

Muros como realidad mental en *Shingeki no Kyojin*

Walls as a Mental Reality on Shingeki no Kyojin

 <https://doi.org/10.48162/rev.53.002>

Martín Eduardo Hanono Pino

Universidad Nacional de Cuyo
Argentina

martinhanonopino@gmail.com

 <https://orcid.org/0009-0008-4021-7593>

Resumen

Shingeki no Kyojin (SNK) es un anime que ha sido celebrado tanto por el público masivo como por la crítica. Su narrativa ofrece una reflexión polifónica sobre la naturaleza humana, en la que los muros desempeñan un papel central. La presente investigación plantea la hipótesis de que las murallas de SNK son análogas a los *muros mentales* que estructuran nuestros sistemas perceptivos y conceptuales, ordenando el mundo en interior, exterior y periferia. Estos muros, tanto reales como mentales, brindan seguridad al limitar el territorio desconocido, manteniendo fuera las amenazas, pero también lo prometedor. Tal solución trae consigo nuevos problemas, como la demonización del otro o el riesgo del autoritarismo y la corrupción. El objetivo de este escrito es analizar los fenómenos relativos a los muros de SNK, particularmente, cómo afectan a sus personajes y a su vez describen una realidad psicológica más allá de su mundo ficcional.

Palabras clave: *Shingeki no Kyojin*, muro, anime, otro, estudios del espacio.

Abstract

Shingeki no Kyojin (SNK) is an anime that has been celebrated by both general audiences and critics. Its narrative offers a polyphonic reflection on

human nature, in which walls play a major role. This paper hypothesizes that walls in *SNK* are analogous to *mental walls* that structure our conceptual and perceptual systems, organizing the world into interior, exterior and periphery. These walls, both real and mental, provide security by limiting the unknown territory, keeping out threats, but also the promising. Such solution brings with it new problems, such as the demonization of others or the risk of authoritarianism and corruption. The objective of this paper is to analyze the phenomena related to *SNK*'s walls, particularly how they affect its characters and describe a psychological reality beyond their fictional world.

Keywords: *Shingeki no Kyojin*, walls, anime, other, spatial literary studies.

1. Introducción

Durante las últimas décadas, la popularidad del anime ha aumentado y despertó el interés de un público cada vez mayor. Aunque el ámbito académico ha demorado en abordar el fenómeno, los trabajos de este tipo son cada vez más frecuentes (Seva Victoria, 2015). Por este motivo, el anime puede considerarse como parte del “canon no académico”, entendido como “aquellas obras no seleccionadas tradicionalmente por la academia y que no han sido objeto preferente de estudio” (Lluch, 2023, p. 351), un canon que “más que estudiado ha sido enjuiciado [a pesar de que son los libros] más editados, vendidos y leídos” (p. 366). Coincidimos con Lluch en que es necesario que el entorno académico aborde obras reconocidas en otros ámbitos, “prescindiendo de los prejuicios de clase y de los enjuiciamientos subjetivos que, en ocasiones, solo buscan afianzar el ‘gusto legítimo’ frente al ‘popular’” (p. 351).

La tesis doctoral de Hernández Pérez, que estudia el *crossmedia* manga-anime-videojuegos, parte de una “visión desestructurada –ecléctica si se prefiere– de la narrativa” (Hernández Pérez, 2013, p. 148), de forma que, según su formato, hay obras que se acercan en mayor o menor medida a la narratividad como cualidad. Por tal motivo, consideramos que es posible abordar el anime como fenómeno narrativo. Laura Montero Plata también ha realizado su tesis doctoral sobre este género ficcional, tomando como epígrafe inicial las siguientes palabras de Roberto Cueto:

Animación continúa siendo un rasgo marcado dentro del cine, una diferencia, una excentricidad o una fruslería. De alguna manera, siempre tendrá que justificar su presencia y su necesidad de unos estudios tan rigurosos y profundos como los que exige el “otro cine” (Montero Plata, 2011, p. 13).

En concordancia con ello, Antonio Horne López menciona lo siguiente para la justificación de su objeto de estudio:

[...] una de las mayores dificultades que nos hemos encontrado en el desarrollo de esta tesis doctoral, ha sido la escasez o falta de documentación académica, formal, con un contenido diferente al del usual entorno del cómic y sobre todo en castellano, referente a la animación japonesa [...]. Desafortunadamente, el anime es un tema concebido exclusiva y aparentemente para el ámbito del entretenimiento o del ocio, como mera distracción para los más jóvenes (2013, p. 7).

Estos tres doctorandos, pioneros en estudios sobre anime, estaban acertados en el hecho de que el fenómeno merecía ser abordado, y prueba de ello es que han surgido revistas como *The Journal of Anime and Manga Studies* (JAMS), repositorios como el *Anime and Manga Studies*¹, e incluso, en noviembre de 2024 se publicó *The Cambridge Companion to Manga and Anime* (Berndt, Ed., 2024).

En lo que respecta a la obra particular que abordaremos, *Shingeki no Kyojin* (SNK), ya en 2015, Seva Victoria advertía que “un éxito como el de Ataque a los Titanes sólo existe ‘una vez en una década’, por lo que acabamos de subirnos a una ola a la que le queda un largo recorrido” (Seva Victoria, 2015, p. 152). La autora se pregunta las razones del éxito de SNK, señalando que “ha conseguido lo que hacía mucho que no sucedía: que personas que no veían anime se aficionaran a esta serie” (p. 142). En este sentido, identifica como posibles causas una animación más realista y adulta que lo que se acostumbra, personajes profundos, un universo diegético complejo y coherente y, quizás lo más interesante, la superación de los límites demográficos de géneros tradicionales. Considera incorrecto categorizar a esta serie como *shōnen*, es decir, una historia de acción y aventuras dirigida a niños y jóvenes, y la enmarca dentro una tendencia de “las actuales obras

¹ Disponible en: <https://www.animemangastudies.com/>

[que] despuntan por temáticas variadas, dirigidas a grupos híbridos de espectadores” (p. 141), apelando a ambos géneros en vez de dirigirse solo a uno, “sabiendo ahondar en la acción y en las emociones por igual” (p. 144).

Como último antecedente, cabe mencionar el trabajo hermenéutico de Puche y Meo (2021), que aborda específicamente el muro como símbolo, comparando sus manifestaciones en *SNK*, *One Piece* y *Game of Thrones*. En concordancia con este trabajo, identifica cierta ambivalencia en los muros, retomando los aportes de Cirlot (1995, como se citó en Puche y Meo), que señala que el muro simboliza límite, impotencia y resistencia, pero a la vez ofrece protección (p. 127). También coincidimos en que las murallas son lo que nos separa del Otro. No obstante, su lectura, además de simbólica, es más bien social: los muros representan la estructura jerárquica de la sociedad de Paradis. En las páginas que siguen, abordaremos los muros como estructura psicológica, además de social.

2. Muros reales y muros mentales

Quizá sea fácil subestimar el impacto de los muros como tecnología humana. Sin embargo, “no ha habido ningún otro invento en la historia de la humanidad que haya desempeñado un papel más importante en la creación y en la configuración de las civilizaciones” (Frye, 2019, p. 21)². Quienes levantaron las primeras murallas lo hicieron por distintos “temores”: a los pueblos vecinos, a sus guerreros, a lo inexplorado (p. 17); porque “al otro lado de los muros hay muy pocas cosas con las que podamos identificarnos [...]. Los extraños que viven más allá de los muros suelen ser completos desconocidos” (p. 20). Con cada muro, el “mundo” se divide en dos: “A un lado de los muros estaban los constructores, que contaban con una historia iluminada por toda clase de géneros literarios. Al otro lado estaban los pueblos que no tenían historia de ninguna clase” (p. 75). Quien queda en el exterior, el otro, ha sido visto a lo largo y ancho del mundo como amenaza, pues en “Europa, Asia y el Norte de África, las crónicas

² Para un tratamiento en profundidad del rol de los muros en distintas civilizaciones, desde la Antigüedad hasta el S. XXI, véase Frye, D. (2019). *Muros. La civilización a través de sus fronteras*, Turner Publicaciones.

describían a los pueblos que vivían fuera de las murallas con los mismos términos: toscos, vulgares, resistentes, belicosos y agresivos, muy útiles como aliados pero terribles como enemigos” (p. 77).

