



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN**

**Neo-Tokio: una representación del  
futuro en el filme *Akira***

**SEMINARIO TALLER EXTRACURRICULAR  
“INTERDISCURSIVIDAD: CINE, LITERATURA,  
HISTORIA”**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN HISTORIA**

**PRESENTA:**

**LUZ ALEJANDRA SOTO CONCEPCIÓN**

**ASESORA:**

**DRA. LAURA EDITH BONILLA DE LEÓN**



**SANTA CRUZ ACATLÁN, NAUCALPAN,  
ESTADO DE MÉXICO; NOVIEMBRE DE 2022**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

*A Ber, con quien he recorrido el mundo entero a través de todos los tiempos en una sola vida — y  
quien soportó con valentía el oírme hablar sobre Kaneda y Tetsuo por más de un año.  
A Isaiah, con quien comparto un universo de posibilidades infinitas por vivir.  
A Joxter y Jaspers en las clases virtuales, el cansancio y la vigilia.*

*Con amor.*

## INDICE

INDICE.....	II
INTRODUCCIÓN.....	4
1. PASADO PRESENTE .....	8
1.1 KATSUHIRO OTOMO, SUS PRIMEROS PASOS .....	9
1.2 EL ARTISTA DE TOKIO .....	12
1.3 EL DIRECTOR DE NEO-TOKIO .....	23
1.4 HACIA EL FUTURO.....	31
2. PRESENTE FUTURO .....	36
2.1 ¡NEO-TOKIO ESTÁ A PUNTO DE EXPLOTAR! .....	36
2.2 VIOLENCIA, INCONFORMIDAD Y JUVENTUD: MALESTARES DE LA MODERNIDAD .....	42
2.3 CORRUPCIÓN EN LA GRAN CIUDAD .....	51
2.4 NEO-TOKIO: LA CIUDAD DE TODOS LOS TIEMPOS .....	53
CONCLUSIONES.....	69
REFERENCIAS .....	74

## AGRADECIMIENTOS

Infinitos a Eri, a Jacobo, a mis profesores y compañeros del seminario por permitirme reflexionar el mundo a través del arte, la televisión, el cine, la literatura y la historia en este pequeño fragmento de tiempo en el que hemos coincidido.

A los ausentes, porque sin su falta en mi vida este trabajo no habría sido posible

## INTRODUCCIÓN

Los imaginarios colectivos sociales respecto al mundo que nos rodea como sociedades se han visto fuertemente retroalimentados por la radio, el cine, la televisión y, aunque en fechas un poco más recientes, el internet desde la segunda mitad del siglo pasado. Dichos imaginarios se nutren de una serie de elementos que con el paso del tiempo se agregan, cambian o moldean para adaptarse a las visiones que una sociedad no solamente tiene y muestra de sí misma sino de los otros con los que convive, los problemas locales o internos que tiene e incluso que llegan a reproducir los que comparten con otros en el continente o el globo entero. En este mismo sentido, el tiempo y sus múltiples segmentos juegan un papel importante no solo en la narrativa de las tramas que nos entretienen, sino también en las ideas que concebimos de nuestro entorno, de la historia y de nosotros mismos.

Dentro de la amplia variedad de conceptos que dividen a las estructuras temporales, el futuro toma un lugar relevante dentro de los repertorios simbólicos que tienen los colectivos humanos desde los albores de la civilización, donde la profecía y la adivinación comenzaron entre mezclándose con las ideas de la vida después de la muerte, sumadas a las visiones sobre los terrenos divinos de los Dioses que ajenos a los mortales, en cuyas vidas tenían injerencia, daban forma a los trazos ideales de lo que sucedería en un tiempo posterior al vivido en el ahora, y que siglos más tarde, tras el surgimiento del cristianismo, las reformas modernistas en el campo político así como los avances en lo tecnológico, se transformarían para dar paso al futuro lleno de matices como hoy lo conocemos.

Hasta aquí cabe recordar que las nociones temporales de pasado, presente y futuro terminan refiriéndose a la experiencia humana, y cuya facultad principal de estas es la de expresar simultáneamente lo que no sucede al mismo tiempo del que parte quien lo realiza, pero donde a su vez los mismos individuos se contemplan inmersos debido a sus vivencia y conocimiento sobre los distintos acontecimientos sociales, naturales y personales que se desarrollan en ellos<sup>1</sup>. A pesar del desbordamiento de expectativas que trajo consigo la modernidad y las revoluciones, este hecho continúa latente en sus concepciones por lo que, al expandirse las expectativas también se abrió el campo de las posibilidades de lo que ocurriría en ellos. Dichos cambios y permanencias pueden apreciarse en las pinturas de este

---

<sup>1</sup> Norbert Elías, *Sobre el tiempo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1997, p. 66.

periodo, donde la visualización de los futuros bíblicos y literarios revelaban características y conocimientos de distintas etapas históricas entre los símbolos que los construían.

Desde los inicios del cine, y aún antes en la literatura, el imaginario del mundo y las sociedades futuras han llamado la atención fuertemente a propios y extraños sobre lo que deparan tiempos venideros, especialmente en lo social como en lo científico. En este sentido, las ciudades se han convertido en elemento característico de los filmes futuristas. Su construcción arquitectónica junto con la distribución que hacen del entorno urbano a través de sus distintos escenarios no solo resignifica con el tiempo nuestra noción del espacio social que habitamos y/o soñamos habitar en un sentido estético, sino que también replantea las formas sociales en las que se utiliza, rompiendo, proponiendo o enfocando, ya sea positiva o negativamente, las interacciones entre sus habitantes y la relación que estos tienen con el mundo que los rodea, con la historia y con el tiempo mismo. Es justo esta amalgama la que crea la ciudad futurista en la que esta investigación se ha centrado.

Tokio, la capital japonesa, ha sido visualizada por muchos en Occidente como un símbolo terrenal futurista desde el siglo pasado. Su desarrollo económico en la segunda mitad del siglo XX, sus continuos avances tecnológicos en robótica, así como las peculiares formas de conducirse de su población y la explosión de popularidad desmedida en el mundo entero de sus animaciones, los han llevado a casi materializar el futuro imaginado por el cine en su acepción más positiva y modernista. Es por ello por lo que convenía preguntarse si para los japoneses el futuro se ve parecido a lo que como occidentales estamos acostumbrados a imaginar gracias a las películas que hemos disfrutado.

