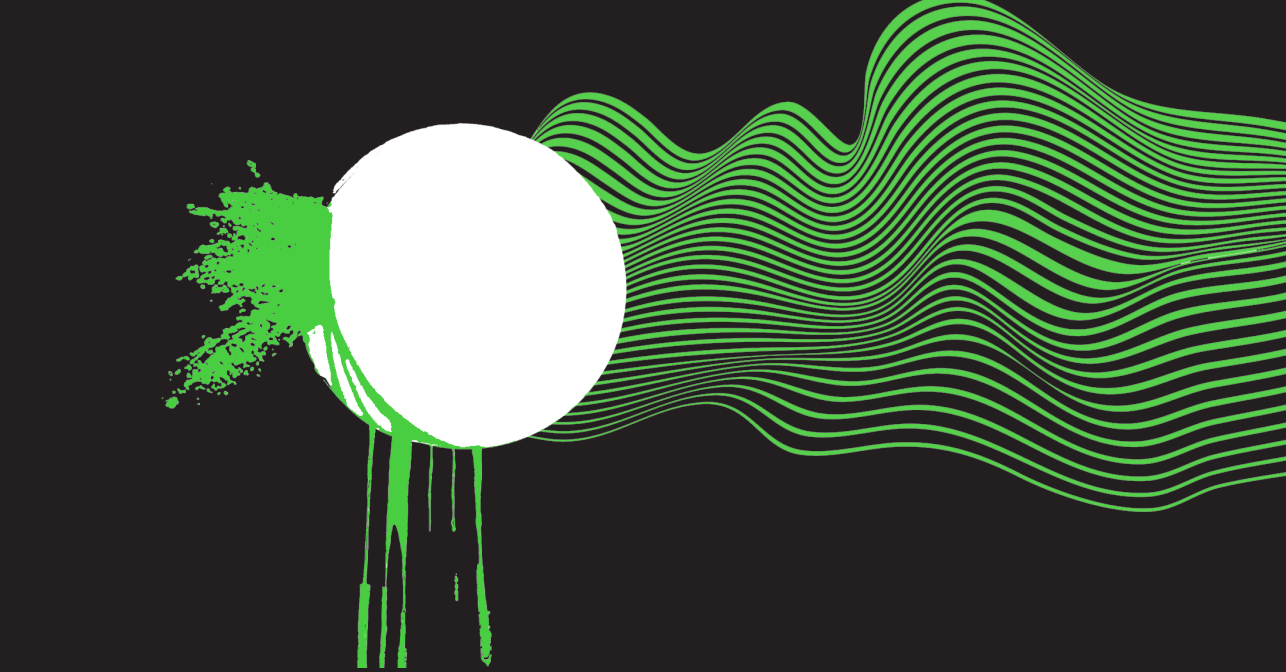
アルバ・トルレンツ・ゴンザレス



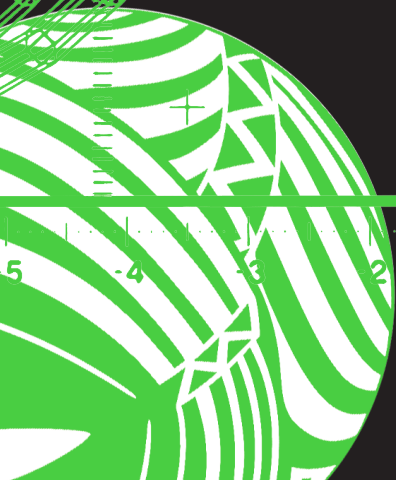
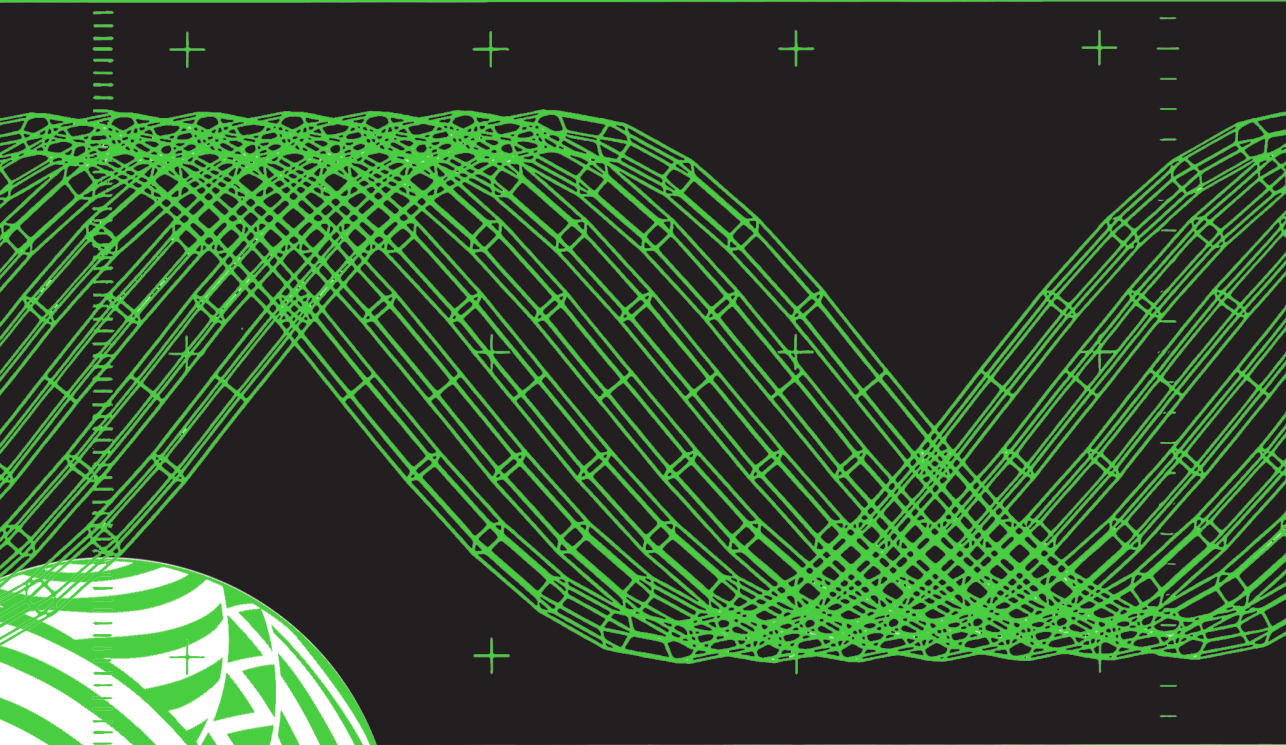
**ESTO (NO)
ES EL FINAL**

POTENCIALIDAD
Y AGENCIA MATERIAL
EN *NEON GENESIS*
EVANGELION _





± 0:38:50909



0396

**ESTO (NO)
ES EL FINAL**POTENCIALIDAD
Y AGENCIA MATERIAL
EN *NEON GENESIS
EVANGELION*

Alba·Torrents·González]

Introducción_

En un mundo donde la humanidad corre el riesgo de extinguirse y se enfrenta a un enemigo sin precedentes que solo puede ser destruido por robots gigantes, un adolescente es el único que puede, mediante su capacidad para pilotar uno de estos robots, aniquilar a los invasores y decidir el destino del mundo. Estas líneas describen la trama de *Neon Genesis Evangelion* [en adelante, *EVA*], y a la vez resumen los lugares narrativos recurrentes al género conocido como *mecha*.¹ El *mecha* es uno de los géneros más comunes en el anime y manga japonés, y ha estado en el mercado desde al menos principios de los años 70. *Mazinger Z*, *Macross* y *Gundam* son algunos de sus exponentes más famosos, junto con el mismo *EVA*, que se convirtió en un fenómeno mundial casi inmediato cuando apareció, en 1995. Los tropos y las convenciones de este género parten de la repetición de una serie de tramas, argumentos, personajes y clichés técnicos que establecen su previsibilidad y reconocimiento.

Así pues, *EVA* forma parte de una larga lista de obras que cumplen unas ciertas previsiones definidas por su género. Para nombrar algunos de los ejemplos más emblemáticos, en *Mazinger Z*, *Gundam*,

1. Tal y como se ha definido en capítulos anteriores.

Macross o *Gurren Lagann* el robot principal solo puede ser pilotado adecuadamente por un adolescente en particular, que se ve obligado a aceptar su condición de *instrumento* para la salvación del mundo. Es, pues, la humanidad la que tiene que adaptarse al robot, y nunca lo contrario, ya que lo humano en general aparece como algo subordinado a la tecnología, y esta subordinación a para propósitos militares. Además, se produce una *cotidianización* de esta instrumentalización de la humanidad, en la que sin embargo la tecnología aparece como dotada de un potencial extremadamente destructivo, que podría incluso conducir a la aniquilación de la humanidad.

El papel de la tecnología es crucial para comprender las convenciones del género robot, y esto no solo en lo relativo a la forma en la que ella está representada dentro del género, sino también por el modo en el que es la que *permite al género presentarse y condiciona su presentación*; es decir, por el uso que de ella se hace en estas obras en tanto que medios tecnológicos que son. Desde el punto de vista de la narración, los conflictos que surgen en muchos animes de robots provienen en parte de la relación de los personajes con la tecnología. Los robots que son el foco de la narrativa generalmente son controlados por adolescentes llamados a resolver una crisis enfrentando a un enemigo que, en muchos casos, también es de naturaleza tecnológica. Uno de los aspectos definitorios del género es la centralidad de las secuencias de lucha: cómo las batallas y los conflictos vertebran la narrativa. Desde un punto de vista técnico, el género también se define por la aplicación repetitiva de ciertas soluciones, como el uso de animación limitada, originada en el anime televisivo de los años sesenta², o el uso de imágenes de archivo³, casi obligatorio a mediados de los noventa y por ello mismo una de las técnicas más reconocibles del género.

¿Qué és, no obstante, aquello en lo que destaca *EVA* con respecto a su género, e incluso con respecto al anime en general? Que en él se da un uso *sui generis* de los tropos y convenciones del género, lo que le otorga un potencial estético, narrativo y cognitivo singular. Una parte importante de ello se puede resumir diciendo que, aunque encontramos en *EVA* un conjunto de eventos que constituyen una historia, el objetivo fundamental de la narrativa no es nunca presentar estos eventos de manera coherente, sino algo prácticamente opuesto.