Sin muros, la preocupación fundamental de una sociedad es “preparar a los jóvenes para la guerra” (p. 82). Los hombres se amurallaron por temor a los peligros externos, por un deseo de protección, y así superaron la eterna dicotomía de luchar o huir ante las amenazas (p. 271). Sin embargo, y adelantando nuestro tema de trabajo, esta gran invención trajo consigo nuevos conflictos. El interior amurallado corre el peligro de volverse corrupto o autoritario, como sucedió con los emperadores de China, Persia y Roma, despreciados por “sus onerosos tributos, por sus trabajos forzados, por sus indisciplinados mercenarios bárbaros, por su arrogancia y por sus caprichos. Los ciudadanos de esos tres imperios imaginaban a veces que podrían vivir mucho mejor bajo el dominio de los bárbaros” (p. 150). Pero hay un peligro más sutil, que tiene que ver con exterior, y es que, al construir murallas, como señala irónicamente Frye, “esperamos que el resto de los habitantes de este mundo se conviertan en seres tan civilizados como nosotros mismos” (p. 273). Este sentimiento de superioridad lleva a que el potencial infinito del exterior desconocido sea rechazado por indiferencia, soberbia o temor.

Considerando la importancia histórica de los muros, describiremos su relevancia dentro de un mundo ficcional, a partir de la noción de que analizar un espacio literario es también analizar estructuras psicológicas.

Podría decirse que la literatura crea lugares, imágenes que se proyectan sobre la imaginación de cada lector. De esta forma, autor, texto y lector participan en un proceso semiótico que produce un espacio ficcional. El lenguaje es fundamental en este proceso y existen posiciones muy variadas al respecto de la relación entre literatura, lenguaje y realidad. Mencionaremos tres grandes posturas: 1) el lenguaje literario puede reflejar la realidad; 2) es una imitación, una ficción, una cosa en lugar de otra; 3) absorbe el mundo y lo re-crea (Sava, 2013, pp. 32-62). La última de estas concepciones implica una gran influencia de la mirada del autor sobre el espacio literario. En esta misma línea, el famoso experimento del “gorila

invisible”³ (Chabris y Simons, 2011) es una prueba de que nuestra atención, limitada como es, literalmente determina qué vemos y qué no.

Para dar una idea de la dimensión de esta limitación, cabe mencionar el hecho de que cada medio segundo nuestro cerebro reduce alrededor de 11 millones de bits de información que reciben nuestros sentidos a 16 bits que percibimos a través de nuestra conciencia (Nørretranders, 1998, pp. 126, 242). Es decir, nuestra cognición reduce radicalmente la complejidad infinita de la existencia, de forma que la literatura es, para el escritor, una forma de compartir la estrecha porción del universo que percibe. Y este proceso semiótico se completa con la mirada del lector, también reducida, que termina de dar sentido y forma al espacio literario en su imaginación.

Gastón Bachelard planteó “la premisa de que la psique es un lugar” (Sava, 2013, p. 11) que se proyecta sobre espacios literarios análogos a las formas de la mente, porque “lo real no es sólo la realidad material circundante presente sino también aquella ya decantada en el espíritu del ser humano. Y ésta es la que puede convertirse en obra” (p. 59). Para Bachelard (2000), a través de la “ensoñación”, el artista desdibuja los límites entre la realidad exterior objetiva y su interioridad subjetiva, creando un “espacio poético” que se vuelve intersubjetivo a través del lenguaje.

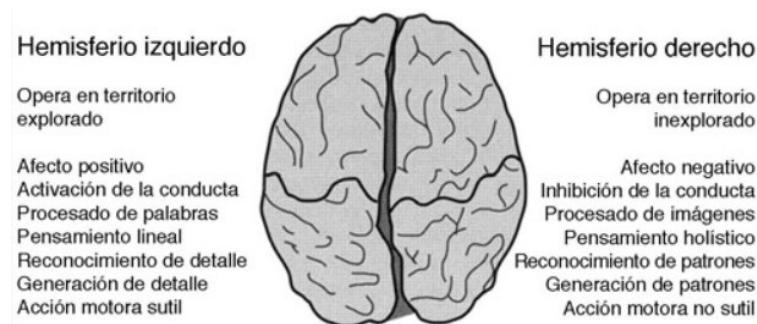
Lingüísticamente, se sostiene el criterio de que “nuestro sistema conceptual ordinario, en términos del cual pensamos y actuamos, es fundamentalmente de naturaleza metafórica” (Lakoff y Johnson, 1980, p. 39). Los muros son “metáforas de recipiente” (p. 67) porque contienen a la población y la protegen de las hostilidades del exterior. De esta forma, una muralla funciona como separación entre nosotros y ellos, entre yo y el otro.

En *SNK*, el tratamiento la otredad es complejo, pero en gran medida explícito. Por este motivo, intentaremos describir las principales nociones expuestas en la serie. Adelantemos que los muros pueden producir una demonización del otro a veces superada por una humanización, pero esto puede ser insuficiente para detener un conflicto entre grupos opuestos.

³ Los participantes deben contar pases de pelota entre jugadores con remeras de un color mientras otros distraen. Al finalizar se les pregunta por el gorila que pasó en la mitad del video y menos de la mitad lo habían visto.

Peterson (2000) plantea que nuestra percepción del mundo está compuesta por “tres elementos constitutivos, que tienden a manifestarse en patrones típicos de representación metafórica [...], *territorio inexplorado* [...], *territorio explorado* y el *proceso* que media entre [ambos]” (p. 24). El planteo adquiere solidez porque las evidencias mitológico-antropológicas son respaldadas con aportes de la neurofisiología. El más importante de ellos es que el desarrollo evolutivo del cerebro humano ha resultado en un hemisferio adaptado para interactuar con lo conocido y otro para lo desconocido (Figura 1).

Figura 1



Los hemisferios gemelos del cerebro y sus funciones

Nota. Tomado de Peterson (2020, p. 134)

Lo que responde de forma esperada es percibido como conocido y produce emociones positivas. Creamos muros, tanto reales como mentales, porque nos brindan certeza y seguridad, aunque sean limitantes: “Los muros proporcionan una barrera ante la irrupción repentina de lo desconocido y bloquean su avance”, y así se garantiza un entorno “predecible – anquilosante pero seguro–” (p. 355). Lo desconocido también es ambivalente, es amenaza y promesa al mismo tiempo, en concordancia con la “naturaleza ambivalente de la novedad” (p. 96). La amenaza produce ansiedad mientras que la promesa genera esperanzas.

Restringimos con muros lo desconocido porque es infinitamente complejo, e incluso podemos dejar de ver dichos muros. Esto se traslada a nuestra conducta, pues “actuamos hacia los demás y hacia nosotros mismos [...] de

una manera predecible y, por tanto, nos privamos a nosotros mismos de nuestro propio misterio” (p. 186). El problema de estas restricciones, creadas en busca de seguridad, es que el rechazo a lo desconocido tiende al autoritarismo, que es la imposición de una cosmovisión o territorio conocido mediante la fuerza.