La decisión de analizar una película como *Akira* responde principalmente a la necesidad de estudiar las perspectivas y mentalidades de culturas y sociedades diferentes a la propia y fuera de la industria estadounidense respecto a la construcción y representación de imaginarios futuristas y su articulación del tiempo y la historia presentados en sus contenidos; así como poner en práctica el análisis de una película animada toda vez que esta investigación considera que el cine de animación, aún menospreciado en algunos ámbitos por ser considerado “para niños”, es un recurso tan valioso como el cine de imagen real para la historia, ya que dentro de sus cuadros pueden ser representados los pensamientos de una sociedad así como su contraparte actuada, entendiendo que en ambos casos estos terminan interpretando la realidad y el contexto en el que son creados.

*Akira* no solo marcó un antes y un después en la historia de la animación, la cultura pop mundial o bien en la concepción de la ciencia ficción así como del ciberpunk dentro y fuera de Japón, sino que también posicionó la entrada de la cultura japonesa a través de sus animaciones y cómics en los Estados Unidos, expandiéndose rápidamente a todo occidente más allá de los círculos especializados del cómic; dicho posicionamiento serviría a su vez como la puerta a otras grandes oleadas de influencia asiática que actualmente gozan de gran repercusión cultural entre los jóvenes, como lo es la coreana en el ámbito musical hoy en día, y cuyo fenómeno histórico-cultural amerita toda una investigación por sí mismas.

Para realizar este trabajo se utilizó la concepción del tiempo histórico planteada por Reinhart Koselleck, para el cual el historiador recuperó dos categorías históricas-antropológicas: el espacio de experiencia y el horizonte de expectativa. El primero se remite a la experiencia vital de un individuo, construida a partir de las experiencias sociales acumuladas este a través de eventos o situaciones y que son compartidos con otros integrantes de su grupo social, lo que permite ser recordados por estos mismos; constituye parte de la identidad colectiva de la sociedad en la que los seres humanos se desarrollan y tiene la cualidad de ser propia e impersonal a la vez, es decir, puede ser proporcionada por otros como los conocimientos que los padres transmiten a los hijos por generaciones o que, en este caso, se aprenden como parte de las enseñanzas de la historia y que pasan a formar parte de nuestro saber del mundo o bien por los acontecimientos de los cuales somos testigos y/o partícipes.

En este sentido, la experiencia está fuertemente ligada a la memoria, pues se compone de todo lo que se puede evocar del recuerdo de la propia vida o del saber de otra y la cual no es cronológicamente mensurable, aunque sí fechable según su motivo<sup>2</sup>. La segunda categoría, como su nombre lo indica, constituye todo aquello que no se ha experimentado, pero que puede descubrirse. En palabras de Koselleck, es “aquella línea tras de la cual se abre en el futuro un nuevo espacio de experiencia, aunque aún no se puede contemplar.”<sup>3</sup> Esto limitaría en cierto sentido las expectativas puesto que estas no pueden corroborarse en el presente, a diferencia de las experiencias que pueden revisarse y confirmarse posteriormente de su

---

<sup>2</sup> Reinhart Koselleck, *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*, España, Paidós, 1993, p. 339.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 340.



suceso. Las representaciones sobre el futuro, al ser creadas en un presente determinado atraviesan ambas categorías.

Para el análisis fílmico y su posterior interpretación se siguieron las directrices planteadas en el trabajo de Aurelio de los Reyes, quién a pesar de no establecer propiamente una teoría para el análisis cinematográfico, si esboza un método que puede ejecutarse en la práctica a través de distintas publicaciones<sup>4</sup>; por lo anterior primero se contextualizó socio-históricamente tanto al director así como al filme mismo, desde una perspectiva local e internacional para tener un panorama amplio de este punto ya que, al ser producida bajo el contexto de la Guerra Fría, es imposible descartar este último aspecto así como su influencia sobre Japón y por consecuencia en Katsuhiro Otomo dentro del primer capítulo, llamado *Pasado Presente*. De igual forma, en el segundo y último capítulo, titulado *Presente Futuro*, se implementó la división en ejes temáticos, planteada por Aurelio de los Reyes, lo cual facilitó la ubicación de los acontecimientos identificables dentro de la historia de Japón y del espacio de experiencia que Katsuhiro Otomo recuperó para posteriormente desarrollar su expectativa general de futuro plasmada en la película y, así mismo, reflexiona un poco sobre la representación del futuro y su relación con la perspectiva histórica del director a través de la ciudad de Neo-Tokio.

---

<sup>4</sup> Véase Aurelio de los Reyes, *Medio siglo de cine mexicano (1896-1947)*, Trillas, México, 1991, pp. 96-154; Aurelio de los Reyes, “Crimen y castigo: la disfunción social en el México posrevolucionario” en Aurelio de los Reyes (coord.), *Historia de la Vida Cotidiana en México. Siglo XX: volumen 2. La imagen, ¿espejo de la vida?*, México, Fondo de Cultura Económica, 2014, pp. 301-343.

## 1. PASADO PRESENTE

*“Some time ago a crazy dream came to me  
I dreamt I was walking’ into World War Three  
I went to the doctor the very next day  
To see what kinda words he could say  
He said it was a bad dream”*

*Talkin’ World War III Blues. Bob Dylan*

Hacia 1950 el mundo se encontraba una vez más bajo tensión gracias a la guerra. La disputa que mantenían el bloque capitalista occidental, representado por los Estados Unidos de América, y el bloque comunista oriental, con la Unión de Repúblicas Socialistas soviéticas (en adelante URSS) a la cabeza, desde el final de la Segunda Guerra Mundial había comenzado a gestar una serie de cambios y conflictos a lo largo y ancho del planeta, principalmente en la zona asiática donde la Guerra de Corea se había desatado en ese mismo año; la humanidad miraba por primera vez con preocupación y miedo la posibilidad de que un conflicto más mortífero y destructivo que el anterior se desatara debido al desarrollo tecnológico nuclear. Los bombardeos atómicos sobre las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki cinco años atrás habían dejado claro el mensaje en la memoria del mundo: la destrucción humana masiva era posible en cualquier instante y en cualquier lugar.