En este capítulo ofreceré una serie de reflexiones sobre las relaciones que se establecen en *EVA* entre tecnología, temporalidad y potenciali-

2. La presencia de animación limitada en Japón se remonta a la formación de la compañía Mushi Productions de Osamu Tezuka en junio de 1961, y la adaptación a la pequeña pantalla de su popular manga *Tetsuwan Atomu* [*Astroboy*]. Debido a la crisis que Japón estaba arrastrando desde el final de la Segunda Guerra Mundial y para poder vender este producto a Fuji Television, presentó un presupuesto tan ridículamente bajo que nadie pensó que podría llevarlo a cabo. Para hacerlo factible, el equipo de Tezuka decidió animar a ocho dibujos por segundo. Para más detalles sobre 'animación limitada', remito al capítulo de José Andrés Santiago.

3. Las imágenes de archivo (o metraje bancario) es una secuencia o una imagen particular que se puede reutilizar en la misma obra o en en otra diferente. Si bien no es una práctica específica de la producción de anime, se puede decir que sí se trata de una convención técnica en el anime, y específicamente del género *mecha*. Ida Kirkegaard lo trata en profundidad en su capítulo.



dad mediante recursos tanto narrativos como técnicos. Haciendo uso de las ideas de algunos de los defensores actuales de los llamados *nuevos materialismos*, pero también de las de algunos de los pensadores franceses más importantes del siglo XX (Herni Bergson, Gilles Deleuze y Gilbert Simondon), que coinciden con aquellos en plantear una nueva forma de pensar sobre las relaciones entre forma y materia, potencialidad y agencia y lo humano y lo técnico, abordaré la explicación de lo que *EVA* opera como objeto tecnológico y cultural. Específicamente, mi objetivo es mostrar cómo encontramos en *EVA* una reivindicación de la agencia material expresada en un sabotaje de las expectativas argumentales propias del propio género, sabotaje orientado a resaltar y resignificar ciertas operaciones técnicas.

Como ya he mencionado, los tropos y las convenciones son elementos narrativos que involucran expectativas y previsibilidad. A través de su propio tecnicismo, *EVA* socava las expectativas asociadas a las convenciones en las que el espectador está inmerso. Si los tropos son, por definición, estructuras narrativas que los espectadores ya conocen y que se atienen a ciertas convenciones, la presencia de tropos requiere de espectadores que conocen cómo funciona un género. Los tropos son, por su naturaleza, trascendentes, en la medida que su sentido es determinado externamente en una estructura generada por repeticiones anteriores. El espectador, a través de los tropos, sabe algo de cómo comenzará y terminará una narración, y tiene unas expectativas concretas. En *EVA*, la centralidad de la estructura narrativa del género es desplazada para subrayar la propia técnica del anime en lo que constituye una defensa de la libertad material contra el determinismo de los tropos.

Así, la agencia material es expresada mediante recursos técnicos. *EVA* pone la materialidad de la animación (material de archivo, animación limitada, etc.) por encima de la coherencia narrativa a través de un movimiento técnico: pone en suspenso las expectativas del espectador, interrumpiendo la coherencia de la historia hasta que emerge la propia materialidad técnica de la obra, que no está sujeta a una temporalidad teleológica propia de los narrativos postapocalípticos.

Este escrito está estructurado en tres grandes apartados. En el primero, exploro la problemática de la temporalidad, la materialidad y la narratividad en los estudios narratológicos y el modo en el que estas problemáticas son presentadas en *EVA*. En el segundo, me adentro en

la cuestión de la materialidad tal y como ha sido abordada por diferentes corrientes filosóficas y pensadores contemporáneos para tratar de dilucidar las dos cuestiones centrales de este capítulo, la del papel de la tecnicidad y la del papel de la materialidad en *EVA*. En el tercero exploro la noción de potencialidad y su relación con la agencialidad material. A través de estos tres apartados, y partiendo siempre del caso de *EVA*, exploraré las siguientes tesis: i. que hay una relación inherente entre narratividad y tecnología, pero que ii. también existe en las obras narrativas una relación entre aquello no específicamente narrativo y lo tecnológico-material; iii. que, debido al modo como la propia estructuración narrativa de *EVA* conduce al señalamiento de una relación no narrativa con la tecnología, es necesario explorar las nociones de potencia y agencialidad para comprender la relación entre narratividad, extranarratividad y tecnología en *EVA*, y, finalmente, iv. que este alejamiento de lo narrativo hace emerger de modo saliente la materialidad de lo técnico.

Narratividad, tecnología y temporalidad

Como ficción postapocalíptica, *EVA* cuenta la historia de un futuro en el que el mundo ha quedado casi completamente destruido debido a la tecnología. Para ello emplea elementos característicos del anime de robots televisivo, de tal modo que esta medialidad específica juega un papel clave en el modo en que se cuenta la historia. Pero, ¿cómo se concretan las relaciones entre estos elementos? ¿De qué manera se entrelazan la tecnología, la narratividad y la temporalidad inherente a ésta en *EVA*? Para responder a estas preguntas es necesario adentrarse brevemente en el estudio de lo narrativo.

El estudio narratológico tiene una larga historia, y ha aparecido desde su nacimiento una multitud de corrientes y escuelas. Aunque resultaría excesivo tratar de elaborar una retrospectiva histórica aquí, comentaré algunas problemáticas que me parecen especialmente interesantes para resolver las cuestiones planteadas, y que giran en torno a dos ejes: el de la temporalidad narrativa y el de la relación entre materialidad y narratología.

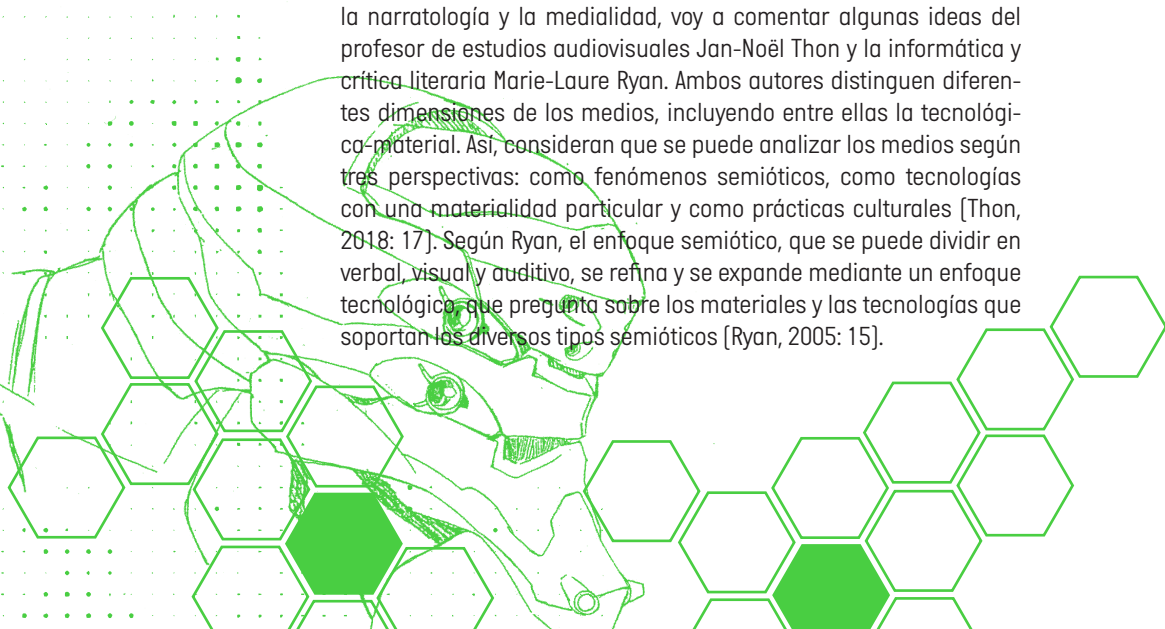
En narratología aparecen desde muy al inicio dicotomías estructuradoras como la que existe entre historia y discurso, para luego ramificarse y expandirse en *historia/relato/narración*, *texto/historia/narración*, y un largo etcétera, dependiendo de la escuela o la tradición que retoma

la tarea de ordenarlas. Según la más básica de estas distinciones, la *historia* se refiere a los hechos narrados, el contenido de la narración, mientras que el *discurso* se refiere a la manera como se estructura la presentación de estos hechos. La temporalidad de estas capas diferenciadas no siempre coincide; en muchos casos, existe una distancia entre ellas. Así, por ejemplo, en el capítulo dedicado a las estructuras temporales del libro *Temporalidad digitales* [Sora, 2016], se hace esta explicación de las distinciones temporales dentro la narración:

Genette establece las bases narratológicas de la literatura basándose en tres distinciones de la significación del concepto de relato: la historia [los hechos históricos que se quieren tratar, el significado], el relato [el enunciado narrativo, discurso, oral o escrito, que presenta los hechos ficticios o reales, el significante] y la narración [el acto de narrar en sí mismo y, por extensión, el contexto y la situación en la que se da] [Sora, 2016: 81]

Genette es un teórico más dentro de una larga discusión sobre la distinción entre niveles o capas de lo que podemos considerar una narración. Sin embargo, lo que nos interesa aquí es entender que la distinción narratológica entre la historia y aquello que vehicula su significado suele implicar que, indistintamente de la forma en que se presenten, los eventos de la historia se suponen sujetos a una temporalidad lineal, comparable a la de la Historia en mayúsculas, y, en el caso particular de las narrativas apocalípticas y post-apocalípticas, a una lógica *teleológica*, en la que los hechos de la historia se desarrollan en dirección a una finalidad.

Entrando ahora en la cuestión de la materialidad y su relación con la narratología y la medialidad, voy a comentar algunas ideas del profesor de estudios audiovisuales Jan-Noël Thon y la informática y crítica literaria Marie-Laure Ryan. Ambos autores distinguen diferentes dimensiones de los medios, incluyendo entre ellas la tecnológico-material. Así, consideran que se puede analizar los medios según tres perspectivas: como fenómenos semióticos, como tecnologías con una materialidad particular y como prácticas culturales [Thon, 2018: 17]. Según Ryan, el enfoque semiótico, que se puede dividir en verbal, visual y auditivo, se refina y se expande mediante un enfoque tecnológico, que pregunta sobre los materiales y las tecnologías que soportan los diversos tipos semióticos [Ryan, 2005: 15].