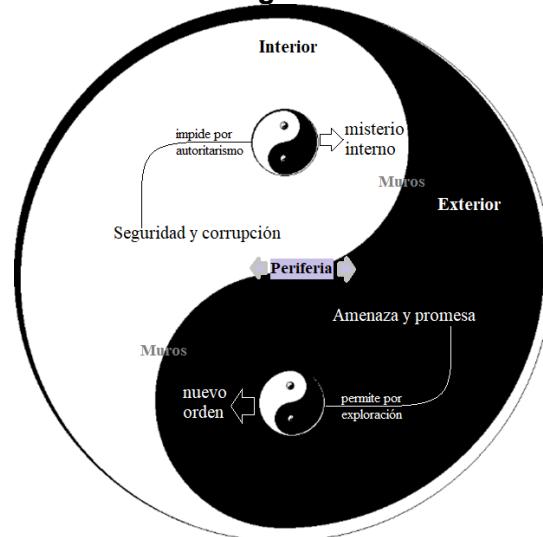
En suma, los muros han sido fundamentales en el desarrollo de las civilizaciones porque protegen a los ciudadanos de los peligros del exterior y permiten el cultivo de habilidades más allá de la capacidad para luchar. La psique es un lugar que se proyecta sobre el espacio literario y al hacerlo sus estructuras quedan plasmadas en ese mundo ficcional. Esto se logra mediante la ensoñación, que desdibuja momentáneamente el límite (o muro) entre la subjetividad del escritor y la materialidad objetiva del mundo externo; así, el autor absorbe el mundo externo y lo re-crea con las particularidades de su mirada. A nivel lingüístico, nuestro pensamiento funciona en gran medida a través de metáforas y los muros son un fenómeno que se manifiesta a través de metáforas contenedor, límite que separa al yo del otro. Por último, los muros en nuestros sistemas de percepción proporcionan un entorno conocido y seguro que puede volverse autoritario; y lo inexplorado, a pesar de ser amenazante, produce esperanzas porque tiene el potencial prometedor de lo desconocido.

El muro como realidad histórica, como proyección psíquica en un mundo ficcional y como parte de nuestros sistemas conceptuales (metafóricos y perceptivos), es la base teórica que nos permite plantear la hipótesis de este trabajo, que es la siguiente: los muros que rodean las ciudades de *Shingeki no Kyojin* son análogos a los *muros mentales* que estructuran la psiquis. Las murallas son una realidad material o ficcional que se corresponde con una realidad mental. Tanto los muros reales como los mentales son una solución, pero también un problema. Derribarlos no es un remedio, ni una posibilidad a nivel cognitivo, pero tampoco lo es encerrarse por completo en ellos, rechazando todo lo ajeno y desconocido. Esta naturaleza ambigua de los muros sugiere la necesidad de un equilibrio, un *aurea mediocritas*, para que estos nos beneficien más de lo que nos perjudican.

Para abordar *SNK*, hemos utilizado el símbolo de yin y yang como base para una propuesta de análisis (Figura 2), ya que su estructura reúne los aspectos

fundamentales del marco teórico propuesto: dos dimensiones opuestas (interior y exterior) separadas por una línea (muros) y el *sentido* se encuentra en el balance entre ambos (periferia). Es importante la *recursividad* del símbolo, pues en la seguridad del interior también se halla el misterio interno (lo desconocido dentro de lo conocido) y en el peligro del exterior existe la posibilidad de descubrir un nuevo orden (conocer lo desconocido). Dicha recursividad implica que, con el surgimiento de un nuevo orden por la interacción con lo desconocido, surgen las mismas características del orden previo: seguridad, pero bajo el peligro de corrupción y autoritarismo. También hemos señalado cómo la seguridad puede impedir el acercamiento al misterio interno por el autoritarismo, que niega el acceso a lo desconocido, y cómo se puede llegar a un nuevo orden a través de la exploración, que es la misión de la Legión de Reconocimiento, a la que pertenece el protagonista de nuestra obra.

Figura 2



Nota. Estructura arquetípica alrededor del muro. Elaboración propia.

Antes de adentrarnos en el análisis de *SNK* a partir de esta propuesta, veremos los elementos fundamentales de la serie y se expondrá un

resumen de la misma. Una vez hecho esto, se procederá a un análisis a partir de dos grandes conceptos, interior y exterior.

3. Sobre Shingeki No Kyojin

La obra

Hajime Isayama debutó en su carrera con el manga (historieta japonesa) de *SNK*, una obra que alcanzó el reconocimiento tanto del público masivo como de la crítica (Seva Victoria, 2015). En 2013, cuatro años después de la publicación del primer volumen, comenzó a emitirse el anime, que finalizó en 2023. El manga cuenta con 34 volúmenes y 139 capítulos, mientras que el anime consta de 89 episodios. La presente investigación ha sido realizada sobre el anime, no el manga.

La recepción de *SNK* ha resultado en la creación de otros productos que constituyen en su conjunto una obra *crossmedia* (Alonso González, 2015; Hernández Pérez, 2013), ya que se han publicado videojuegos, *crossovers*, películas *live-action*, *fanarts* y *fanfics*, por mencionar algunos ejemplos. Cabe mencionarse algo que el autor ha destacado en más de una ocasión: “había un 80% de probabilidades de que mi manga fuera cancelado” (Kodansha USA, 2023, 2m26s), por lo que su excelente recepción ha sido inesperada y es algo que agradece a cada lector. Dada la sensibilidad de algunos públicos, es razonable esta expectativa, teniendo en cuenta que el protagonista es un genocida. Por ello es destacable su voluntad creativa, no sacrificar la obra por temor al público.

La historia global de *SNK* es la siguiente. En la isla de Paradis viven los eldianos, quienes piensan que son los únicos sobrevivientes de la humanidad. Están encerrados entre muros que los protegen de los titanes del exterior, así ha sido durante más de un siglo. Pero esta seguridad llega a su fin cuando un titán colosal logra romper la entrada del muro externo. Con el tiempo, descubriremos que algunos humanos pueden transformarse a voluntad, estos son los titanes cambiantes. El colosal que atacó la muralla externa es un soldado de Marley, un país que teme la amenaza de los ciudadanos de Paradis, donde los eldianos han sido recluidos por el hombre que irguió sus muros. El rey fundador, Karl Fritz, utilizó los poderes del titán

de la familia real para construir una ciudad amurallada y borró los recuerdos sobre el exterior de sus ciudadanos con el objetivo de construir un paraíso, al menos ilusorio, para dar fin a largos años de guerras. Los titanes que asedian las murallas son en verdad eldianos residentes en Marley, transformados a modo de castigo, lo que llaman “enviarlos al paraíso” (T3E57). La etimología de “paraíso” se remonta al “indo-germánico *ghordo*, luego *garten*, que indica un espacio cerrado, protegido, con límites claramente definidos”⁴ (Vercelloni y Vercelloni, 2010, p. 11). El lenguaje religioso añade a *SNK* una dimensión de profundidad que merece ser investigada.

Isayama tiende una trampa a sus lectores y espectadores, no solo por engañarlos como a los ciudadanos de la isla, sino porque las primeras tres temporadas transcurren dentro de Paradis, de forma que se genera empatía con su situación, su cosmovisión, sus muros mentales. Pero esto cambia en la cuarta y última temporada, donde nos trasladamos, por momentos, al punto de vista de los marleyenses, que también tienen sus razones para actuar. Haciéndonos empatizar con dos grupos opuestos, surgen conflictos en torno a la culpa, la discriminación, la moral y el problema de si el fin justifica los medios, entre otros. El protagonista de esta historia, Eren, termina por hacerse con el poder del *retumbar*, que es la puesta en marcha de cientos de titanes colosales que estaban ocultos dentro de las murallas y caminan aplastando todo a su paso. De esta forma, extermina al 80% de la humanidad para proteger Paradis. Su plan era ser detenido por los propios eldianos, de forma que fueran los héroes del mundo, dando fin a un largo ciclo de discriminación. A pesar de que esto sucediera, la historia termina con el comienzo de otra guerra, sugiriendo que no es posible que los hombres dejen de luchar entre sí.

SNK no presenta solo una historia, sino un mundo con reglas que se van descubriendo junto con los acontecimientos. La modalidad literaria en esta ficción oscila entre la fantasía y la ciencia ficción, ya que los fenómenos sobrenaturales siguen una coherencia interna. Pensando los sistemas de magia como un *continuum* (Sanderson, 2007) en cuyos extremos están la magia dura, de reglas concretas, explícitas y coherentes, y la magia blanda,

⁴ Traducción propia.

de reglas imprecisas, la obra se acerca más a la magia dura. Lo más importante a tener en cuenta es que los titanes puros no tienen voluntad. Son eldianos, descendientes de Ymir, transformados en titanes. Cuando ella murió, su poder se repartió en nueve titanes cambiantes, que pueden volver a su forma humana voluntariamente. Cuando un titán puro devora a uno cambiante, puede transformarse a voluntad en hombre.