Para el pueblo japonés, primero y único golpeado por armas nucleares hasta ahora en la historia, los efectos más visibles de la guerra comenzaron a diluirse conforme los años pasaban y el crecimiento económico iba al alza al tiempo que se estabilizaba. Paradójicamente, el impacto que la derrota y la bomba habían causado sobre Japón comenzó a visibilizarse cada vez más dentro de sus expresiones artísticas, audiovisuales o escritas, una vez que la censura norteamericana languideció al término de la ocupación en abril de 1952<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> La reconstrucción de Japón, desde la infraestructura hasta la creación de nuevos códigos morales, cívicos e incluso culturales, fue una empresa completamente estadounidense basada en la premisa de asegurar que el país no se convirtiera en una amenaza para la paz y la seguridad mundial, al tiempo que sirviera como un punto estratégico en la Asia durante la Guerra Fría. Véase Jorge Alberto Lozoya y Víctor Kerber Palma,

Los años 50 trajeron consigo un periodo de cambios socioculturales sin precedentes para la historia del país del sol naciente, mismos que fueron registrados por su propio cine cuyo auge dorado apenas acababa de comenzar.

Antes que potencia económica, los japoneses comenzaron a labrar su lugar en el plano internacional gracias al cine. En 1954 se produjeron dos de los largometrajes más influyentes del cine japonés: en abril de ese mismo año llegó el filme *Los siete samuráis*<sup>2</sup> de Akira Kurosawa, quien ya en 1950 había atraído la mirada de los cinéfilos del mundo con *Rashōmon*<sup>3</sup>, por la cual ganó el León de Oro en el Festival de Venecia un año después y el Óscar a la mejor película extranjera en 1952. Unos meses más tarde, los espectadores nipones atestiguaron el nacimiento del primer icono de la cultura popular de la nación en ser exportado al mundo<sup>4</sup>. Producto de la radiación en las aguas japonesas, coincidentes casi a la par con una serie de pruebas nucleares por parte de Estados Unidos en el atolón Bikini que dieron pie a fuertes manifestaciones antinucleares, y de la imaginación de Ishirō Honda, *Godzilla*<sup>5</sup>, al igual que Japón, hacia su aparición en el caótico mundo de la larga posguerra.

## 1.1 KATSUHIRO OTOMO, SUS PRIMEROS PASOS

Durante la primera mitad de la década de 1950, las ciudades japonesas destruidas durante los bombardeos aliados habían logrado una reconstrucción casi completa y comenzado a alcanzar niveles de crecimiento del 60%, equivalente a la preguerra<sup>6</sup>. Los Estados Unidos habían abandonado casi en su totalidad el país hacia 1952 para enfocarse en la nueva lucha que entablaban contra el comunismo y Japón comenzaba a conducirse por su propia mano, guiándose en parte a través de lo aprendido de los occidentales en sus años previos. En medio

---

“Japón Contemporáneo” en Michiko Tanaka (coord.), *Historia Mínima de Japón*, México, El Colegio de México, 2013, pp. 287-348.

<sup>2</sup> *Los siete samuráis* (七人の侍, *Shichinin no samurai*), dirigida por Akira Kurosawa, producida por Shojiro Motoki, actuaciones de Toshiro Mifune, Takashi Shimura, Keiko Tsushima, Isao Kimura; Japón, Toho, 1954.

<sup>3</sup> *Rashōmon* (羅生門, *Rashōmon*), dirigida por Akira Kurosawa, producida por Minoru Jingō, Japón, Daiei Film, 1950.

<sup>4</sup> Brett L. Walker, *Historia de Japón*, España, Akal, 2017, p. 218.

<sup>5</sup> *Godzilla* (ゴジラ, *Gōjira*), dirigida por Ishirō Honda, producida por Tomoyuki Tanaka, Japón, Toho, 1954.

<sup>6</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 298.

de los cambios políticos que el mundo y el país del sol naciente experimentaban, y casi a la par del estreno de *Los siete samuráis*, el 14 de abril de 1954 nació en la prefectura de Miyagi, ubicada en la región de Tōhoku en la isla de Honshu, el único hijo varón de la familia Otomo: Katsuhiko.

Ocho meses después del nacimiento de Katsuhiko Otomo, llegó al poder Ichirō Hatoyama como primer ministro de Japón. Hatoyama, un nacionalista forjado en la vieja escuela y quien fue juzgado y absuelto durante los Juicios de Tokio<sup>7</sup> por su probable participación en crímenes de guerra, implementó en 1955 un plan económico sexenal que dio inicio al despegue de la economía japonesa, propiciando así el mejoramiento de las condiciones de vida de la población del país incluso por encima de las que hubo previo a la guerra<sup>8</sup>. Con el levantamiento y el desarrollo del mercado interno, la industrialización y los hábitos de consumo también comenzaron a crecer. En este contexto, el joven Katsuhiko Otomo pasó sus primeros años de vida al lado de sus padres y hermanas.

Hacia finales de los años 50 y principios de los 60, las revistas semanales se habían vuelto muy populares entre la población general, llegando a alcanzar tirajes de hasta 12 millones de ejemplares<sup>9</sup>. Dado que en aquel tiempo la región en la que habitaba la familia Otomo aún estaba en crecimiento, las actividades para un niño eran bastante limitadas, por lo que no es de sorprender que el pequeño Katsuhiko volcara su atención en las revistas *manga*<sup>10</sup> que en un principio sus padres le compraban<sup>11</sup>; según sus propias palabras durante una entrevista en 2017 a la revista *Forbes* el japonés refirió que durante su infancia no había

---

<sup>7</sup> Los “Juicios de Tokio”, también conocidos como los “Procesos de Tokio”, fueron los procedimientos que un tribunal militar internacional llevó a cabo, siguiendo el modelo de Nuremberg, en contra de altos mandos japoneses, acusados de haber cometido crímenes de guerra y lesa la humanidad durante la Segunda Guerra Mundial. En dichos juicios se condenó a 25 jefes políticos, militares y funcionarios, 7 de ellos a morir en la horca, 16 a cadena perpetua y 2 se suicidaron durante el juicio. Véase Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 291.

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 301.

<sup>9</sup> *Ibidem*, p. 302.