Aunque tanto Thon como Ryan se inscriben en una corriente o perspectiva muy cercana a la que adopto en este capítulo para hablar de *EVA*, hay una diferencia importante entre la perspectiva material-tecnológica de la que hablan Ryan y Thon y el tipo de agenciamiento material al que me referiré tomando como ejemplo el caso de *EVA*. Thon y Ryan parten de los supuestos paralelos de que *todas las semióticas narrativas tienen un vehículo tecnológico y toda la tecnología que les sirve de base es ya narrativa*. No obstante, según mi perspectiva, hay un punto en obras como *EVA* donde resulta necesario abandonar estos supuestos y enfocar lo tecnológico como tal, un punto donde la narratividad asociada a lo tecnológico se “rompe”, y la tecnología deja de estar al servicio de la narración. Hay un pasaje de lo narrativo a lo no narrativo o extra-narrativo mediante la tecnología.

La preocupación de Thon y Ryan es, justamente, la de conseguir una definición de narratividad lo suficientemente amplia para que no se privilegie ningún medio narrativo. Es cierto, y comparto esta crítica de Thon, que existe lo que este autor denomina la “ceguera a los medios”, es decir, la transferencia indiscriminada de conceptos diseñados para el estudio de las narrativas de un medio en particular a otro medio [Thon, 2016: 20]. En efecto, el texto literario ha significado la mayor concentración de comentarios y estudios académicos en narratología, y esto ha supuesto que muchos de los conceptos y metáforas originados para aproximarse a este medio particular se apliquen irreflexivamente a otros medios. Precisamente porque todo medio [incluyendo el texto escrito] tiene su propia materialidad técnica específica, es necesario dar cuenta del hecho de que entre dos medios cualesquiera [por ejemplo, el anime y el texto escrito], se dan diferencias técnicas específicas. Su constitución material y la forma como operan es necesariamente distinta. Por ello, conocer un anime como *EVA* requiere, en tanto que este es un objeto técnico, preguntarse *cómo está constituida materialmente* su forma de proceder. Ésta es una pregunta sobre su especificidad tecnológica, a la vez es fundamental también para entender cómo funciona su significación narratológica.

En contraste, Thon y Ryan hablan también de un *relativismo del medio*, en el que se llega a afirmar la imposibilidad de transferir conceptos de un medio a otro. Para evitar tanto este relativismo como la ceguera a los medios, Thon y Ryan han abogado por una *conciencia de la granularidad* tanto de los conceptos propios de medios específicos como de los conceptos transmedia; es decir, una conciencia de que



los conceptos desarrollados para un medio no pueden ser aplicados directamente a otro medio, pero sí pueden, no obstante, ser adaptados de forma específica, granular y neutral. [Thon, 2016: 22-23].

El problema del planteamiento de Thon y Ryan es que parten de tres tipos de especificidad aparentemente excluyentes: la semiótica/del medio, la tecnológica y la cultural. Debido a ello, en su modelo solo es posible estar atento a la especificidad material centrándose en un solo medio, o bien centrarse en la cuestión transmedial sin abordar en la cuestión material. Sin embargo, también resulta posible, en principio, centrarse en la especificidad material o tecnológica propia de cada conjunto transmedia particular, lo que podríamos llamar su *transmaterialidad*. Los sistemas transmediales no son menos específicos y materiales que los medios individuales: su ecosistema es siempre también específico y material. Por esta razón, cuando en lo siguiente me refiero a la noción de especificidad material, no me incluyo en absoluto dentro del *relativismo del medio* descrito por Thon y Ryan, ya que considero que hay una especificidad material propiamente transmedial. Mi aproximación no es relativista, en el sentido de que lo que hago se puede aplicar a otros productos transmediales, pero solo a costa de centrarse en las relaciones concretas entre los medios de estos otros productos y en sus ecosistemas específicos. Al mismo tiempo, me adhiero parcialmente a la definición *granular* de narrativa que plantea Thon con el objetivo de evitar tanto el relativismo como la ceguera del medio. Thon se centra en cinco de las ocho características prototípicas o como condiciones opcionales de lo que es una narrativa o representación narrativa definidas por Ryan:

En el contexto de este libro, me centraré en las cinco primeras condiciones de Ryan, es decir, mantengo que las representaciones narrativas prototípicas “deben tratar sobre un mundo poblado por existentes individualizados”, que “este mundo debe estar situado en el tiempo y sufrir transformaciones significativas” y que estas “transformaciones deben estar causadas por acontecimientos físicos no habituales” [Ryan, Avatars 8]. Además, asumo que “algunos de los participantes en los eventos deben ser agentes inteligentes que tienen una vida mental y reaccionan emocionalmente a los estados del mundo” y que “algunos de los eventos deben ser acciones intencionadas de estos agentes”, que a su vez deben estar motivados al menos parcialmente por “metas y planes identificables” [Ryan, Avatars 8]. [Thon, 2016: 29].



Sin embargo, una de las características más generales de lo que se entiende por narrativa en esta definición es que todo en ella forma parte del *orden de lo individualizado*, es decir, de aquello que, en cierto sentido, se concibe como ya interpretado. En mi planteamiento, en cambio, algunos elementos que se resisten a la interpretación, y que no deben ser considerados por defecto como propiamente narrativos, pueden entrelazarse con una narración y resultar constitutivos, en cierto sentido, con respecto a ella. De hecho, si prestamos atención a *EW*, es posible señalar elementos importantes que no se pueden explicar por completo desde el punto de vista de la narratividad, y que, en parte por ello, no siguen las condiciones mínimas que proponen Ryan y Thon. Si bien la lógica de la historia opera en *EW* produciendo una especie de temporalidad cerrada, a la que me referiré como *tiempo de producto*, veremos que hay cierta materialidad específica en esta serie [por ejemplo, en la forma en que funcionan las secuencias, la forma en que se organizan las tomas, la forma en que se establece la perspectiva, la función del movimiento, o la falta de ella, la interacción entre la figura y el fondo, la repetición obsesiva de imágenes anteriores, etc...] que rompe ese cierre y obliga a los espectadores a considerar otro tipo de temporalidad, a la que llamaré *tiempo del proceso*.

Para entender la distinción entre ‘tiempo del producto’ y ‘tiempo del proceso’, debo referirme a la distinción que hace Bergson entre “*tiempo espacializado*” y “*durée*”. Según este autor, la historia de la filosofía y de la ciencia moderna han caído presas de las mismas ilusiones, confundiendo el tiempo real y el verdadero movimiento con la visión abstracta del espacio. Para entender la *durée* plenamente, debemos tener en cuenta la diferencia establecida por Bergson entre la continuidad espacial o matemática, que consiste en la yuxtaposición de una infinidad de pequeños puntos o momentos, idénticos y externos entre sí, y la continuidad heterogénea que conforma la *durée*. Los momentos de la *durée* no son ni infinitamente pequeños ni idénticos: coinciden con la aparición de diferencias cualitativas reales en el mundo, y se impregnan mutuamente, como cualquier nueva percepción que modifica y califica la totalidad de una memoria. Para Bergson, este tipo de continuidad es la más básica: la característica discontinuidad de objetos separados individuales no es más que una abstracción operada en esta continuidad fundamental del tiempo, y la continuidad matemática da un paso más en este proceso de abstracción, preservando el medio abstracto de la comparación y la posibilidad de análisis sin los objetos o las propias cualidades.

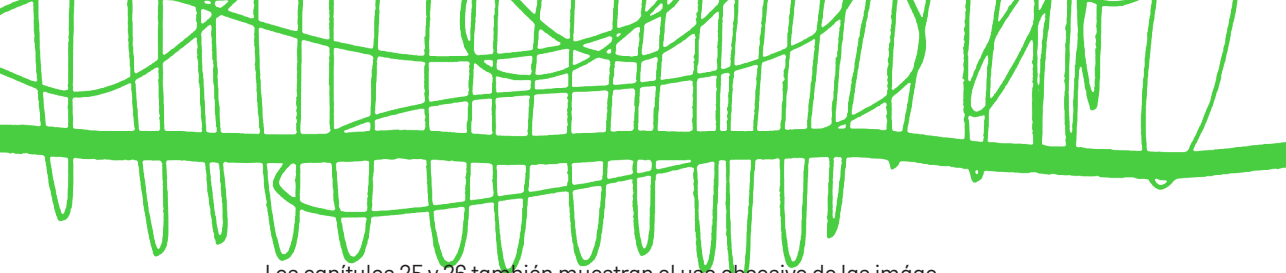
Deleuze se basó en esta distinción bergsoniana para aplicarla, aunque de forma algo imprecisa o inexacta, a su análisis del cine cuando elaboró los conceptos de “imagen-movimiento” y “imagen-tiempo”. En la primera, el dato inmediato que se nos presenta es el movimiento mismo desde su extensión, un conjunto cambiante en el cual solo podemos percibir el tiempo de forma indirecta y mediada, mientras que en la imagen-tiempo se da una presentación directa del tiempo: la *durée* real, sin mediación.

De esta forma, volviendo a la cuestión de la narratología, vemos que la lógica temporal de la narrativa tiene las cualidades de lo que Bergson identifica como tiempo espacializado: una temporalidad dividida en partes, homogénea y que se puede representar [e incluso resumir]. En cambio, el otro tipo de temporalidad es irreducible a aquello representado, constituye el substrato material del movimiento real, sin que este movimiento quede reducido a una mera abstracción.

Un excelente ejemplo de esto es lo que sucede en los capítulos 25 y 26 de *Neon Genesis Evangelion*, donde se abandona la narración lineal y se descarta la temporalidad narrativa en favor de algo más: la materialidad de la animación entra en juego. En algunos puntos, la animación se minimiza al máximo: en una escena mítica del capítulo 26, por ejemplo, vemos a Shinji flotando sobre un fondo blanco, en lo que parece un boceto dibujado a mano, con una voz en off que le dice que está en un mundo de libertad [Fig.1].



Fig.1 Imagen de Shinji
en el episodio 24.
© khara, inc.



Los capítulos 25 y 26 también muestran el uso obsesivo de las imágenes de archivo y la voz en off. Las escenas anteriores se muestran en estos episodios acompañadas de una voz en off que narra emociones y reflexiones de un tinte existencialista. Estas re combinaciones de imágenes y palabras no son meras descontextualizaciones; aparecen como aportando operativamente un tipo nuevo tipo de significado, situado fuera de la temporalidad narrativa de la obra, a la vez que resaltan su propia materialidad mimética.