Antes de presentar un resumen detallado de la serie, adelantaremos algunos criterios que vinculan su contenido al marco teórico. La historia empieza cuando la amenaza externa vence la seguridad interna al romper las murallas. Los titanes, sin embargo, son prometedores, porque dominar sus poderes permite a Paradis una contraofensiva. Tanto el protagonista como la Legión, sector militar encargado del exterior, son motivados por la curiosidad y el proceso de descubrimiento de lo desconocido; mientras que la Policía, encargada del interior, padece problemas de corrupción y autoritarismo. En Marley, las explícitas referencias al nazismo evocan procesos de discriminación a través del sentido del asco y la demonización del otro. No obstante, tanto eldianos como marleyenses ven temblar sus muros mentales al interactuar y conocer al otro. Por último, Ymir, la primera titán, que entregó su poder al rey Fritz, vive en la *coordenada*, un lugar propio del “tiempo mítico” (Eliade, 1963), donde ha pasado una eternidad construyendo con arena cada titán que ha existido.

4. *Shigeki no Kyojin*: el mundo alrededor de los muros

El interior

El punto de partida de *SNK* es un mundo de un orden claro: dentro de las murallas hay seguridad y fuera está la amenaza imbatible de los titanes. La narración comienza en el momento en que ese orden cae por la ruptura de los muros (T1E1, T1E4)⁵. Pero los guerreros de Marley atacaron en busca de su propia seguridad. Isayama plantea implícitamente que, si la seguridad

⁵ Para ofrecer una lectura más fluida, las citas del anime se abreviarán como “T1E1”, en vez de “Temporada 1, Episodio 1”, y en las citas directas se añadirán marcas de tiempo para mayor precisión. Los episodios finales, “Especial 1 y 2” serán referidos como “Esp. 1 y 2”.

interna depende de eliminar las amenazas externas, el conflicto es inevitable.

En el Distrito Real, centro de Paradis, la corrupción debilita desde dentro la nación. Un joven recluta idealista confronta a policías que venden armas de contrabando. Recibe una paliza y casi es encarcelado (T1E23, 11m48s). El autoritarismo acompaña la corrupción mediante abusos de poder que se explican por la ilegitimidad del rey. De esta forma, la seguridad de Paradis peligra por ataques externos y por su corrupción y autoritarismo internos.

Pero en el interior también existe el misterio, prometedor y peligroso, lo desconocido en lo conocido. El autoritarismo impide el acceso al misterio interno porque su objetivo es relegar lo desconocido al exterior de los muros, reales y mentales. Esto se ve en la prohibición de libros sobre el exterior o el secretismo de Grisha sobre su origen marleyense, información que pondría en peligro a su familia. La recursividad propuesta implica que lo desconocido y lo conocido tienen las mismas cualidades en el interior y en el exterior, solo varían sus proporciones: el interior es más seguro que amenazante y el exterior más peligroso que prometedor.

La Legión y la Policía representan reacciones opuestas ante lo desconocido. La Policía es hostil por temor a que derroquen su gobierno, mientras que la Legión actúa por curiosidad, con la esperanza de derrotar a los titanes. Una prohíbe libros sobre el exterior y la otra hace grandes sacrificios por obtener uno, el diario de Grisha. Estas actitudes están destinadas a confrontarse, porque no es posible protegerse con un muro y también derribarlo para ver qué hay del otro lado.

La Policía recurre al uso de la fuerza para mantener sus secretos. El pastor Nick, del *Culto del Muro*, es capturado (T2E26-E28), torturado y asesinado (T3E38) porque sabe que el rey es ilegítimo y que los muros están hechos de titanes. La Legión obtiene esta información engañando a uno de los torturadores (T3E39), por la Policía prohíbe sus expediciones al exterior, apresan a su comandante (T3E38) e intentan capturar a Eren e Historia. Para ello, han desarrollado *equipos de maniobras* ya no contra titanes sino contra humanos (T3E41). Esto es lo paradójico del autoritarismo, que busca imponer la seguridad a través de medios que la impiden, produciendo una amenaza interna, otra forma de recursividad. Sin embargo, con ayuda de

dos periodistas, la Legión expone al rey ilegítimo, lo que les gana el apoyo de la población (T3E41-E42). Este proceso define a la periferia: exponer la verdad oculta para contrarrestar el autoritarismo y la corrupción internos.

Desde la perspectiva de Marley, la seguridad de Paradis representa una amenaza. Atacaron porque deseaban el poder del titán fundador y temían una ofensiva, la promesa y amenaza típicas del exterior. Existe una interdependencia entre interior y exterior⁶ porque la sensación de seguridad solo es posible si no se teme un ataque externo, depende de cuánto se confía en las murallas. Así, podría asociarse la fortaleza de los muros a su entidad psicológica (muros mentales). Con murallas impenetrables desaparece el temor a lo desconocido, aunque sacrificando su riqueza. Eso fue Paradis por un siglo. Aun así, la seguridad absoluta no es satisfactoria. Como dijo Grisha sobre el deseo de Eren de ir al exterior: “a la curiosidad humana no puede detenerla nadie” (T4E79, 12m9s).

En SNK esta interdependencia interior-exterior es fundamental. El caso más notorio es el contacto con el diario de Grisha⁷ (T3E56). Se renueva la esperanza al descubrir otras civilizaciones humanas, pero las amenazas se vuelven más severas: “Ojalá solo tuviéramos que enfrentarnos a los monstruosos titanes. Pero el enemigo al que nos enfrentamos son otros seres humanos [...]. En otras palabras, es el mundo” (T3E58, 17m42s). Paradis se volvió insegura por descubrir la existencia de Marley. La nueva reina decide compartir todo con el pueblo: el engaño del rey, la naturaleza humana de los titanes y el ataque de los infiltrados (T3E59). Las respuestas son variadas, pero, sobre todo, “están confusos” (T3E59, 5m28s). Esta información significó la ruptura de los muros mentales creados por el rey fundador y la confusión es la respuesta natural a ello, como lo fue el pánico cuando los titanes vencieron las murallas e ingresaron a la ciudad. En el caso de Eren, el diario de Grisha le produjo una profunda decepción, motivación

⁶ La interdependencia interior-exterior puede relacionarse con los siguientes versos del Evangelio Apócrifo de Tomás (5:5): “Conoce lo que está enfrente de tu rostro y lo que se esconde de ti se te revelará».

⁷ Para tomar perspectiva del descubrimiento, puede pensarse en el cambio de rumbo histórico que significó el contacto de Europa con América en el siglo XV.

futura para el retumbar. Cuando la Legión llega al mar, el entusiasmo de Armin es contrastado por la tristeza de su amigo:

[Armin:] Tenías razón, Eren. Existe un enorme lago de agua salada que no se puede vaciar por completo. No me equivocaba [llora].

[Eren:] No. Es enorme.

[Armin:] Mira esto, Eren. Al otro lado de las murallas...

[Eren:] Está el mar. Y más allá del mar está la libertad. Toda mi vida creí que era cierto. Pero no es así. Más allá del mar lo que hay son enemigos (...). Si matamos a todos los enemigos del otro lado, ¿podremos ser libres? (T3E59, 20m14s).

El mar ha sido el mismo siempre, lo que ha cambiado es la mirada que le da significado. Eren sufre las consecuencias de reducir lo desconocido a una sola faceta: antes, promesa, ahora, peligro. Negar las amenazas es ingenuo mientras que negar lo prometedor es autoritario. Con esa decepción finaliza la 3º temporada, y la 4º y última se vuelve progresivamente polifónica (Bajtín, 2003) por el contraste de la perspectiva marleyense con la de Paradis.