<sup>10</sup> *Manga* es el término empleado en Japón para aludir al cómic como tal. Sin embargo, en las últimas décadas, y gracias a la globalización, no sólo refiere a esto sino también a un estilo de hacer cómic que puede ser dibujado por autores de cualquier latitud, y a la industria en la que se mueven las distintas obras de dicho estilo. Véase Mery Cuesta, “Osamu Tezuka, amor y optimismo del Walt Disney japonés”, *El Mundo*, 26 de noviembre de 2019, consultado el 05 de diciembre de 2021, en <https://www.elmundo.es/cultura/laesferadepapel/2019/11/26/5dd680a821efa028638b46dd.html>. Para los fines prácticos de este trabajo, se utilizarán los términos *manga* y *anime* para diferenciar las producciones gráficas de comics y las producciones audiovisuales respectivamente.

<sup>11</sup> Ollie Barder, “Katsuhiko Otomo On Creating 'Akira' And Designing the Coolest Bike In All Of Manga And Anime”, *Forbes*, 26 de mayo de 2017, consultado el 05 de diciembre de 2021, en <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/05/26/katsuhiko-otomo-on-creating-akira-and-designing-the-coolest-bike-in-all-of-manga-and-anime/?sh=2201a49f6d25>

mucho que hacer más que leer *manga*<sup>12</sup>. Fue durante este mismo periodo en el que comenzó a practicar el dibujo impulsado por su gusto en aquello que gustosamente leía. No fue sino hacia sus últimos años de primaria cuando la compra de revistas comenzó a detenerse ya que, como él mismo explica, “había una regla en mi casa y era que solo podía comprar una revista al mes. Esta tendía a ser *Shōnen*<sup>13</sup> e incluía cosas como *Tetsuwan Atom*<sup>14</sup> y *Tetsujin 28-go*<sup>15</sup>. Disfruté mucho esos mangas cuando era niño.”<sup>16</sup> Dichas obras sembraron en el joven hijo de la familia Otomo las bases elementales para sus obras posteriores, donde la ciencia ficción y la tecnología prevalecieron en gran medida. En su entrevista para *Forbes* de 2017, Katsuhiro consideró que dibujar no era realmente algo excepcional que él hacía, ya que todos los niños de esa edad y en aquel momento hacían lo mismo sin distinción<sup>17</sup>. No fue sino hasta que leyó el libro *Cómo ser en un artista del manga*<sup>18</sup> publicado por el artista Shōtarō Ishinomori<sup>19</sup> que comenzó a tomar seriamente la idea de aprender las bases para dibujar y así poder ejercerlo profesionalmente más adelante<sup>20</sup>.

Simultáneamente, hacia la mitad de los años 60 el crecimiento económico anual japonés oscilaba entre el 10% y el 12% y los ingresos, tanto de campesinos en el campo como de los trabajadores dentro de las ciudades había aumentado considerablemente, llevando a las disparidades entre campo y ciudad prácticamente a desaparecer durante el transcurso del decenio<sup>21</sup>. La restauración de las relaciones diplomáticas con el mundo occidental, realizadas en principio durante la década anterior, habían propiciado una revolución tecnológica sin

---

<sup>12</sup> *Ibidem*.

<sup>13</sup> *Shōnen* fue una publicación de la editorial Kobunsha, creada el 1º de octubre de 1945, perteneciente a su vez al Grupo Kodansha, la casa editorial más antigua en Japón. La palabra refiere también a un género de manga cuyo público objetivo primordial son niños y preadolescentes masculinos.

<sup>14</sup> Conocido en occidente como *Astro Boy*, cuyo autor e ilustrador Osamu Tezuka (1928-1989) ostenta el título de “Dios del manga”. Tezuka es considerado el padre del manga moderno dado que impulsó este género a su papel dominante en la cultura popular de posguerra, sembrando las bases narrativas y visuales que imperan hoy en día. Véase Walker, *op. cit.*, p. 219.

<sup>15</sup> Escrito e ilustrado por Mitsuteru Yokoyama (1934-2004). La serie se centra en las aventuras de un niño llamado Shōtarō Kaneda, que controla un robot gigante llamado Tetsujin 28, el cual fue construido por su difunto padre. En Estados Unidos el *anime* comenzó a transmitirse en 1964 bajo el nombre de *Gigantor*.

<sup>16</sup> Barder, *ibid.*

<sup>17</sup> *Ibidem*.

<sup>18</sup> Akira 2019, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (2/4)*, 00'17", 29 de diciembre de 2009, recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=LOVPrUKh\\_F4](https://www.youtube.com/watch?v=LOVPrUKh_F4), [consultado el 06 de diciembre de 2021]

<sup>19</sup> Nacido como Shōtarō Onodera (1938 – 1998), Ishinomori fue asistente de Osamu Tezuka durante la publicación de *Tetsuwan Atom (Astro Boy)*. Es creador de la serie *Super Sentai*, la cual originó todo un subgénero referente a los héroes que se mueven en escuadrones de lucha y cuya popularidad se mantiene vigente hoy en día. Su obra se adaptó en occidente bajo el nombre de *Power Rangers*.

<sup>20</sup> Barder, *ibidem*.

<sup>21</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 306.

precedentes. Industrias como la del acero, la automotriz y de los hidrocarburos se aceleraron con las crecientes importaciones del mismo modo en que la introducción de nuevas tecnologías en textiles, resinas, petroquímicos y electrónica aumentaron la diversificación de lo ya se producía dentro del país. Aparatos electrónicos como cámaras fotográficas, radios de transistores y automóviles comenzaron a ser accesibles para todos; y más temprano que tarde, la exportación se convirtió en una prioridad para la nación. El milagro tras la guerra se había logrado. Japón estaba viviendo una modernización a pasos acelerados que el mundo tenía que reconocer.

Mientras el país experimentaba la bonanza, el crecimiento y la apertura de sus fronteras con el mundo occidental a través de la planeación de la XVIII Olimpiada en Tokio hacia 1964, los intereses de un joven Katsuhiro Otomo por convertirse en dibujante profesional aumentaban. Durante sus años de secundaria, comenzó a aficionarse por las películas norteamericanas<sup>22</sup>, de las cuales ha expresado en reiteradas ocasiones que influyeron fuertemente en su vida y su trabajo. Fue también durante esta época que comenzó a plantearse seriamente el mudarse a Tokio para ser un ilustrador profesional o un director de cine<sup>23</sup>. Solo tenía que dar un paso decisivo para alcanzar sus objetivos.