Todas estas secuencias, y especialmente el uso extremo de animación limitada⁴ e imágenes de archivo, pueden entenderse como una expresión de la importancia de la agencia material de la obra. El uso específico de los planos y secuencias se aleja de la narración, creando así un efecto en el que la única forma de saber qué está sucediendo [y cuál es su significado] en estos capítulos, en escenas tan particulares, es referirse no a la historia que se desarrolla en la narrativa, sino a la propia operación técnica de la obra.

Posthumanismo, tecnología, materialidad y agencia_

Como ya he mencionado, la cuestión del papel de la tecnología en *EVA* no se reduce a cómo está representada, sino también a *cómo se presenta*: de qué forma las operaciones tecnológicas realizan unas funciones específicas que contribuyen de la producción del signifi- cante “tecnología”. Evidentemente, esta afirmación no es aplicable solo a *EVA*, sino que se puede aplicar a todo el anime en general y a otros objetos culturales y técnicos, como el cine, el teatro y los textos literarios. Sin embargo, las funciones específicas mediante las cuales estos diferentes medios producen este significado son diferentes en cada caso.

Considerar el anime a partir de sus configuraciones materiales es considerar qué procesos y operaciones técnicas son llevadas a cabo en este tipo de objeto para promulgar significados. En esta sección daré cuenta de lo que quiero decir cuando me refiero a ‘materialidad’, ‘agencia material’ y ‘especificidad técnica’. En el contexto de esta explicación, trataré también de responder algunas preguntas fundamentales con respecto al tratamiento de *EVA* con respecto a la agencia material. Mostraré porqué es importante considerar la especificidad técnica de *EVA* para comprender sus mecanismos de producción de

4. Según Lamarre (2009: 64), la rotoscopia fue una técnica crucial para el desarrollo de la animación completa; Esta técnica consiste en filmar actores con imagen real y luego usar secuencias fotográficas para hacer los dibujos. De esta manera, se logra una sensación más cinematográfica al crear la animación, con movimientos más precisos y realistas. Para más detalles sobre la distinción entre animación completa y animación limitada, remito al capítulo de José Andrés Santiago.

significado y su agencia material. Para hacer esto explicaré en primer lugar algunas ideas centrales en la filosofía de Gilbert Simondon y, en segundo lugar, me referiré a nociones provenientes del nuevo materialismo y el posthumanismo crítico, representados por pensadoras como Braidotti, Haraway y Bennett.

Además, para profundizar en la materialidad específica de *EVA*, examinaré su capítulo final y el uso característico de la animación limitada y las imágenes de archivo en algunas escenas emblemáticas. También analizaré algunas de las escenas más memorables de *The End of Evangelion*, donde la animación se elimina por completo y, a veces, se usa material de acción en vivo. Sin embargo, debe tenerse en cuenta que, desde el punto de vista de la producción, hay una diferencia fundamental entre *Neon Genesis Evangelion* y *The End of Evangelion*: mientras la primera cae directamente dentro del género de anime televisivo y juega con las convenciones del género 'mecha', la segunda se realizó como una producción de animación cinematográfica y, por lo tanto, no hay, desde un punto de vista técnico, tantas referencias a las convenciones del anime televisivo.

La crítica de Simondon al hilemorfismo aristotélico es tal vez un buen punto de partida para dejar clara mi propia concepción de lo que es la materialidad y su relación con los procesos técnicos. Para este autor francés, es un error concebir de una manera demasiado abstracta y estática los procesos técnicos mediante los cuales los materiales adquieren nuevas formas. La materia y la forma nunca se dan por separado: *devienen* juntas, y siempre deben ser consideradas en conjunto, en su relación. En el primer capítulo de *L'individuation*, usando el ejemplo de la fabricación de un ladrillo [Simondon, 2005: 19-49], Simondon muestra como la operación técnica por la cual un objeto adquiere una forma particular es siempre una relación dinámica entre un preparado material y una forma materializada, un proceso para el cual la presencia en el sistema de una cierta cantidad de energía potencial es una condición necesaria.

El error epistemológico señalado por Simondon consiste en considerar los procesos de información [es decir, los procesos por los cuales se *informa* la materia] en una operación técnica solo desde el punto de vista de la lógica inductiva, lo que lleva a producir una abstracción universal en la que la dinámica inherente del devenir técnico queda completamente fuera de la ecuación. Es crucial destacar aquí la im-

portancia de la especificidad material de la operación técnica. Simondon dirige sus críticas contra aquellos enfoques del objeto técnico que no tienen en cuenta su génesis y sus procesos de formación, es decir, que consideran el objeto sólo como un producto, olvidando su producción por completo o tratándolo como un mero epifenómeno.

Creo que es posible transportar la idea principal expresada en el análisis de Simondon de la producción de un ladrillo a la producción de anime como un objeto técnico y, específicamente, tratar de entender el mecanismo de producción de significado de *EVA* desde un punto de vista material. Esto nos ayuda a evitar abordarlo desde una visión epistemológica demasiado abstracta, que lo reduciría a un mero producto y oscurecería severamente una parte importante de su especificidad material. Es importante centrarse en la materialidad de la operación técnica que constituye *EVA*, particularmente en su dinamismo: tener en cuenta la especificidad del anime como objeto técnico implica no solo considerar ciertas estructuras formales y narrativas en las que se produce el significado, sino también ver cómo emergen a través del tiempo en un proceso particular que involucra el uso material de imágenes [¿Qué tipo de movimiento hay? ¿Cómo se repiten las imágenes? ¿Cómo se produce la perspectiva? ¿Cómo se configura la relación entre la figura y el fondo?]. Además, como veremos, en *EVA* esta materialidad es especialmente importante para comprender los mecanismos productores de significado.

Aunque el origen de muchos de los movimientos filosóficos que han centrado su atención en la cuestión de la importancia de la materia se remontan al marxismo, los *nuevos materialismos* presentan un enfoque crítico con la mayoría de tradiciones constructivistas y deconstruccionistas derivadas del materialismo histórico marxista. Para la mayoría de pensadoras y pensadores de esta nueva corriente, hay en la materia algo que va más allá de lo discursivo y lingüístico, algo que merece un tratamiento filosófico riguroso. La cuestión ya no es tratar la materia como algo representativo o como algo que fundamenta nuestras representaciones y nuestro pensamiento, sino desafiar la tesis cartesiana de la materia como sustancia.

Aunque no corresponde elaborar la genealogía de esta corriente y su relación con el transhumanismo, es importante destacar que también el papel del *posthumanismo crítico* [contrapuesto al transhumanismo clásico] dentro de estos nuevos materialismos. El nuevo materialismo



posthumanista busca ofrecer nuevos modelos interpretativos en los que la jerarquía humano / no humano y la preeminencia del individuo son desafiadas, restituyendo el estatus ontológico de lo material.

Tanto los nuevos materialismos como el posthumanismo crítico nacen, en parte, de una crítica al papel excesivo del lenguaje en algunas tendencias de pensamiento sobre las relaciones de poder y la formación de identidad. Este giro filosófico también desafía algunos binomios [hombre / mujer, cultura / naturaleza, tecnología / naturaleza, etc.] bien arraigados en el pensamiento occidental. Pero decir que tales binomios son desafiados es solo mostrar superficialmente lo que significa el nuevo giro materialista. Aunque debo afirmar que dentro de los nuevos materialismos y el posthumanismo crítico encontramos una multitud de metodologías, perspectivas ontológicas y políticas y una gran variedad de disciplinas científicas involucradas, hay en todas ellas un respaldo de la potencia y agencialidad material. Los nuevos materialismos comparten la visión de que nuestro contexto actual requiere un enfoque teórico que se sitúe dentro del realismo materialista. Uno de los objetivos preeminentes del nuevo materialismo sería llevar a cabo una reorientación ontológica que está alineada con, y hasta cierto punto se ve informada por, los desarrollos de las ciencias naturales: una orientación que es posthumanista en el sentido de que concibe la materia en sí misma como viva o como exhibiendo agencia manteniendo, a la vez, un énfasis en la materialización como un proceso complejo, pluralista y relativamente abierto y que entiende la materia como algo a la vez autoconstituyente y revestida de intervenciones intersubjetivas que tienen su propio cociente de materialidad. [Coole y Frost, 2010: 7].

Debe notarse que los enfoques y las conclusiones de estos autores son diferentes de las de Simondon. Para Simondon, por ejemplo, no hay posibilidad de comprender un objeto sin comprender su materialidad específica, pero no se considera directamente la posibilidad de que el objeto material no vivo posea *agencia*, sea ésta cognitiva o extracognitiva. En este sentido, las tesis del posthumanismo crítico y los nuevos materialismos van más allá de la propuesta simondoniana, aunque podría argumentarse que estos desarrollos están en buena medida en deuda con las propuestas de Bruno Latour en el ámbito de la Filosofía de la Ciencia, muy influidas, a su vez, por el pensamiento de Simondon sobre la técnica.

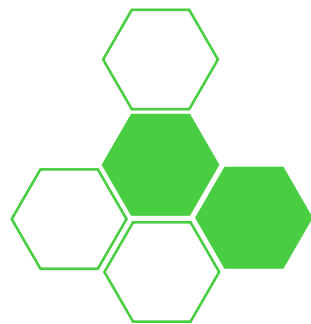
En cualquier caso, tanto para Simondon como para los defensores de los nuevos materialismos y el posthumanismo crítico tratar la materia con seriedad requiere, desde un punto de vista ontológico, tener en cuenta que *la materia no es una sustancia inerte sin ningún efecto en su entorno*. Debemos, pues, considerar la realidad como algo material en un sentido ontológicamente cargado, preguntándonos por el significado de esta caracterización. Además, es importante tener en cuenta el aspecto *relacional* de lo real. La materia no es del orden del individuo ni de lo puramente sustancial; es *relacional*, colectiva y *transindividual*. Concebir los aspectos técnicos de la realidad desde este punto de vista abre nuevas formas de entender el anime como un objeto cuya tecnicidad es una operación que materializa los aspectos relacionales y procesales de la interacción entre los seres humanos [o no humanos], y su entorno. Por lo tanto, siguiendo los postulados posthumanistas:

La especie humana se reubica en un entorno natural cuyas fuerzas materiales manifiestan por sí mismas ciertas capacidades agenciales y en el que se amplía considerablemente el ámbito de los efectos imprevistos o imprevistos. La materia ya no se imagina aquí como una plenitud masiva y opaca, sino que se reconoce como indeterminada, en constante formación y reformación de maneras inesperadas. Se podría concluir, en consecuencia, que “la materia deviene” en lugar de que “la materia es” (Coole y Frost, 2010: 10).