Los eldianos que viven en Marley desean redimir a su etnia de los crímenes de sus antepasados. Esto requiere una concepción o muro mental de la culpa como fenómeno grupal y hereditario en vez de individual. Una discusión entre Kaya, nacida en Paradis, y Gabi, eldiana de Marley, trata explícitamente este tema. Kaya cuenta cómo su madre fue devorada frente a sus ojos mientras Gabi sostiene que lo merecía:

[Kaya:] ¿Qué hizo mi madre? ¿Qué hizo para que la odiaran tanto? [...]

[Gabi:] ¿Se olvidaron de todo? Los eldianos subyugaron al mundo con los titanes durante milenios. Robaron muchas culturas. ¡Les dieron niños indeseados! ¡Mataron a incontables inocentes! ¡No te hagas la víctima!

[Kaya:] Pero mi madre nació aquí. Ella no hizo nada de eso.

[Gabi:] Hace cien años sus antepasados cometieron crímenes atroces.

[Kaya:] ¿Hace cien años? ¿Y qué crimen cometimos nosotros? (T4E70, 17m22s).

La concepción de culpa grupal es autoritaria porque es un muro mental que niega lo prometedor en el otro y lo reduce a una amenaza, disolviendo al individuo en el grupo por temor: los responsables de la guerra no fueron quienes la llevaron a cabo sino su etnia, todos los “otros”.

Descubrir Marley desató una serie de cambios profundos en Paradis. La confusión inicial no logra resolverse y resurge el caos con su carácter ambivalente, otro caso de recursividad. La facción Jaeger asesina al general Zackly (T4E71) amenazando la seguridad, pero con la intención de apoyar a Eren, que restauraría la nación de Eldia, un signo de esperanza. Gracias a su apoyo, el joven se reúne con su hermanastro, lo que le permitiría llevar a cabo el retumbar⁸. Eren se consolida como el caos interno, es la mayor amenaza y promesa de Paradis; el retumbar es una guerra contra todo el mundo, pero la victoria los salvaría de nuevos ataques, al menos temporalmente.

Los muros permiten superar la dualidad “luchar o huir” (Frye, 2019, p. 271), pero si no logran mantener al enemigo en el exterior, se vuelve a ese estado primordial. En Paradis, el autoritarismo cobra una fuerza sin precedentes desde que temen un ataque de Marley. Quizá, cuando los muros reales no cumplen su función, las conductas autoritarias son un intento vano de reforzar los muros mentales en busca de seguridad⁹. Floch, a cargo de la facción Jaeger, es un claro ejemplo. Ordena a los reclutas golpear a su instructor hasta que no pueda levantarse (T4E74) y quien no lo hiciera iría preso. Bajo amenaza, los soldados deben pensar (o fingir pensar) como él o sufrir las consecuencias. Compartir sus muros mentales o ser vistos como adversarios.

Zeke es otro caso de autoritarismo por temor al enemigo. Su plan de eutanasia, la esterilización de los eldianos, significa sacrificar la descendencia de su etnia para la seguridad del mundo. Quizá sigue viendo desde los muros mentales de Marley y considera a los eldianos como amenaza externa, a pesar de ser uno de ellos. Pero el caso más notable es el de Eren, pues el retumbar busca la seguridad de Paradis a costa del resto de la humanidad. El sacrificio es, en proporción, mucho mayor. A pesar de

⁸ Eren heredó los poderes del titán fundador a través de su padre, que asesinó a la familia real para obtenerlos (T4E43). Su hermanastro, Zeke, es hijo de Dina Fritz, descendiente directa del rey, por lo que entrar en contacto con él le permitiría acceder a los poderes del titán fundador (T3E58) y activar el retumbar (T4E80).

⁹ Una futura línea de investigación podría explorar si la percepción de menor seguridad incrementa las conductas autoritarias.

dudar en repetidas ocasiones¹⁰, lleva a cabo el genocidio: “El retumbar no se detendrá. No dejaré el destino de Paradis en manos de la suerte. Seguiré avanzando” (Esp. 1, 42m23s).

Todo muro, real o mental, requiere el sacrificio de algo en pos de la seguridad, el dilema de si el fin justifica los medios. En *SNK*, hay tres casos ejemplares sobre el costo de la seguridad: para el rey fundador, el engaño de la población; para Zeke, esterilizar a los eldianos; y para Eren, un genocidio. Delimitar el interior significa reducir tanto la amenaza como la promesa del exterior. Cuando estos muros hacen ver lo externo solo como amenaza, el conflicto es inevitable, sobre todo si sucede lo mismo a ambos lados del muro. Aunque existan individuos como Armin, con la esperanza de resolver tales conflictos con el diálogo, en *SNK* se sugiere que las civilizaciones están destinadas a luchar entre sí. Se insiste en ello durante las escenas post-créditos, un *time-lapse* donde Mikasa visita la tumba de Eren, donde crece un árbol idéntico a donde Ymir consiguió sus poderes. Allí se suceden décadas de guerras cada vez más sofisticadas, hasta llegar a las bombas atómicas. La escena finaliza cuando un muchacho camina entre ruinas e ingresa al árbol como lo hizo Ymir, sugiriendo un eterno retorno, un ciclo de guerras del hombre contra el hombre, con o sin titanes, como un destino inevitable.

La complejidad de esta obra reside en el hecho de que la narrativa ha sido estructurada cuidadosamente para que todos los ataques fueran iniciados con la intención de buscar la propia seguridad, y el hecho de que los resultados sean completamente opuestos, es decir, la guerra, sugiere que Isayama identifica lo paradójico de esta conducta, o quizá, de la naturaleza humana.

Exterior

Los fenómenos sobre el exterior son fundamentales en *SNK* ya que el conflicto narrativo principal es qué sucede cuando se altera la división entre interior y exterior. Fuera de los muros están el peligro y la esperanza, y en

¹⁰ Un caso claro de arrepentimiento es cuando llora hablando con un niño que moriría por su culpa (Esp. 1).

concordancia con ello, el otro que vive en el exterior puede ser demonizado o humanizado.

Siguiendo la recursividad planteada, comenzaremos analizando el exterior en el interior. Frecuentemente, nuestro protagonista representa el misterio interno. Al transformarse por primera vez, el ejército quiere eliminarlo (T1E9), una respuesta natural luego de cien años de temor y hostilidad hacia los titanes. Afortunadamente, Armin logra transformar la mirada del ejército, sus muros mentales, para que vean lo prometedor del muchacho: como titán podría reparar las murallas. El comandante Pixis comprende tal oportunidad y lo defiende, pero Eren sería llevado a un juicio donde es tratado como un “monstruo” y queda a cargo de Levi, de la Legión (T1E14). Armin, Pixis y Levi son capaces de ver una esperanza que los demás no pueden concebir.

Como parte de la Legión, Eren participa de la 57va expedición al exterior, que fracasa por los ataques del titán hembra (T1E17-E20). Esta derrota desacredita a la Legión (T1E22) y otros sectores del ejército quieren eliminar al joven soldado, que no demostró su utilidad, su potencial prometedor, lo suficientemente rápido como para apaciguar el temor que producía. En la capital de Paradis, Eren terminaría por derrotar a la titán hembra (T1E23-E25), pero luchar entre cientos de civiles le planteó el dilema de si el fin justifica los medios, conflicto moral y filosófico presente en los principales nudos narrativos de la serie, incluyendo el retumbar.

Pero lo desconocido, además de temor, genera curiosidad. La maestría narrativa de Isayama tiene que ver con la dosificación de información. Por dar un ejemplo, cuando Eren fue capturado, logró dirigir titanes puros gracias a “la coordenada”, en palabras de sus captores Reiner y Bertholdt (T2E37, 13m11s). Diez capítulos después, los guerreros de Marley afirman que “la prioridad es recuperar la coordenada” (T3E47, 21m43s). Como Eren y la Legión, el espectador no sabrá qué es la coordenada hasta mucho después (T3E58, T4E78). Esto es atrapante porque hay un equilibrio entre expectativa y conocimiento. La dosificación de información evita aburrir o abrumar, por demasiada información conocida o desconocida, respectivamente.