## 1.2 EL ARTISTA DE TOKIO

A la par del mundo Japón experimentó una oleada de movimientos estudiantiles, cuya violencia registrada durante los enfrentamientos con la policía es memorable aún ahora, forzando al cierre inevitable de todas las universidades japonesas en 1968<sup>24</sup>. Dos años más tarde, en 1970, Japón comenzaría a experimentar con mayor fuerza el malestar social que la modernización acelerada del país, junto a la constante tensión internacional, había traído consigo pues, en lo político, el tema de la devolución de la isla de Okinawa por parte de Estados Unidos a los japoneses flotaba en el aire desde 1967 sin muchos avances. Las

---

<sup>22</sup> Barder, *ibidem*.

<sup>23</sup> *Idem*.

<sup>24</sup> Eiji Oguma, “El 68 japonés: una reacción colectiva al rápido crecimiento económico en una época de agitación” en *Sinpermiso, república y socialismos también para el siglo xxi*, 23 de marzo de 2018, consultado el 06 de diciembre de 2021, <https://www.sinpermiso.info/textos/el-68-japones-una-reaccion-colectiva-al-rapido-crecimiento-economico-en-una-epoca-de-agitacion>.

expectativas aumentaron cuando durante el año de las protestas estudiantiles, Richard Nixon, el reciente presidente electo norteamericano, prometió la devolución de Okinawa hacia 1972, una vez que las tropas estadounidenses hubieran abandonado por completo Vietnam, con quienes habían entrado en guerra unos años antes. Las negociaciones caldeaban los ánimos dentro de Japón, cuya imagen al exterior había ganado peso y terreno tras la exhibición de su potencial tecnológico y económico en la Exposición Universal de Senri, cerca de Osaka, en 1970.

No obstante, en los Estados Unidos y Europa, la popularidad japonesa comenzaba a generar escozor. En el primer caso un nacionalismo antijaponés comenzó a resurgir rememorando a los peores años de la preguerra; en el segundo, algunos países comenzaron a imponer barreras de importación a los artículos japoneses, especialmente sobre los textiles<sup>25</sup>, lo que generó que la balanza inflacionaria comenzara a moverse de manera tensa, la cual empeoró cuando más tarde el suministro petrolero proveniente de medio oriente se vio disminuido drásticamente debido a la guerra entre Israel y las naciones árabes en octubre de 1973.

Sumando a lo anterior, dentro de Japón, el número de ciudadanos japoneses que pensaba que la nación comenzaba a sumirse en un caos civilizatorio iba en aumento<sup>26</sup>. Todo se complicó al interior del país cuando en noviembre de 1974 la revista *Bungei Shunjū* acusó al entonces primer ministro, Kakuei Tanaka (1918-1993), de manejo doloso de fondos<sup>27</sup>, lo que ocasionó un escándalo nacional y el arresto en prisión de Tanaka dos años más tarde. El periódico *Asahi*, uno de los más importantes dentro del país y cuyos tirajes superaban, al igual que hoy, los 11 millones de ejemplares; publicó unos meses antes los resultados de una encuesta sobre la popularidad del primer ministro, revelando demoledoramente que solo una quinta parte de la población lo apoyaba; casi a la par de este suceso el precio de los artículos básicos comenzó a ir en aumento, encareciéndolos al igual que las importaciones. La corrupción política, junto a la crisis económica, terminó minando la estabilidad social del país.

Para este momento, la vida de Katsuhiro Otomo había comenzado a tomar los tintes que lo catapultarían como alguien sobresaliente dentro de la industria del *manga* en Japón.

---

<sup>25</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 311.

<sup>26</sup> *Ibidem*, p. 315.

<sup>27</sup> *Idem*.

Durante sus años de secundaria uno de sus amigos le presentó a un editor de *manga* que trabajaba para Futabasha, una de las casas editoriales de *manga* más importantes en Japón hasta la fecha, a quien el joven japonés le presentó algunos trabajos que había realizado hasta ese momento y que estaban relacionados con el rubro. Luego de revisar sus manuscritos, el editor lo cuestionó respecto a sus planes a futuro tras graduarse y le pidió que en caso de que decidiera mudarse a Tokio, le llamara<sup>28</sup>.

Cabe destacar, y como ya había comentado, que durante esta década se dio la mayor influencia del cine norteamericano en la vida de Otomo. Películas como *Bonnie and Clyde* (1967)<sup>29</sup> de Arthur Penn, *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (1969)<sup>30</sup> de George Roy Hill, y *Easy Rider* (1969)<sup>31</sup> de Dennis Hopper, no solo sirvieron como inspiración directa para *Akira*, su obra cumbre y la concerniente a este trabajo, sino que cambiaron su forma de ver el mundo. “Todas las películas decían ‘empaca y vete del pueblo’, básicamente todas eran acerca de dejar el hogar”<sup>32</sup>, comentó durante la entrevista que Pionner LDC incluyó en el Laser Disc de *Akira* en 1993. Después de estas experiencias, según comentó a *Forbes*, comenzó a ver películas japonesas con más ahínco entre las cuales se incluían bastantes “películas viejas<sup>33</sup>.” También durante este periodo fue fuertemente influenciado por el trabajo artístico de los ilustradores Yokoo Tadanori (1936), considerado el mejor cartelista de pop art del siglo XX —incluso por encima de Andy Warhol—, e Isaka Yoshitaro (1928 – 1970)<sup>34</sup>, quienes gozaron de una fuerte popularidad en los años 60 como ilustradores dentro de la isla<sup>35</sup>.

Una vez graduado, Katsuhiro Otomo hizo caso a la experiencia que había ganado con el cine norteamericano y emprendió el viaje a Tokio donde llamó al editor de Futabasha. De

---

<sup>28</sup> Barder, *ibidem*.

<sup>29</sup> *Bonnie and Clyde*, dirigida por Arthur Penn, producida por Warner Bros., con actuaciones de Warren Beatty, Faye Dunaway, Gene Hackman, Michael J. Pollard y Estelle Parsons, Estados Unidos, Seven Arts Pictures, 1967.