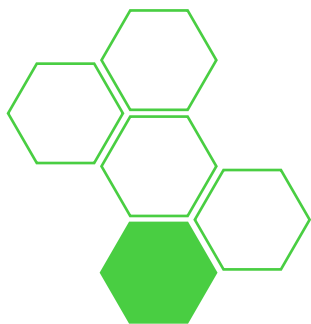
De hecho, en un artículo de Thon donde examina el papel de los estudios sobre la materialidad en los cómics, éste cita un tipo de concepción de la materia en los estudios técnico-materiales que se alinea perfectamente con el tipo de análisis que quiero desarrollar en este capítulo:

Bartosch nos invita así a concebir la materialidad de los medios [como los cómics] no como un conjunto de objetos materiales inertes que se oponen a un sujeto; en su lugar, la materialización aparece como un proceso dinámico en el que los objetos, los cuerpos y las subjetividades solo emergen como efectos relacionales, “como productos de una materialización en curso, es decir, una “intra-acción” recíproca de actores”. (Thon y Wilde, 2016: 235)

En línea con este enfoque, en su libro *The Anime Machine* Lamarre también analiza el anime desde su materialidad y su especificidad



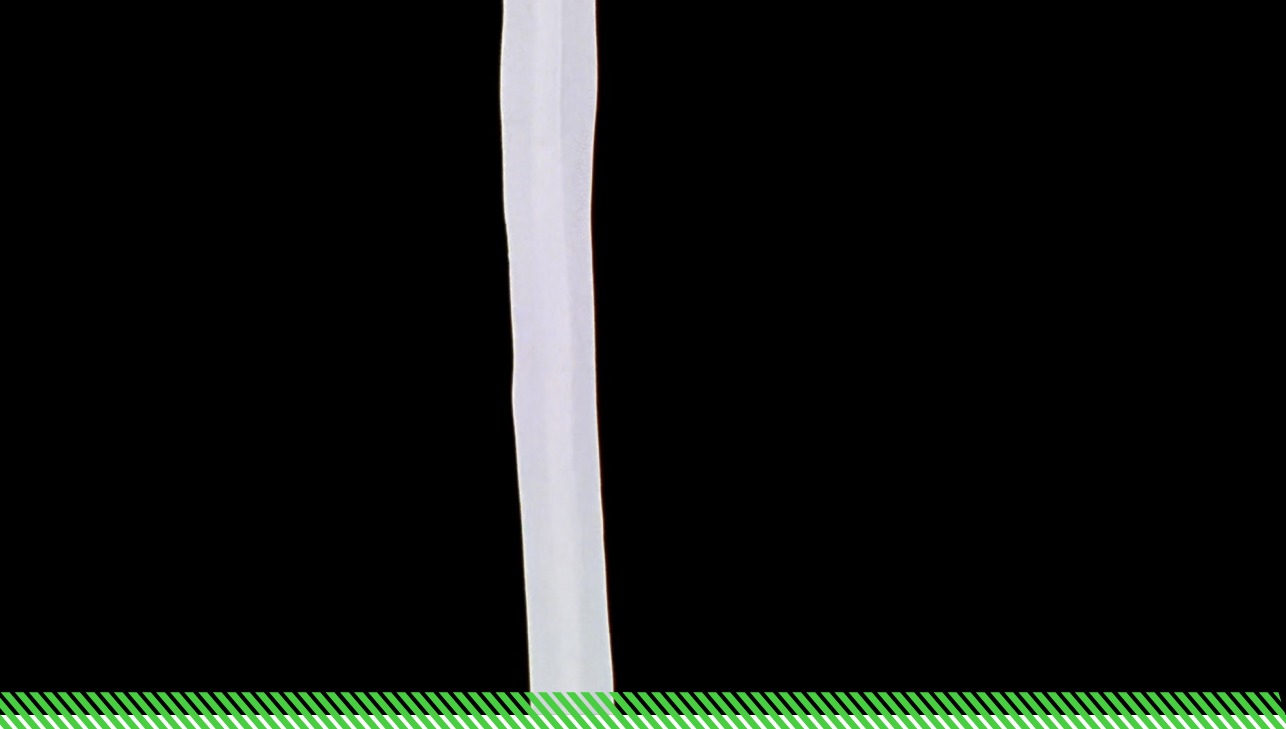
para no caer en el determinismo. Adopta una ontología procesal de la realidad en la que lo que se piensa no puede separarse de cómo se piensa sino de manera provisional y con una conciencia reflexiva de la violencia que se ejerce sobre el material. El enfoque de Lamarre al anime es similar en algunos aspectos a las ideas de Simondon sobre el objeto técnico. Lamarre se niega a hablar de la tecnología como algo simplemente diferente a la humanidad, o ajena a ella en cualquier sentido. Tampoco la considera como algo que existe simplemente “en el campo de la representación”, y en su lugar considera el objeto tecnológico como un “centro de indeterminación”. Siguiendo las ideas de Simondon, Lamarre no concibe el objeto técnico como un sistema cerrado, y trata de pensarlo en su devenir dinámico, siempre teniendo en cuenta las relaciones multidireccionales entre el medio y el individuo que tienen lugar en todos los niveles: técnico, biológico y social. De esta manera, Lamarre busca evitar el determinismo tanto a nivel ontológico como epistemológico.



Me referí a varias escenas en *EVA* para fundamentar la tesis que quiero defender en este capítulo: que la serie puede entenderse como un ejemplo emblemático de agencia material emergente. Esta agencia material ocupa un lugar central en *EVA*; incluso se podría argumentar que uno no puede entender cómo se genera significado en *EVA* sin entender su funcionamiento material como aquello que se convierte en centro del proceso de significación. Es decir, el modo de existencia técnica de *EVA*, su génesis o producción material, es el mismo mecanismo por el cual se crea su significado.

Para cerrar el apartado, analizaré algunas escenas en *EVA* en las que podemos ver cómo el material y la operación técnica conducen a la tesis que defiendo. Además, teniendo en mente la conexión de los problemas de potencialidad y teleología con las nuevas formas de temporalidad que trataré en el próximo apartado, trataré de mostrar cómo la producción técnica actúa en *EVA* de tal modo que la agencia material emerge precisamente donde la historia se hace vulnerable a su favor.

Hay escenas en *EVA* que, en el pasado, han sido interpretadas como formas de introspección sobre el espectáculo, reflexiones con una influencia filosófica y existencialista en las que se simulaba lo que sucedía dentro de la cabeza de los personajes. En algunas secuencias icónicas, como la que encontramos en el capítulo 20, donde Shinji alcanza un nivel de sincronización del 400% con Eva-01 y su cuerpo literalmen-



te pierde su individualidad, encontramos una serie de escenas e imágenes que ya hemos visto previamente: imágenes de todos los ángeles a los que se ha enfrentado Shinji, imágenes del padre de los protagonistas, una secuencia de Shinji bajando las escaleras mecánicas justo debajo de Rei, y la imagen de Shinji llorando de niño, de la tumba de su madre; algunas secuencias dentro de esta sucesión incluso “pierden” o “ven reducida” la animación y aparecen casi como bocetos originales. Esta secuencia también reproduce el momento en que Shinji se enfrenta a su padre en el primer capítulo y debe decidir pilotar el Eva-01 por primera vez. Más adelante, en el mismo capítulo, encontramos la misma fórmula: imágenes repetidas [imágenes de archivo], incluso en bucle, y algunas escenas con solo una línea blanca sobre un fondo negro que se mueve en sincronía con la voz en off. [Fig.2]

En la versión extendida del capítulo 22 encontramos una vez más la misma dinámica del capítulo 20 que abordé en el párrafo anterior. Esta vez, sin embargo, la secuencia se articula a través de Asuka, quien sufre el ataque del ángel Arael. Como nos muestra Ida Kirkegaard en su capítulo, en esta secuencia encontramos de nuevo imágenes de archivo de Asuka de capítulos anteriores y, como señala también Kirkegaard, el personaje de Asuka ya no es interpretado por Miyamura Yūko sino por las otras seis principales actrices de voz femeninas en *EVA*. En todas esas escenas en las que se utilizan imágenes de archivo, se produce un fenómeno que rompe la coherencia narrativa. Sin embargo, el significado de estas escenas no consiste solo en esta ruptura con la

Fig.2 Una de las imágenes de líneas abstractas en el episodio 20.
© khara, inc.



Fig.3 Shinji y Rei en *EoE*.
© khara, inc.

coherencia narrativa, sino en que el espectador puede identificarse con algo que el protagonista experimenta fenomenológicamente: su mundo se está desmoronando. Mediante esta identificación, asistimos no solo al desmoronamiento de las convenciones del anime sino, en cierto sentido, al de la realidad misma. En *EVA* se produce repetidamente este movimiento en el que el “realismo” de la serie se produce precisamente mediante el señalamiento de su ficcionalidad; para producir este efecto, la producción técnica se imbrica constantemente en el significado de la serie. Gracias a ello, lo que el espectador percibe al alterarse la animación no es un mero “esto no está funcionando, el anime está roto”: lo que se experimenta es la realidad de un simulacro.