Al exterior también pertenecen los sueños, entendidos como ideales poco definidos que no tienen certeza de volverse reales. Son parcialmente desconocidos, más una dirección que un lugar específico. Están asociados a un sentido vital por el cual vale la pena correr riesgos. La esperanza en contraposición a la seguridad. A su vez, la seguridad nunca es absoluta, peligra por amenazas externas y por corrupción o autoritarismo internos, otra razón para buscar fuera lo prometedor. Una mercenaria, subordinada de Kenny, ilustra esta idea en un pequeño monólogo:

Lo que nos espera en este estrecho mundo si nos rendimos será peor que la muerte. Pero vivir encerrados en las murallas no es muy diferente. Hay un enemigo invencible que podría destruir la muralla y aniquilarnos en cualquier momento [...]. Nos unimos a Kenny para encontrarle sentido a este mundo y a nuestras vidas. En ese caso, creamos hasta el final en el sueño [...] de darle la vuelta al tablero (T3E43, 20m51s).

Aquí cabe mencionar que el exterior no es solo espacio, sino también tiempo, ya que el futuro es, por definición, desconocido. Esta idea parece estar representada en una escena que destaca por ser la única en blanco y negro. Cientos de marleyenses fueron acorralados entre un acantilado y el retumbar. Una madre cae al mar, pero su bebé no, y este permanece a color. Las personas hacen un pasamanos con el niño (Figura 3) y justo entonces Eren muere y se detiene el retumbar (Figura 4). Es posible afirmar que el bebé representaba la esperanza en el futuro desconocido, a pesar de que toda posibilidad racional de sobrevivir se había perdido.

Figuras 3 y 4



Nota. Pasamanos con un bebé y Fin del retumbar. Tomado de SNK (Esp. 2, 28m7s, 41m23s)

Otro aspecto positivo de lo desconocido es el deseo de libertad. Un diálogo de Armin con nuestro protagonista ilustra cómo el deseo de libertad puede apaciguar el temor ante las amenazas, en concordancia con la dualidad del exterior y sus respectivas reacciones emocionales. Eren debía ayudar a recuperar su ciudad natal y tenía miedo de no lograrlo:

[Armin:] ¿Alguna vez te asustaron los titanes, Eren? Lo normal es temerlos [...].

[Eren:] Me acordé del día que me enseñaste aquel libro [sobre el exterior]. Antes ni me planteaba qué había más allá de las murallas. Pasaba el día mirando el cielo y las nubes. Hasta que oí tus historias y te vi los ojos. Tú tenías un sueño maravilloso. Yo no tenía nada. Fue entonces cuando supe que no era libre. Unos seres desconocidos nos encerraron en una diminuta jaula. Al comprenderlo, no pude perdonárselo. No sé por qué, pero si es para recuperar la libertad... siento que aflora mi fuerza. Gracias. Ya estoy mejor. El próximo año estaremos viendo el mar por esta época (T3E50, 6m1s).

Si para Eren y Armin la libertad es la mayor motivación, para el comandante Erwin lo va a ser la curiosidad. Antes de embarcarse en una misión suicida, se da cuenta de que solo quería descubrir qué había en el sótano: “Acabé dando órdenes e inspirando a mis compañeros. ‘Entreguen su corazón por la humanidad’. Engañaba a mis compañeros. A mí mismo. Y ahora me alzo sobre una montaña de cadáveres. Y aun así solo pienso en ese sótano” (T3E51, 14m10s). Su sacrificio le permitió a la Legión cambiar el rumbo de la humanidad (T3E56-E57), pero no pudo saberlo, porque la periferia debe lidiar con la ambigüedad de lo desconocido.

Estos ejemplos ilustran cómo en *SNK* el aspecto positivo del exterior genera dos motivaciones que por momentos se solapan, el deseo de libertad y la curiosidad, cualidades que movilizan y estructuran la narrativa gracias a una dosificación de información muy cuidada.

A partir del descubrimiento de Marley (T3E57), los aspectos negativos del exterior toman protagonismo en la obra. Esta nación es comparable a la Alemania nazi: bandas distintivas, exclusión a través de metáforas del asco¹¹

¹¹ Sobre los juicios morales realizados a través de procesos fisiológico-cognitivos primitivos como el asco, véase Horberg et. al. (2009, pp. 963-976).

(“plaga”, “peste”, “asquerosos”), demonización del otro y responsabilización de una etnia por los problemas del mundo a partir de un sentido de culpa grupal.

La infancia de Grisha demuestra hasta dónde puede llegar un hombre autoritario. La seguridad del interior puede resultar agobiante; por eso Eren y Armin desearon conocer el mundo. El sargento Gross también quiso acercarse a lo desconocido, pero en vez de animarse a abrir sus muros para satisfacer su curiosidad o libertad, canalizó su deseo explorando la残酷, su misterio interno, a costa de los eldianos. Y la demonización del otro es un muro que lo protege de la culpa:

¿Qué por qué lo hago? Porque es divertido. ¿Crees que estoy loco? Quiero ver la残酷 de los seres humanos. La paz es algo bueno. Pero siento que me falta algo que me haga sentir vivo. Vivir pensando que hoy podría ser el día de mi muerte. Así es como debe pensar todo ser vivo. Yo estoy preparado para recibir ese día. Porque afronto la残酷 del mundo e intento entenderla. Hice que los perros de mis hijos devoraran a tu hermana para educarlos [...]. Claro que no siento nada. Los asesinos son ustedes (T3E57, 18m22s).

Podemos ver en Gabi, eldiana residente en Marley, cómo la demonización de su propia etnia llega a un fin gracias a Blouse, quien le perdona la vida a pesar de haber asesinado a su hija, porque se trata tan solo de una niña (T4E72). En ese momento, ella entiende lo que expresó Solzhenitsyn al decir que “la frontera que separa el bien del mal no pasa entre los Estados, ni entre las clases sociales, ni entre los partidos, sino que cruza cada corazón humano” (Solzhenitsyn, 1973, p. 1294). Este fenómeno es la *humanización del otro*, reconocer las particularidades del individuo superando los prejuicios que implican los muros mentales. Tal humanización es posible solo si hay una demonización previa, hecho notable particularmente en la autodiscriminación de los eldianos de Marley. Antes de esta transformación, Gabi insistía en llevar el brazalete que la identifica como eldiana, a pesar de estar en territorio enemigo: “¡Soy una eldiana buena! ¡Si me lo quitas [, al brazalete], soy como esos demonios!” (T4E70, 3m40s).

Pero el aspecto negativo del exterior que más afecta esta historia es la desilusión de Eren. Perder la esperanza que había depositado fuera de los

muros terminaría siendo motivación para el retumbar, como admite entre lágrimas a un niño que sería aplastado:

Es para salvar la isla. Eldia [Paradis]. Pero eso no es todo. La realidad fuera de las murallas no era la del mundo con el que soñaba. No era el mundo que vimos Armin y yo en el libro. Descubrí que vivían humanos fuera de las murallas... y me decepcionaron. Por eso deseé... Deseé borrarlo todo. Lo siento. Lo siento. Lo siento. Lo siento mucho (Esp. 1, 6m10s).

Como hemos señalado previamente, a través del diario de su padre, Eren descubre los peligros del exterior. Los muros mentales fueron alterados y por eso el mar deja de ser prometedor y pasa a ser lo que está antes del enemigo¹². El problema surge al reducir el exterior a solo uno de sus aspectos, sin comprender que no existe un lugar completamente positivo o negativo. La reducción a amenaza conlleva conflictos con el otro y la reducción a promesa conlleva desilusión, que puede generar un profundo resentimiento. Armin ofrece otra perspectiva porque sostiene la esperanza tras descubrir Marley. Él sí comprende la ambigüedad del afuera: “no era el mundo con el que soñábamos. Pero... quiero creer que aún queda mundo en el exterior que desconocemos” (Esp. 1, 15m4s).