<sup>30</sup> *Butch Cassidy and the Sundance Kid*, dirigida por George Roy Hill, producida por Campanile Productions, con actuaciones de Paul Newman, Robert Redford, Katharine Ross, Strother Martin y Henry Jones, Estados Unidos, 20th Century Fox, 1969.

<sup>31</sup> *Easy Rider*, dirigida por Dennis Hopper, producida por Raybert Productions y Pando Company Inc., con actuaciones de Dennis Hopper, Peter Fonda, Jack Nicholson, Phil Spector y Luke Askew, Estados Unidos, Columbia Pictures, 1969.

<sup>32</sup> Akira 2019, *op. cit.*, 01’25”.

<sup>33</sup> *Idem*.

<sup>34</sup> Barder, *ibidem*.

<sup>35</sup> Ambos son considerados dos de los más grandes ilustradores y diseñadores gráficos que tuvo Japón durante el siglo XX.



esta manera logró conseguir su primer empleo como dibujante profesional de *manga*. La primera historia en la que trabajó, según dijo a *Forbes* sin revelar mayor detalle, fue una versión de *La pequeña cerillera* de Hans Christian Andersen<sup>36</sup>. Sin embargo, no sería sino hasta 1973 cuando su nombre se inscribiera oficialmente en el medio gracias a la publicación de *Jyu-sei*<sup>37</sup>, el cual es una adaptación de *Matteo Falcone*, un cuento del francés Prosper Mérimée publicado originalmente en 1829 en París, para la revista *Manga Action* de la editorial Futabasha.

Para ese tiempo, hacia la segunda mitad de la década de 1970, la crisis social se había agravado. En febrero de 1976 los periódicos japoneses informaron del suceso más escandaloso en cuanto a la ola de corrupción política dentro del país para ese momento se trataba, ya que el Senado estadounidense estaba involucrado directamente al ser acusado de haber sobornado a altos funcionarios públicos y privados a través de una corporación comercial para propiciar la venta de un modelo de aeronaves, y en la que el ex primero ministro Kakuei Tanaka estaba relacionado también. Ese mismo año, el Partido Liberal Democrático, regente hasta ese momento, perdió la mayoría en el parlamento frente a la oposición, cuyos integrantes llegados al poder se dedicaron a emitir reformas económicas al por mayor, lo que ocasionó que se pensara que Japón estaba en la antesala del socialismo. Sin embargo, y pese a todo, la economía había comenzado a mejorar.

En el exterior del país, la Guerra Fría comenzaba a tensar una vez más sus roces entre sus bloques beligerantes cuando el día de navidad de 1979 la URSS invadió Afganistán en, visto desde la perspectiva soviética, un intento de ayudar al recién creado gobierno comunista afgano, que había surgido un año antes, en su lucha contra grupos insurgentes muyahidines<sup>38</sup>. Esto ocasionó que Occidente, especialmente los Estados Unidos, no viera con buenos ojos lo que para ellos parecía un descarado acto de agresión por parte de un Estado totalitario<sup>39</sup>. A ojos de los japoneses, los soviéticos representaban una amenaza latente de seguridad, tal como lo indicaba el *Libro Blanco de la Defensa Japonesa* en 1978<sup>40</sup>. China, que había ganado

---

<sup>36</sup> Barder, *Ibidem*.

<sup>37</sup> Conocido en occidente como *A Gun Report*.

<sup>38</sup> Fernando Quesada Sanz, “La invasión soviética de Afganistán y el ascenso de los talibanes” en *Despertaferro Ediciones*, 01 de septiembre de 2021, consultado el 06 de diciembre de 2021, <https://www.despertaferro-ediciones.com/2021/afganistan-historia-invasion-derrota-sovietica-ascenso-talibanes/>.

<sup>39</sup> *Idem*.

<sup>40</sup> *Ibidem*.

terreno en el plano internacional tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, miraba de cerca a Japón, ya que los constantes movimientos políticos del entonces primer ministro, Takeo Fukuda (1905-1995), por incrementar las fuerzas de autodefensas del país eran vistos como una seria amenaza de remilitarización en la isla<sup>41</sup>.

En este lapso, tras la publicación de *Ju-sei* en 1973 y hasta 1979, Katsuhiro Otomo se dedicó a dibujar pequeñas historias cortas para la revista semanal *Manga Action* de Futabasha. Ya para estas fechas, la industria del *manga* en Japón comenzaba a sentar las bases divisorias en cuanto a categorías, públicos y temáticas que la caracterizan hasta el día de hoy. En este sentido el *gekiga*, género surgido durante la década anterior, apareció con el propósito de marcar distanciamiento respecto al *manga* convencional de mediados del siglo XX, que se caracterizaba por su orientación hacia un público infantil, ávido consumidor de relatos de fantasía<sup>42</sup> y que hasta ese momento gozaba de la hegemonía dentro del oficio. De esta manera la atención de nuevos públicos adultos, en los que participaban activamente adolescentes, universitarios y jóvenes adultos, se volcó al consumo de *manga*.

Si bien cuando niño Otomo había comenzado a dibujar imitando los dibujos que Osamu Tezuka realizó para *Tetsuwan Atom*<sup>43</sup>, cuyo estilo estuvo a su vez fuertemente marcado e influenciado por los trazos que Walt Disney imprimió en sus propias animaciones<sup>44</sup> durante las décadas de 1930 y 1940 en los Estados Unidos, y que eran todo aquello que el *gekiga* intentó equilibrar contrarrestándolo, el artista comenzó a buscar un nuevo estilo de dibujo para sus trabajos. Sumado a esto el peso e influencia que el arte de los ilustradores Yokoo Tadanori y Isaka Yoshitaro habían dejado en el dibujante durante la secundaria, lograron configurar un estilo particular en Otomo que terminó mezclando ambas

---

<sup>41</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 320

<sup>42</sup> Según la definición de The Cartoon Museum, el *gekiga* se define por gozar de un estilo más realista y atmosférico en comparación con los dibujos de proporciones caricaturescas que predominan en los comics dirigidos para niños, así mismo desarrolla historias más valientes y atrevidas, las cuales atrajeron a un público más adulto, constituido principalmente por jóvenes, estudiantes universitarios y eventualmente lectores adultos al consumo del *manga* en Japón. Para más información véase Mario González Linares, “Gekiga: *manga* y vanguardia” en *Amberes. Revista cultural*, 29 de enero de 2019, consultado el 09 de diciembre de 2021 <http://amberesrevista.com/gekiga-manga-y-vanguardia/>

<sup>43</sup> Barder, *ibidem*.