Para cerrar mi análisis, me centraré en algunas escenas de *The End of Evangelion*, especialmente la segunda parte, en la que el Proyecto de Instrumentalidad Humana ya está en marcha. Después de una escena en la que vemos a Asuka y Shinji en casa de Misato y a Shinji estrangulando a Asuka, la canción *Komm, Süßer Tod* comienza a reproducirse y muchas imágenes que pueden identificarse como imágenes de archivo comienzan a aparecer una tras otra. En este punto, ni siquiera se trata de desarrollar algún efecto psicológico en los recuerdos de los personajes. Se trata de un pliegue: todas las imágenes icónicas de la serie se encuentran superpuestas. Después de eso, vemos secuencias cuidadosamente estilizadas de cuerpos multiplicados (de Rei, Eva, etc.) y, en medio de todas estas imágenes, Shinji hablando con Rei sobre el Proyecto de Instrumentalidad Humana. [Fig.3]

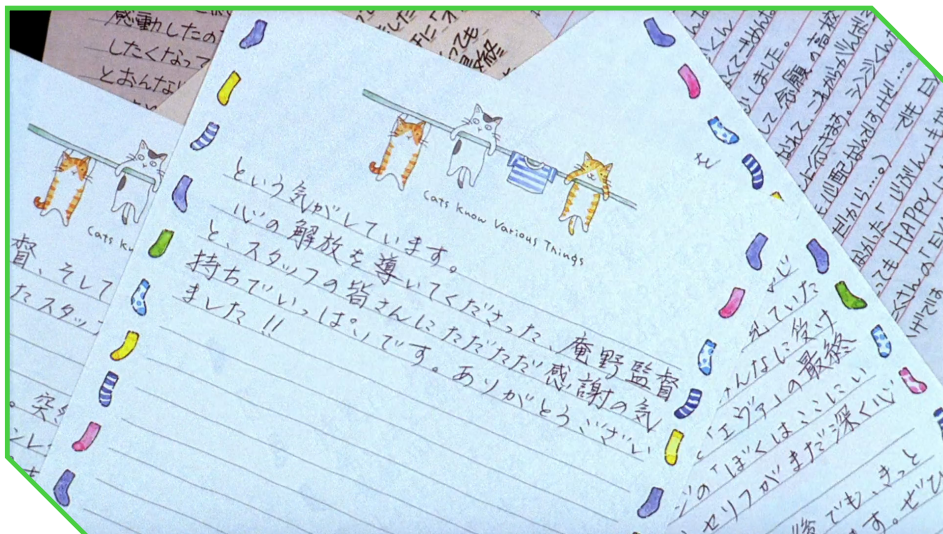


Fig.4 Las “amenazas de muerte” dirigidas a Hideaki Anno.
© khara, inc.

Aunque no pasaré por toda la secuencia en la que vemos precisamente a la humanidad perdiendo su individualidad, planeado en el Proyecto de Instrumentalidad Humana, comentaré algunas escenas que son especialmente relevantes con respecto a la materialidad del trabajo: cuando *Komm, Süßer Tod* está a punto de terminar, aparecen de nuevo infinidad de imágenes superpuestas, incluso de lo que parecen bocetos, y escuchamos el sonido de un tren y, de repente, vemos imágenes de acción en vivo de una sala de cine con asientos vacíos, seguidas de imágenes grabadas en Japón de gente caminando, y de nuevo un cine de teatro pero esta vez con una multitud aplaudiendo; una escena en la que vemos a distancia a las actrices de doblaje que apodan a los tres personajes femeninos en *EVA*, y finalmente imágenes de las llamadas “amenazas de muerte”⁵ dirigidas a Hideaki Anno después de su primer final de la serie. (Fig.4)

El tipo de temporalidad que emerge en estas secuencias es irreducible a un proceso de secuenciación: no se puede sintetizar. Aunque la secuencia no sería un ejemplo de la imagen-tiempo deleuziana, hay un abandono de un tipo de temporalidad específica propia de la historia [una temporalidad divisible, discontinua] que conduce a la

5. Las “amenazas de muerte” son las cartas y correos electrónicos que aparecen al final de la secuencia de acción en vivo en la segunda mitad de *The End of Evangelion*. Se trata de las cartas que se recibieron, en su mayor parte, después del lanzamiento de *Death and Rebirth*. En muchos casos se trata de cartas que muestran aprecio por la serie, solo en algunas ocasiones hubo verdaderas amenazas de muerte.

aparición de la potencialidad propia de la materia. Con las imágenes de archivo se simula la memoria; son escenas pasadas empalmadas al presente, una recurrencia del pasado, que siempre es diferente. El cambio desde una temporalidad lineal a esta temporalidad de la memoria es un retorno a una temporalidad originaria que se vincula a la materia, ya que la forma de elevarse a esta temporalidad distinta es señalar la materialidad misma del objeto anime.

En *The End of Evangelion* hay una indexación de la realidad para mostrar esta materialidad de la animación [imágenes de una sala de cine, actrices de voz entre la multitud, etc.] No solo las imágenes de archivo y la animación limitada producen una ruptura con la narrativa, sino que vemos directamente registros del mundo real que subrayan lo matérico y rompen aún más la continuidad y coherencia narratológica de la obra. De esta manera, el proceso de producción se coloca en el centro del escenario. La materialidad se destaca señalando el hecho de que la historia es siempre algo construido [refiriéndose al tiempo de producción de la historia]: hay animadores, hay voces de animadores, hay espectadores.

No solo la concepción de temporalidad y potencia que este anime señala encaja conceptualmente con la agencialidad de la materia, sino que el gesto utilizado para elevar esta temporalidad es precisamente enfatizar la agencia material, la materialidad del medio y el hecho de que la historia está construida por medios tecnológicos materiales. Si ese es el gesto utilizado para hacer emerger un tipo de temporalidad procesual no reductible a una temporalidad espacializada, ambas cosas [agencia material y temporalidad] están vinculadas de una manera específica. Si mostrar los aspectos materiales del trabajo es cómo surge esta temporalidad, se confirma la idea de agencia. Como señalé, es un error epistemológico, producido por la abstracción [como el que encontramos en el hilemorfismo], considerar la materia como algo inerte y privado de agencia. Cualquier acercamiento a la especificidad del material hace emerger su agencialidad. En *EVA*, para pasar del tiempo del producto al tiempo del proceso, se resaltan algunos aspectos materiales que aparecen cargados de agencia. Uno no puede comprender los detalles de cómo se realiza una animación sin comprender que proceso de formación material específica tiene un papel activo en el producto, en el resultado de la significación de los objetos.

Evangelion y potencialidad_

En esta sección, voy a mostrar de qué manera está presente en *EVA* un tipo de potencialidad que le aparta de toda lógica teleológica y que, además, aparece alineada con la emergencia material y técnica de la que he estado insistiendo. Siguiendo, en parte, las ideas de Christophe Thouny en su artículo "Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of *Evangelion* and *Densha Otoko*" (2009), estoy de acuerdo en que este anime explora una forma de colectividad social en un momento histórico en el que lo cotidiano y la guerra ya no se oponen y literalmente coexisten en una temporalidad singular de *espera* (Thouny, 2009: 111). Aunque Thouny desarrolla un análisis comparativo entre *Evangelion* y *Densha Otoko*, creo que su análisis de este "tiempo de espera" es típico de un mundo postapocalíptico y posthumano. Sin embargo, hay una lógica afirmativa detrás del "tiempo de espera" en *EVA* que señala otro tipo de temporalidad más similar a la novedad radical. En mi opinión, aun siendo un anime postapocalíptico, *EVA* se aparta de una visión nihilista del mundo y la realidad; en cambio, podemos ver en *EVA* tanto una interpelación directa al espectador como la realización de un tiempo del proceso que no es tan solo un tiempo de espera, sino también un tiempo en el que emerge la posibilidad radical de la aparición de lo nuevo.

Como defiende Thouny, en *EVA* la delimitación entre un "tiempo de guerra" y un "tiempo de paz" se ha borrado por completo. Incluso las estaciones están extintas: solo hay un verano perpetuo, y no hay nada que sugiera la posibilidad de llegar a otra etapa. Estamos en un mundo de "tiempo de espera", donde el apocalipsis ya ha tenido lugar y no hay posibilidad de un final, nada concreto que esperar; solo hay una repetición interminable de la vida cotidiana. En *EVA* tampoco hay un origen que dé unidad a la historia. Pero no solo el pasado permanece en este estado de suspensión, sino también el futuro o el devenir. Como señala Thouny, esta temporalidad es la base de una forma de colectividad que entra en contradicción con el sujeto individual de la acción moderna (Thouny, 2009: 113).

De hecho, la acción en *EVA* no está motivada por ningún propósito específico. En cierto sentido, en *EVA* la visión instrumental de la técnica se destruye. La cotidianización del apocalipsis implica un estado en el que la espera opera una nueva forma de colectividad. Además, la espera se presenta en forma de una potencialidad no teleológica, similar a lo que Bergson y Deleuze entienden como virtual. Es una espera

que es real, pero que no es actual, y que nunca puede ser completamente actualizada. De hecho, lo único en la serie que se asemeja a un objetivo o meta es el Proyecto de Instrumentalización Humana, un proyecto que, como se revela durante la serie, está destinado a fracasar, y que en cualquier caso resulta ser un nuevo comienzo: no un comienzo original, sino una repetición, que sigue la estructura de un simulacro.

Como comenta Thouny, hablando de *EVA*, el movimiento de repetición, que consiste en dos momentos, suspensión y negación, es crucial:

De nuevo, se trata de una cuestión de tiempo, y el primer momento de la repetición es una suspensión del tiempo, ya que el tiempo se convierte en un presente continuo. Este presente continuo está orientado. Es un presente de llegada. No hay partida, no hay meta que alcanzar ni hogar al que volver. Aquí no hay proyecto social posible, no hay agencia individual, sólo una espera pasiva o más bien patética. Pero la espera ya implica un objetivo de esperar. Ya introduce una brecha en el sueño de la estructura, y un movimiento temporal que es a la vez lineal, aunque invertido (no hay meta como tal, sino sólo llegadas), y cíclico (pero esta vez es una repetición en la diferencia, no una repetición de lo mismo). La espera abre lo cotidiano al mundo como exterioridad abierta, pura, y aquí, guerra. (Thouny, 2009: 117)

En *EVA*, vemos un mundo en perpetuo estado de guerra. La cotidianaización del apocalipsis constituye una nueva forma de espera, una que no tiene un propósito específico. Este riesgo estructura la narrativa y resalta la vulnerabilidad en la que se encuentran los humanos. Los personajes principales de *EVA* se encuentran en un estado de vulnerabilidad constante, y esto se traduce en una vulnerabilidad de la narración misma. Encontramos elementos a lo largo de la trama que nos dan cuenta de esto: se presentan como pequeños enigmas que van más allá de la estructura de la narración hasta un punto donde la narración en sí misma prácticamente se destruye. Las expectativas de acción nunca se resuelven por completo; por el contrario, no podemos encontrar ninguna posibilidad de encontrar un significado de manera teleológica. Para Thouny hay en *EVA* dos niveles distintos dentro de la estructura narrativa: por un lado una gran narrativa de salvación y, por el otro, una multiplicidad de narraciones en serie basadas en los personajes. Para este autor, es a partir del capítulo 16 que vemos como la gran narrativa se va destruyendo en favor de las



pequeñas narrativas de los personajes hasta que aparece un excedente de referencias [Thouny, 2009: 119]. Hay un exceso de información y donde la indexación técnica hacia la misma serie se desborda hasta hacer imposible una resolución narrativa.