Con el retumbar, Eren sacrificó lo prometedor del exterior para eliminar sus amenazas. No obstante, expresa el criterio, fundamental en SNK, de que solo puede acceder a lo esperanzador quien sale de los muros voluntariamente y no forzado por otros:

Siempre hay algo que te impulsa a poner un pie en el infierno. La mayoría de veces no es por voluntad propia. Tu entorno te fuerza a hacerlo. Pero el infierno de quien se empuja a sí mismo es distinto. Ve lo que hay más allá de ese infierno. Puede que sea esperanza o puede que sea un nuevo infierno. Eso solo lo descubre quien continúa avanzando (T4E62, 21m14s).

Continuar avanzando es lo que define al titán de ataque. Cuando Kruger se lo entrega a Grisha (que se lo dará a Eren), le explica algo curioso: “Ese titán, fuera cuando fuera, avanzó en busca de la libertad. Peleó por la libertad. Se llama... Titán de ataque” (T3E58, 11m54s). En japonés, el nombre del titán

¹² “El mundo que ansiaba Eren, no existe; se da cuenta de que [...] no ha salido de la pequeña jaula en la que ha estado encerrado toda su vida, simplemente, ahora es más grande” (Jordi Maquiavello, 2023, 3m15s).

es *Shingeki no Kyojin*, título de la serie, aunque se ha traducido de otras formas. Los poderes del protagonista refieren a la tendencia a seguir avanzando hacia la libertad cueste lo que cueste. El hecho de que este sea el nombre de la obra significa que la distinción entre avanzar forzada o voluntariamente es fundamental para Isayama. Esa voluntad define a la periferia.

Avanzar, sin embargo, requiere sacrificios, no solo de seguridad, a veces también de la moral. Para que la Legión quiera atacarlo, Eren los insulta, denigra y golpea a Armin, que responde: “¿La libertad que querías era para lastimar a Mikasa? ¿Quién es el esclavo que se doblegó ante un desgraciado? [Zeke]” (T4E73, 8m2s). Libertad, pero para qué. Sus poderes “terminaron restringiéndolo” (Chirumiru, 2023) porque la libertad está limitada por la estructura de la realidad, que no admite ni seguridad ni esperanza sin conflictos, y porque sus muros mentales le hacen ver el mundo como un lugar cruel que no le deja otra alternativa más que el retumbar. En su última conversación con Armin, el muchacho le admite a su amigo: “tenías razón. Soy... un esclavo de la libertad” (Esp. 2, 1h4m57s). Los conflictos internos de Eren lo hacen un personaje contradictorio, pero no por ello inconsecuente, y por eso puede suscitar admiración y decepción al mismo tiempo. Su determinación para avanzar y su predisposición al sacrificio son opacados por las justificaciones que lo hacen utilizar medios cuestionables para sus fines¹³.

En cuanto al retumbar, es una amenaza externa para todo el mundo. Como consecuencia, donde antes había conflictos, se formó un interior cohesionado, otra manifestación de la interdependencia exterior-interior. Con la esperanza de defenderse del enemigo, las naciones superan sus muros mentales para contraatacar (T4E87). Este fenómeno, “el enemigo de mi enemigo es mi amigo”, también surge cuando Marley invade Paradis, pues la Legión, que había luchado por capturar a Eren, pelea junto con él (T4E76).

¹³ El personaje de Eren como portador de poderes extraordinarios utilizados como un medio cuestionable para el fin de proteger su nación recuerda a otros personajes literarios como Rashek “Lord Legislador” (*Nacidos de la Bruma*, de Brandon Sanderson), Leto II Atreides “Dios Emperador” (*Dune*, de Frank Herbert) y Taravangian (*El archivo de las tormentas*, de Brandon Sanderson).

El clímax narrativo del retumbar coincide con un clímax teórico, porque los muros mentales caen junto con las murallas de Paradis, lo que se evidencia en distintas subtramas: la transformación de Gabi; los soldados de Paradis luchando junto con Marley para detener a Eren; los guerreros infiltrados reunidos con la Legión; y los propios eldianos deteniendo a Eren, específicamente Mikasa, que pasó su vida protegiéndolo y es quien finalmente le quita la vida (Esp. 2). Este desenlace es también una profecía autocumplida: el plan fue posible por la capacidad del titán de ataque de transmitir recuerdos del futuro a sus portadores (T3E58, T4E79). Eren, adulto, manipuló a su padre para que robara el poder de la familia real (T4E79). Más grave aún, desvió al titán que devoró a su madre, para que aquel niño quisiera vengarla y buscara salir al exterior (Esp. 2), lo que lo convierte en su propia víctima y victimario. Isayama “siempre quiso cambiar el final”, pero estaba atado a su plan inicial, “y así el manga se convirtió en una forma de arte muy restrictiva para mí, similar a cómo los poderes masivos que Eren adquirió terminaron restringiéndolo” (Chirumiru, 2023).

A pesar de todo, la motivación de Eren no es únicamente la destrucción de lo externo. Identificamos al menos tres motivos principales para activar el retumbar: 1) el resentimiento por la muerte de su madre, aunque él mismo la haya causado; 2) proteger a sus seres queridos, aunque ellos estén en contra de sus medios para hacerlo y 3) la desilusión que le produjo el exterior. El retumbar es la libertad solitaria que ha conseguido Eren en contra del mundo entero. Debía ser magnífico, pero fue catastrófico. Su libertad pertenece más al autoritarismo interno que a la esperanza del exterior. Derribó los muros de Paradis, pero sigue encerrado en ellos, pues son la línea que separa a quienes serán masacrados de quienes serán protegidos. No obstante, intenta convencerse de haber cumplido su sueño. Mientras flota sobre nubes imaginarias que se superponen a cientos de cadáveres, la trágica realidad, se dice:

Desde que nací, siempre tuve una muralla adelante. Agua llameante, tierras heladas, arena blanca como la nieve [imágenes del libro de Armin]. Para poder ver eso tienes que ser el hombre más libre del mundo. Esto es... la libertad. Por fin llegué hasta aquí. ¿Verdad, Armin? (Esp. 1, 10m14s).

Eren intenta, sin éxito, recuperar la ilusión que había perdido. Cabe señalar que conservó la libertad como ideal a pesar de todo. Por ello, aunque quería ser detenido por la Legión, los deja actuar libremente: “Le arrebataré la libertad al mundo para conseguir la mía. Pero a ustedes no les quitaré nada. Ustedes son libres. Son libres de defender la libertad del mundo. Yo soy libre de seguir adelante. Mientras ninguno ceda, chocaremos irremediablemente. Solo tenemos una cosa que hacer. Luchar” (Esp. 1, 43m27s). Este “chocar irremediablemente” es lo que se muestra en las escenas post-créditos, y es, en esencia, el conflicto que plantea Isayama con su obra: cuando dos grupos separados por muros están opuestos entre sí, y cada uno es visto como una amenaza por el otro, el enfrentamiento y la guerra son el único final posible.

5. Conclusiones

Hemos señalado que la literatura como proyección de una realidad psicológica crea espacios semióticamente intersubjetivos a través de la ensoñación. En este proceso, las limitaciones (muros) de la mirada del autor y del lector reducen el mundo, lo absorben y lo recrean, resultando en un espacio literario, una realidad “ya decantada en el espíritu del ser humano” (Sava, 2013, p. 59). *SNK* presta especial atención a los muros, un objeto real y mental que separa el yo del otro, estructurando el universo en interior, exterior y periferia (el proceso que media entre ambos). Los muros han dado forma a las civilizaciones a lo largo de la historia y a su vez reflejan estructuras mentales. A nivel cognitivo, lo conocido y lo desconocido producen reacciones afectivas complementarias: la seguridad interna es reconfortante y agobiante, mientras que el exterior produce temor y esperanza.