<sup>44</sup> Según Mery Cuesta, Osamu Tezuka forjaría su propio lenguaje gráfico combinando elementos del cine y de los dibujos animados de Disney de los años 30 y 40. A todo esto le añadiría acción, dramatismo y mucho movimiento y, finalmente, en el manual *Cómo dibujar manga*, Tezuka acabaría revelando los tres elementos estéticos esenciales que el *manga* ideal debería tener: *shoryaku* (síntesis), *kochi* (exageración) y *henke* (metáfora). Para más detalle vease Cuesta, *op. cit.*

tendencias con una inclinación más hacia lo artístico que el dibujo convencional que se veía en los *mangas* de aquellos días, según el mismo lo cuenta:

El resultado fue que quería intentar hacer mi *manga* con algo así como ese tipo de estilos artísticos. Así que desde entonces quise hacer personajes de manga con este nuevo tipo de enfoque, en lugar del estilo clásico. Supongo que quería que el manga tuviera más una sensación de ilustración.<sup>45</sup>

Por contrario de lo que pareciese, para la década de 1970 la ciencia ficción no era un género popular en Japón, a diferencia del estilo gekiga que permeaba todo<sup>46</sup>. Por lo que cuando comenzó a pensar en su siguiente trabajo hacia finales de ese decenio, Katsuhiro Otomo retomó sus gustos y experiencia obtenidos durante su infancia para realizar sus siguientes trabajos: “solía amar las historias de ciencia ficción, así que pensé en intentar recrear ese tipo de emoción que tenía”<sup>47</sup>. Producto de ese intento surgió *Fireball*<sup>48</sup>, el 27 de enero de 1979 para la revista *Action Deluxe* de Futabasha, su primer trabajo dentro del género propiamente dicho como una respuesta a la ausencia del último en el gusto de los lectores de aquel momento, pero también rememorando parte de los comics que leyó de niño<sup>49</sup>.

Hasta aquí es pertinente señalar que, aunque el género de la ciencia ficción parecía no tener mayor relevancia dentro del mercado del *manga* en ese instante, el cine japonés llevaba bastante camino hasta ese momento en el género pues desde inicios del siglo había comenzado a incorporar algunas temáticas y elementos vanguardistas provenientes de occidente dentro de sus propias películas y que terminarían moldeando la línea de este rubro cinematográfico durante el resto del siglo XX. Un primer ejemplo de esto es el futurismo, movimiento artístico surgido en Italia hacia 1909 que pretendía romper con la tradición, el pasado y los signos convencionales presentes en el arte hasta ese año a través de la expresión de los valores y experiencias propias de la era de la máquina: la velocidad, la energía y la fuerza; gracias a sus dos temas principales: la misma máquina y el movimiento. Dicha corriente asumió el nombre de futurismo puesto que se auto atribuía ser un “movimiento

---

<sup>45</sup> Ollie Barder, *ibidem*.

<sup>46</sup> Barder, *ibidem*.

<sup>47</sup> *Idem*.

<sup>48</sup> *Ibidem*.

<sup>49</sup> Akira 2019, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (1/4)*, 02'16", 29 de diciembre de 2009, consultado el 05 de diciembre de 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=nIZZoHF8VmQ>.

orientado hacia el futuro”<sup>50</sup>. Esta vanguardia fue propuesta por Filippo Tommaso Marinetti durante la publicación de su manifiesto *Le Futurisme*, pen en el diario parisino *Le Figaro* el 20 de febrero del año ya mencionado.

El futurismo llegó a Japón durante la era Taisho (30 de julio de 1912 - 25 de diciembre de 1926), gracias a la apertura comercial que el país vivió desde finales del periodo Meiji (23 de octubre de 1868 - 30 de julio de 1912) y con la cual el intercambio cultural con Occidente se vio ampliamente beneficiado. El mismo año de su publicación en Italia, el manifiesto de Marinetti llegó al archipiélago traducido al idioma local, sin embargo, no fue sino hasta 1916 cuando comenzó su impacto dentro del arte japonés gracias al artista Tai Kanbara (1899 - 1997), quien tras descubrir el documento comenzó un intercambio intenso de correspondencia con el mismo Marinetti que perduraría por varios años. Sin embargo, y muy a pesar de esto último, Kanbara se distanció de la idea mecanicista de Marinetti dentro de su arte e interpretó el dinamismo futurista de una manera más emocional y cercana al fauvismo francés<sup>51</sup> que de lo que la corriente italiana proponía en un principio. No obstante, esto generó un hito dentro de la historia de la pintura en Japón, dando pie a que en 1920 se creara la primera Asociación de Arte Futurista, conocida como *Mirai-ha*<sup>52</sup>, cuyos miembros rechazaban frontalmente al sistema institucional hegemónico de la Escuela de Bellas Artes de Tokio.

En 1926 la influencia artística del futurismo llegó al cine japonés, incorporándose por primera vez en su historia cinematográfica dentro de la película *Una página de locura*<sup>53</sup>, del director Teinosuke Kinugasa, un drama psicológico cuya historia gira alrededor de un hombre y su esposa, que padece de sus facultades mentales gracias a su marido, y quien se encuentra encerrada en un manicomio donde el mismo decide entrar a trabajar para enmendar su pasado violento con ella. Más tarde, durante los años 30, el futurismo y su exaltación

---

<sup>50</sup> Filippo Tommaso Marinetti, "Le Futurisme" en *Le Figaro*, Italia, 20 de febrero de 1909, consultado el 30 de enero de 2022, en <https://arteydisegno.files.wordpress.com/2010/02/manifiesto-futurista-1909.pdf>

<sup>51</sup> Javier Vives Rego, "Pintura moderna japonesa: la pintura yoga del periodo Taisho V" en *Japón, cultura y arte*, 26 de enero de 2016, consultado el 08 de diciembre de 2021, [https://culturanipon.blogspot.com/2016/01/pintura-moderna-japonesa-la-pintura\\_24.html](https://culturanipon.blogspot.com/2016/01/pintura-moderna-japonesa-la-pintura_24.html).