Esta falta de resolución puede leerse a la luz de las nociones de potencialidad en Bergson, Simondon y Deleuze, en las que el instante mismo produce un excedente que es la causa inmanente del devenir. La idea de potencialidad de estos autores se alía naturalmente con el concepto de tecnología. El anime no es un caso de tecnología que se presenta en el lenguaje, sino un caso donde la potencialidad tecnológica se presenta en un medio tecnológico. En *EVA*, específicamente, no hallamos un intento de reproducir el significado de la tecnología mediante el lenguaje, sino de señalar *la potencialidad de la tecnología en el seno de su propia operación material*.

Como podemos ver en *EVA*, la exploración de lo postapocalíptico y la destrucción mundial asociada con la tecnología se presentan como vinculadas siempre a algún tipo de potencialidad, y a la vez a una concepción inusual de la temporalidad que abandona todas las características teleológicas. Este esquema de potencia no teleológico es similar al que se encuentra en la filosofía de Bergson, Simondon y Deleuze, y ofrece una operatividad conceptual diferente a la de la concepción aristotélica del esquema actualidad / potencialidad. Antes de exponer las nociones de potencialidad de Bergson, Simondon y Deleuze, mostraré brevemente en qué se diferencian de la teoría aristotélica de la potencialidad.

La concepción clásica de potencialidad formulada por Aristóteles es útil para comprender el movimiento y el devenir, por un lado, y la formación de individuos por el otro. En Aristóteles, la dicotomía actualidad/potencialidad [*energeia/dynamis*] está estrechamente relacionada con la teoría de las cuatro causas. Aunque no explicaré en detalle cómo el par materia/forma y el par actualidad/potencialidad están interrelacionados con la teoría de las cuatro causas y el principio de individuación, es importante enfatizar que en el pensamiento aristotélico la actualidad está relacionada con una forma activa y generadora, mientras que la potencialidad está relacionada con la materia pasiva e indeterminada. Además, Aristóteles utiliza el concepto de *entelequia* [que proviene del *telos*, propósito] para referirse a la actualidad, descrita como un proceso inmanente de realización de

potencialidad. Por lo tanto, aunque Aristóteles abandona el esquema trascendente platónico para explicar el movimiento y la pluralidad individual, su apelación a un modelo teleológico mantiene la trascendencia presente en su explicación. Aún más, según su explicación, el cambio no puede explicarse únicamente con las nociones de forma y materia o actualidad y potencialidad; El concepto de *privación* también es necesario. Hay potencialidad mientras no haya actualización. En su libro *Potencialidades* [1999], Agamben analiza la teoría aristotélica de la potencialidad. Aristóteles distingue dos formas de potencialidad. El primero es la potencialidad genérica; es decir, el que se le otorga a un niño en la medida en que tiene el potencial de saber, o el potencial de ser presidente. Pero, según Agamben, Aristóteles está más interesado en lo que podríamos llamar la existencia de potencialidad. Esta potencialidad consiste en algo diferente de su propia actualización, y puede presentarse (como una ausencia de patente) incluso si no se realiza con respecto a lo que se postula:

Aquí discernimos ya lo que, para Aristóteles, será la figura clave de la potencialidad, el modo de su existencia como potencialidad. Se trata de una potencialidad que no es simplemente potencialidad de hacer tal o cual cosa, sino potencialidad de no-hacer, potencialidad de no pasar a la actualidad.

Por eso Aristóteles critica la posición de los Megarianos, que sostienen que toda potencialidad existe sólo en la actualidad. Lo que Aristóteles quiere plantear es la existencia de la potencialidad: que hay una presencia y un rostro de la potencialidad. Así lo afirma literalmente en un pasaje de la Física: “la privación [*steresis*] es como un rostro, una forma [*eidos*]” (193 b 19-20). (Agamben, 1999: 179-180)

Bergson, Simondon y Deleuze eliminan todo rastro de teleología de la idea de potencialidad. Estos tres filósofos, además, conciben la *potentia* o potencialidad en términos de exceso, no de privación.

En Bergson, la virtualidad implica tanto la producción de novedad como la permanencia del pasado en el presente. En este sentido, se trata de la potencialidad inmanente del devenir real, pero a diferencia de la potencialidad en Aristóteles, lo virtual no presupone ningún *telos* concreto: es una potencialidad siempre presente en una evolución heterogénea, y no responde al desarrollo de posibilidades anteriores

fijas. De manera similar, la concepción simondoniana de la potencialidad se distancia completamente de la visión teleológica aristotélica: la naturaleza se presenta como un sistema productivo de invención y resolución de problemas que muestra la estructura de autorealización de lo real. No hay *telos* que lidere esta resolución de problemas: la actualización es posible porque el devenir [individualización] se concibe como una actividad en la que lo producido es inmanente a su proceso. La energía potencial descrita por Simondon es pura posibilidad, no está vinculada a ninguna finalidad definitiva. Podemos reconocer una doble herencia en el pensamiento de Deleuze: la visión bergsoniana de lo virtual como algo que es tanto posible como real —lo virtual es algo que, aunque no es real, es activamente inmanente en el presente y produce novedad— y la idea ontológica simondoniana de convertirse en algo que está en proceso continuo de desarrollo activo de diferencias en las que siempre hay algo que resolver, y que resulta en excesos que producen nuevas realidades.

Además, se podría decir que los tres autores postulan la existencia de dos niveles distintos de realidad que corresponden a su vez a dos tipos de temporalidad. Existe una forma de temporalidad manifiesta, la identidad, la individualidad y la espacialidad abstracta desarrollan roles fundamentales. Pero esta temporalidad espacializada, de la que ya hablé en el primer apartado, solo existe como resultado de un proceso que tiene lugar en un nivel oculto latente, uno que no puede representarse con imágenes y simbolismos tradicionales del tiempo, y que se caracteriza por ser un proceso creativo de auto diferenciación. Estos dos aspectos de la temporalidad no son verdaderamente extraños entre sí: el aspecto latente, lo denomino tiempo de proceso, está continuamente presente en el aspecto manifiesto, el tiempo del producto, bajo la forma de potencialidad o virtualidad, incluso si nuestras representaciones de la realidad tiende a hacer que eso sea invisible. Es interesante notar que la relación entre estos dos aspectos de la temporalidad es análoga a la que existe entre el tipo de narratividad teleológica destruida en *EVA* y la agencialidad material que abordaré a continuación: en la materialidad técnica de *EVA* emerge un tipo de temporalidad que no puede reducirse al tiempo del producto, es decir, a una temporalidad teleológica: la materia organiza el proceso de temporalidad [o diferenciación, en términos deleuzianos] de una manera tan irreductible que no podemos explicarlo, sino simplemente referirnos a lo que la operación material hace por sí sola. Por lo tanto, el tiempo de proceso aparece como una realidad

más fundamental que el tiempo de producto, que aparece como su fachada superficial o como su residuo. El tiempo de proceso es irreversible, genuinamente creativo e irreducible para cualquier orden o descripción estática, mientras que el tiempo de producto es ordenado y explícito pero superficial.

Aunque la lectura de *EVA* de Thouny se basa en un modelo no teleológico y, de hecho, el efecto del “tiempo de espera” apunta a un tipo de temporalidad immanente, parece concebir que el “tiempo de espera” está impregnado de pasividad. El tiempo de espera es el momento en el que se espera lo que emerge como lo que estructura la historia. No hay agencia posible en *EVA* porque no hay a dónde ir. Pero se podría argumentar que *EVA* aborda la novedad radical de una manera que se asemeja mucho a la interpretación de Deleuze del eterno retorno de Nietzsche [que impregnará su filosofía posterior del tiempo y la identidad]. Según Deleuze, la recurrencia eterna “es el ser de lo que se convierte” (Deleuze, 1986: 48), ya que en el eterno retorno nada retorna idéntico porque nada es propiamente idéntico porque todo deviene; así, lo único que puede repetirse es el devenir mismo. El punto importante aquí es la comprensión particular de Deleuze del instante como una síntesis del pasado, presente y futuro (Deleuze, 1986: 48-49). Para Deleuze, el presente siempre está sucediendo; es decir, se contiene a sí mismo como pasado y, en cierto sentido, también como futuro: el instante comprende la persistencia del pasado y la expectativa del futuro (Deleuze, 1994: 70 - 91), de modo que un instante incluye en sí mismo la transición al siguiente. El instante deviene constantemente, siempre está sucediendo, se repite eternamente. Por lo tanto, el devenir no es el tránsito de un instante a otro, sino el hecho de que el instante devenga: que es la *univocidad de la diferencia*. Es por eso que Deleuze habla del eterno retorno de la diferencia, porque lo que se repite en el eterno retorno es el devenir que es diferencia, ya que todo lo que en él se repite es siempre diferente. Para ir un paso más allá, la afirmación de la novedad radical que encontramos en *EVA* juega en la misma línea de repetición y diferencia.

Para aclarar un poco la analogía con *EVA*, podemos tomar como ejemplo la escena del capítulo 24 en la que Shinji decide matar a Kaworu aplastando su cuerpo con la mano de Eva 01 [Fig.5]. Es una de las escenas más inquietantes de toda la serie: una toma fija, sin movimiento, que se extiende por unos segundos mientras la novena de Beethoven se reproduce en segundo plano. Siguiendo los comentarios



Fig.5. El cara a cara final entre Shinji y Kaworu en el episodio 24. © khara, inc.

de Lamarre sobre Gainax Studio, vemos a Hideaki Anno empujando la animación limitada al límite [Lamarre, 2009: 190]. Este movimiento recuerda la noción de Deleuze de imagen-tiempo, que tendría una clara analogía con lo que he llamado tiempo del proceso. Para Deleuze, como ya comenté la imagen-movimiento se distingue de la imagen-tiempo porque la primera “está fundamentalmente vinculada a una representación indirecta del tiempo, y no da una presentación directa de la misma, es decir, no nos da una imagen de tiempo” [Deleuze, 1989: 271] Pero en esta escena particular, Hideaki Anno presenta una imagen directa de *durée*, de devenir inmediato. Tal idea de convertirse se hace eco perfectamente de la interpretación deleuziana de la recurrencia eterna: en esta recurrencia eterna, lo que se repite es la diferencia inmanente y radical; la repetición instantánea pero que es, al mismo tiempo, univocidad de devenir y diferencia.