Con su obra, Isayama pone a sus lectores y espectadores en la situación de empatizar con dos grupos opuestos por muros, cuya integridad depende de atacar al otro, incluso luego de reconocer que sus enemigos son tan humanos como ellos mismos. La tensión narrativa se logra a través de una cuidadosa dosificación de información y por profundos conflictos morales como el dilema de si el fin justifica los medios. Cada ataque es realizado por un bien mayor como justificación que obliga al individuo a tomar decisiones a veces en contra de sí mismo, como Eren, que sacrifica a su madre y su propia vida para realizar el retumbar. Para que sea posible la seguridad

dentro de los muros, se reducen las amenazas limitando el exterior, pero junto con ello se limita lo prometedor de lo desconocido. Este fenómeno es llevado al extremo, de forma que la seguridad siempre tiene un gran costo: un engaño masivo, una eutanasia o un genocidio.

Hemos visto que existe una interdependencia conceptual entre interior y exterior. Así, cuando la Legión descubre la existencia de Marley, Paradis se vuelve más insegura. La recursividad planteada implica que interior y exterior tienen las mismas características, solo varían en su proporción, pues uno es más seguro que amenazante y viceversa. La corrupción y el autoritarismo, presentes tanto en Paradis (por la Policía) como en Marley (por sus similitudes con el nazismo), son combatidos por el proceso de acercarse a lo desconocido, encabezado por la Legión. Eren es frecuentemente el misterio interno, prometedor y amenazante como lo externo. Y aunque el retumbar detuviera los ataques durante un tiempo, las escenas post-créditos muestran el conflicto bélico como inevitable. En suma, *Shingeki no Kyojin* es una reflexión sobre cómo los muros protegen tanto como limitan y pueden producir ceguera, conduciendo a la guerra cuando ambos lados de los muros ven al otro como una amenaza. El genocidio de Eren no bastó para detener la naturaleza conflictiva del hombre. Este desenlace puede resultar trágico, pero la obra de Isayama es un diálogo polifónico donde participan tanto la esperanza como la desilusión, lo sombrío y lo luminoso, dando forma a una reflexión amplia y profunda sobre la naturaleza humana.

La escasez bibliográfica sobre el anime en general y SNK en particular ofrece un gran potencial para investigaciones futuras. En relación con los muros, sería interesante ahondar en las particularidades de la periferia, compuesta por quienes median entre interior y exterior. A su vez, la alteración de muros mentales atraviesa a muchos personajes que desarrollan procesos de demonización y humanización del otro. Paradójicamente, esa humanización puede ser insuficiente para detener enfrentamientos con el otro. El personaje de Eren y sus conflictos internos merecen un análisis en profundidad, como también la esclavitud voluntaria de Ymir, ya que posee los poderes de un dios, pero continúa sirviendo a su rey. Otros posibles temas de investigación son la recepción, la animación y la música, el sentido de la vida en el sacrificio por el otro, los paralelismos con la Alemania nazi y

el sentido del asco, el mito y sus posibles fuentes, el lenguaje religioso, el tratamiento de la diégesis y las alteraciones del tiempo, los fenómenos de traducción, la preocupación de cancelación de Isayama y trabajos comparativos sobre los muros o sobre el protagonista de la obra.

Referencias

- Alonso González, M. (2015). La narrativa crossmedia en las producciones de ficción de los grupos Atresmedia y Mediaset España, *Espéculo: Revista de Estudios Literarios* (54), 194-207.
- Anónimo. (s.f.). Ev de Tomás – El quinto evangelio.
https://mercaba.org/FICHAS/Religion/evangelio_segun_el_apostol_tomas.htm
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio* (Trad. E. de Champourcin). Fondo de Cultura Económica.
- Bajtín, M. M. (2003). *Problemas de la poética de Dostoievski* (Trad. T. Bubnova). Fondo de Cultura Económica.
- Berndt, J. (Ed.) (2024). *The Cambridge Companion to Manga and Anime*. Cambridge University Press.
- Chabris, C. y Simons, D. (2011). *El gorila invisible: y otras maneras en las que nuestra intuición nos engaña* (Trad. Gabriela Ferrari). Siglo Veintiuno Editores. (Trabajo original publicado en 2010)
- Chirumiru. (8 de noviembre de 2023). El autor de Shingeki no Kyojin siempre quiso cambiar el final, *Kudasai*.
<https://somoskudasai.com/noticias/cultura-otaku/el-autor-de-shingeki-no-kyojin-siempre-quiso-cambiar-el-final/>
- Eliade, M. (1963). *Mito y realidad*, (Trad. L. Gil). Labor.
- Frye, D. (2019). *Muros. La civilización a través de sus fronteras* (Trad. E. Jordá). Turner Publicaciones.
- Hernández Pérez, M. (2013). *La Narrativa Cross-Media en el Ámbito de la Industria Japonesa del Entretenimiento: Estudio del Manga, el Anime y los Videojuegos* [Tesis de doctorado, Universidad de Murcia]. <https://portalinvestigacion.um.es/documentos/63bc33393035a915c707be87?lang=fr>
- Horberg, E J.; Oveis, C.; Keltner, D. y Cohen, A. B. (2009). Disgust and the moralization of purity, *Journal of Personality and Social Psychology* 2009, 97 (6), 963–976.
<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/19968413/>
- Horno López, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* [Tesis de doctorado, Universidad de Granada]. <https://digibug.ugr.es/handle/10481/34010>
- Isayama, H., Kawahubo, S., Kodansha, Production I.G., MAPPA. (2013 – 2023). *Shingeki no Kyojin* [Serie de Televisión]. NHK General TV.
- Jordi Maquiavelo (7 de noviembre de 2023). *POR QUÉ el FINAL de ATTACK ON TITAN es PERFECTO / Análisis* [Archivo de video]. Youtube.
https://www.youtube.com/watch?v=l-PicwE9SIE&ab_channel=JordiMaquiavelo
- Kodansha USA. (28 de abril de 2023). *Attack on Titan panel with the creator Hajime Isayama* [Anime NYC 2022] [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=jf8CzU00ZeQ>

- Lakoff, G. y Johnson, M. (1986). *Metáforas de la vida cotidiana*, (Trad. C. González Marín). Ediciones Cátedra.
- Lluch, G. (2023). El canon literario no académico: propuesta metodológica para su estudio, en *Revista de Literatura*, LXXXV (170), 349-370. <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2023.02.014>
- Montero Plata, L. (2011). *La construcción de la identidad de Hayao Miyazaki: memoria, fantasía y didáctica* [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Madrid]. <https://repositorio.uam.es/handle/10486/10320?show=full>
- Nørretranders, T. (1998). *The user illusion. Cutting consciousness down to size*, (Trad. al inglés de Jonathan Sydenham). Viking.
- Peterson, J. B. (2020). *Mapas de sentidos: la arquitectura de la creencia* (Trad. J. J. Estrella González). Editorial Planeta.
- Puche, M. P. y Meo, A. L. (2021). Representaciones simbólicas de las otredades y la construcción del espacio. Aproximaciones a un análisis comparativo de *Game of Thrones*, *Shingeki no Kyojin* y *One Piece*, en A. M. Santa Cruz (Ed.), *Juego de Tronos: Un diálogo con la Historia (y las Humanidades)* (pp.123-140). Editorial UCA.
- Sanderson, B. (febrero de 2007). *Sanderson's First Law*. Dragonsteel. The worlds of Brandon Sanderson. <https://www.brandon-sanderson.com/sandersons-first-law/>
- Sava, M. (2013). *Ciudades reales, ciudades imaginarias a través de la ficción* (Bucarest y Madrid) [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. E-Prints Complutense.
- Seva Victoria, C. L. (2015). El verdadero ataque de los titanes: la combinación ganadora internacional de *Shingeki no Kyojin*, en *Con A de Animación* (5). <https://doi.org/10.4995/caa.2015.3539>
- Solzhenitsyn, A. (1973). *Archipiélago Gulag* (Trad. L. R. Martínez, L. Gabriel y V. Lamsdorff). Trivilius.
- Vercelloni, M. y Vercelloni, V. (2010). *Inventing the garden* (Trad. al inglés de J. Paul Getty Trust). The J. Paul Getty Museum.