Pero mi análisis va más allá, la narración termina siendo “destruida” y aquí es donde aparece la agencialidad de la materia. Ya no es un tiempo de espera por sí solo, que ya es más inmanente que el del molde clásico de la narrativa postapocalíptica donde realmente tiene lugar algo que termina con el mundo. El mundo no está destruido; lo que se destruye es la narrativa, y aquí es donde vemos emerger la tecnicidad material. Al igual que *EVA* elimina la potencialidad de todos los rastros de la teleología, también subvierte el esquema de ‘forma activa / materia pasiva’.

Conclusión: agencia material y diferencia post-humana_

Como he mostrado, *EVA* aborda muchas preguntas sobre potencialidad, tecnología, teleología y agencia de materiales, y lo hace no solo a través de la narrativa sino, especialmente, también en tanto que objeto técnico. Al comienzo del artículo, he descrito su trama como una trama típica del género *mecha*. Al principio, *EVA* se ajusta a las convenciones de *mecha* no solo a nivel de la trama, sino también en el uso de técnicas de animación. Sin embargo, a medida que la serie avanza, el uso de estas convenciones toma algunos giros extraños. A nivel narrativo, Shinji no parece coincidir con el típico piloto mesiánico; todos los personajes parecen estar psicológicamente dañados; no estamos seguros de quiénes son los enemigos, o si son enemigos en absoluto; y finalmente, nos enfrentamos a dos finales difíciles que no proporcionan ningún cierre narrativo en absoluto. A nivel técnico, el uso de la animación limitada, de las imágenes de archivo y el diseño de personajes no es optimizado por el bien de la narración, sino hacia su deconstrucción. Pero, ¿qué es todo esto? ¿Por qué *EVA* imita todos estos patrones sólo para terminar “fallando” intencionalmente en hacerlo?

Las nociones de simulación y simulacro de Deleuze pueden arrojar algo de luz sobre ese asunto. *EVA* actúa simultáneamente como su propio original y como su copia, como referente y referencia. No sigue una lógica teleológica, donde la copia necesariamente procedería a la copia; en su lugar, encontramos no solo un cuestionamiento del carácter cronológico y lógico de la narrativa tradicional, sino también de la supuesta primacía de los términos [original e imitación] sobre la relación misma. *EVA* muestra la imposibilidad de la identidad: ni siquiera puede haber variación en un original. Al igual que en el modelo deleuziano, existe una prioridad ontológica de diferencia, pero esta diferencia ontológicamente primaria no es una variación con respecto a nada, no existe un “original” del que pueda ser una copia divergente. En *EVA* nos encontramos con esta misma negación de identidad fundamental, que de hecho es una afirmación de la diferencia ontológica.

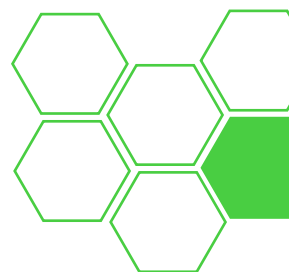
En *EVA*, la narrativa como *telos* es una ilusión. La sensación de un *telos* aparece, pero se revela como falsa, como una *moraleja de resentimiento*; y al final, la verdad de este *telos* se resuelve como una ausencia. En este sentido podemos decir que aparece la libertad radical.

El tiempo de espera es un tiempo en el que se señala una crisis y se destruye la temporalidad teleológica de la potencialidad. Así, a través del tiempo de espera llegamos a un “tiempo de decisión” o “de libertad”: una temporalidad en la que no hay trascendencia [la edad de la Muerte de Dios, de una manera nietzscheana] y, por lo tanto, una inmanencia existencial [surge la creación de valores]. En la mayoría de las narrativas apocalípticas todavía encontramos un sentido del mundo a través de un texto escrito cuyo significado está en manos de otro. En el tiempo de espera de *EVA* encontramos, primero, que no hay conclusión y, en última instancia, ningún significado para este texto, y finalmente nos damos cuenta de que lo que estamos enfrentando no es un texto.

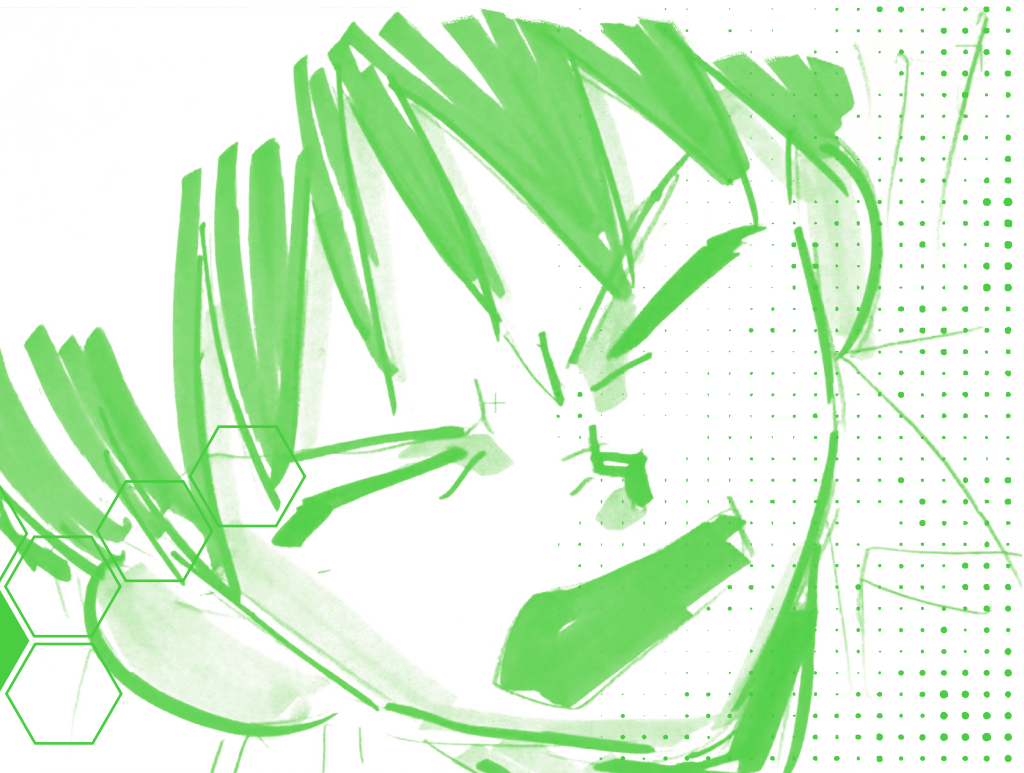
EVA constituye, en cierto sentido, una crítica a la identificación de la cultura con el texto escrito. En la cultura centrada en el texto, la temporalidad es siempre una temporalidad del otro o pasiva. Esto tiene su origen en los esquemas de materia/forma y acto/potencia aristotélicos: la materia se entiende como algo esencialmente pasivo, que se activa mediante la adición de una forma externa. En el esquema aristotélico, las potencialidades son formas que darán a la materia su esencia [y existencia]; el papel principal de la materia es “esperar” para recibir estos formularios.

En *EVA* encontramos la política afirmativa de la libertad radical y una defensa de la agencia de la materia. *EVA* pone en juego las convenciones materiales [animación limitada, animación completa, etc.] y las expectativas narrativas del anime [y su destrucción]. Hay una aparición de la materialidad de la animación en sí: el cuadro tiene su propia agencia. Es el asunto mismo el que da sentido a la narrativa.

El paso de un tiempo de escritura a un momento de la decisión es el paso de una materia sin forma que se da forma al descubrimiento de que la materia tiene su propia agencia y no necesita ser transformada desde el exterior. En *EVA*, el otro [los Evas, los ángeles] aparecen primero como un objeto técnico controlado por el ser humano. Luego se revela que esta tecnología está vinculada a la maternidad y lo femenino. Finalmente, vemos una transición hacia la agencia de lo tecnológico / material, no solo a través de la narrativa sino también a través de la evolución del medio tecnológico mismo. En *EVA* el movimiento se minimiza pero siempre de manera subvertida, ya que se desmantela la relación puramente obsesiva con el objeto técnico. La fijación en las imágenes repetitivas, en los recursos narrativos repetitivos y en las imágenes fijas son ejemplos de eso.



Como dijo Simondon, la ignorancia de la forma en que funcionan los objetos técnicos puede conducir, tanto, a la idolatría como a la hostilidad. Para él, la oposición entre cultura y técnica, entre hombre y máquina, es falsa y no tiene fundamento; es simplemente una señal de ignorancia o resentimiento. *EVA* juega con estas dos formas de relacionarse con lo tecnológico; a nivel narrativo, vemos cómo la tecnología se presenta como hostil, como lo que puede destruirnos; Sin embargo, la perfección técnica existe, precisamente, porque una especie de seres tecnológicos conocidos como Eva son, de hecho, equiparados con los biológicos naturales. A nivel material, *EVA* libera todo el potencial de las técnicas denigradas, como la animación limitada y el metraje bancario, y al hacerlo demuestra la especificidad del anime como medio técnico; lo mejora y revela su naturaleza como algo materialmente activo y no simplemente reproductivo.



Bibliografía

- _Agamben, G. [1999]. *Potentialities*. Stanford, California: Stanford University Press.
- _Coole, D., Frost, S. [2010]. "Introducing the New Materialisms". En D. Coole & S. Frost (Ed.), *New Materialisms: Ontology, Agency, and Politics* [p. 1-43]. Durham & London: Duke University Press.
- _Deleuze, G. [1986]. *Nietzsche and Philosophy*. London: Continuum.
- _Deleuze, G. [1989]. *Cinema 2: The Time-Image*. London: The Athlone Press.
- _Deleuze, G. [1994]. *Difference and Repetition*. New York: Columbia University Press.
- _Lamarre, T. [2009]. *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- _Ryan, M. L. [2005]. On The Theoretical Foundations of Transmedial Narratology. En J. C. Meister (Ed), *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity* [p. 1-23]. Berlin, New York: Walter de Gruyter.
- _Simondon, G. [2005]. *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Grenoble: Éditions Jérôme Millon.
- _Sora, C. [2016]. *Temporalidades digitales. Análisis del tiempo en los new media y las narrativas interactivas*. Barcelona: Editorial UOC.
- _Thon, J. N. [2016]. *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln and London: University of Nebraska Press.
- _Thon, J. N., y Wilde, L. R.A. [2016] Mediality and materiality of contemporary comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7:3, 233-241, DOI: 10.1080/21504857.2016.1199468
- _Thouny, C. [2009]. Waiting for the Messiah: The Becoming-Myth of Evangelion and Densha otoko. *Mechademia Vol. 4: War/Time*. [pp. 111-129] Minneapolis: University of Minnesota Press.