<sup>52</sup> Acrónimo de su nombre completo en japonés, *Mirai-ha bijutsu kyokai* (literalmente Asociación de Arte Futurista).

<sup>53</sup> *Una página de locura* (狂った一頁, *Kurutta Ichipeiji*), dirigida por Teinosuke Kinugasa, producida por Kinugasa Productions, National Film Art, Shin Kankaku-ha Eiga Renmei Productions; con las actuaciones de Masao Inoue, Ayako Iijima, Yoshie Nakagawa y Hiroshi Nemoto, Japón, New Line Cinema, 1926.

nacionalista serían retomados por el militarismo en aras de la Segunda Guerra Mundial para servir como parte de la propaganda imperialista.

Dentro del *manga*, Osamu Tezuka retomó parte de los elementos artísticos futuristas que hasta ese momento se habían ido granjeando dentro de Japón y los mezcló con otros elementos de la ciencia ficción influenciados por las vanguardias extranjeras dentro de su obra *Metrópolis* (1949), inspirada en la misma película de Lang, pero con su propia perspectiva japonesa sobre el futuro, y que sirvió como ante sala tiempo después a una de sus obras más notables alrededor del mundo: *Tetsuwan Atom (Astroboy)*, de la cual Katsuhiro Otomo fue un ávido lector y que, como mencioné antes, sirvió de referencia para comenzar a dibujar. Los bombardeos atómicos de Hiroshima y Nagasaki terminaron de asentar la unión entre el futurismo y la ciencia ficción dentro de Japón, dotándolo de temas correspondientes a la energía nuclear y su intrínseca relación con la tecnología, áreas donde *Godzilla* reinaba, y mismos que décadas más adelante marcarían las temáticas de la ciencia ficción y del ciberpunk japones, de cuyo campo *Akira* se volvió una de las obras más notables<sup>54</sup>.

Sin embargo, antes de llegar a ésta última - y como había dicho unos párrafos atrás-, el joven Katsuhiro Otomo comenzó probando suerte con *Fireball*<sup>55</sup>, un *manga* inacabado de 50 páginas escrito e ilustrado por él mismo en el cual narra la historia de dos militantes pertenecientes a una organización que lucha por la libertad y quienes investigan la existencia de ATOM, una supercomputadora que parece estar involucrada con el control policiaco, casi militarizado, de una ciudad futurista, y quien responde a una directora despiadada con quien el ordenador mantiene una relación maternal. En *Fireball*, el artista planteó por primera vez dos de los temas sobre los que girarían sus siguientes trabajos del género: la relación humano-máquina, rasgo distintivo de la ciencia ficción en la obra de Tezuka, y la lucha civil contra la represión policial militarizada, propia de él.

Ese mismo año de 1979 resultó ser muy productivo para el dibujante, pues se mantuvo constante en la publicación de historias cortas y la posterior publicación de su primer libro en solitario bajo el nombre de *Short Piece*, donde se recopilaban parte de sus trabajos. Mientras trabajó en el maquetado de ideas para la creación de *Fireball*, el cine

---

<sup>54</sup> Véase Fundación Japón Madrid, Conferencia online “CIBERJAPÓN: Futurismo, ciencia ficción y distopía en el anime, 25 de septiembre de 2020. En <https://www.youtube.com/watch?v=NfMrHa-mugc&t=8s> [Consultado el 30 de enero de 2022.]

<sup>55</sup> Katsuhiro Otomo, *Katsuhiro Otomo Antología*, España, Norma Editorial, 2009.

norteamericano nuevamente le dio un giro de tuerca a su trabajo cuando la película *El exorcista* (1973)<sup>56</sup>, del director William Friedkin, se estrenó en Japón unos años más tarde. “Esta película realmente resonó conmigo y, como resultado, quería agregar un toque de horror a mi próximo *manga*. Obviamente, la base sería la ciencia ficción, pero quería agregar un grado de horror a la historia”<sup>57</sup>, le contó a Ollie Barder en 2017. A simple vista esta decisión parecía compleja dada la atmosfera y temática de *El exorcista*, sin embargo, logró crear *Dōmu*<sup>58</sup>, la historia que serviría como ante sala de *Akira*.

A inicios de la década de 1980 llegó al poder japonés Yasuhiro Nakasone (1918 - 2019) como primer ministro; de tendencia ultraconservadora, prometió convertir al país en la punta de lanza occidental en la zona de Asia Pacifico bajo el objetivo denominado como *senjo no sokessan*: una revisión general del balance de la posguerra que incluyera una inversión de la mentalidad del pueblo japonés acerca de su propia seguridad, absolviendo culpas por las acciones del pasado<sup>59</sup>. Para estos años, la posguerra significaba poco para las nuevas generaciones de jóvenes japoneses quienes, alejados de del trauma directo que significó la derrota, habían nacido en medio de la bonanza y la posterior crisis a diferencia de sus padres o abuelos, estos últimos sobrevivientes directos a la guerra. El choque generacional se hacía cada vez más evidente.

En enero de 1980 *Dōmu*<sup>60</sup> comenzó a serializarse prolongándose hasta del siguiente año. Un libro recopilatorio de la obra se publicó dos años más tarde, tras ganar un premio Nihon SF Taisho; un año después ganaría el premio Seiun al mejor comic<sup>61</sup>. La historia comienza con un grupo de policías investigando una serie de muertes sospechosas y extrañas en los alrededores de un conjunto de apartamentos y que, más pronto que tarde se ven inmiscuidos en la lucha entre un anciano y una niña con poderes psíquicos, quienes luchan

---

<sup>56</sup> *The Exorcist*, dirigida por William Friedkin, producida por William Peter Blatty, con las actuaciones de Ellen Burstyn, Jason Miller, Linda Blair, Max Von Sydow y Lee J. Cobb, Estados Unidos, Warner Bros. Pictures, 1973.

<sup>57</sup> Barder, *ibidem*.

<sup>58</sup> Katsuhiro Otomo, *Domu: A child's dream*, Estados Unidos, Dark Horse Manga, 1996.

<sup>59</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 325.

<sup>60</sup> Dicho título se cambió más adelante por *Pesadillas*, mismo con el cual se conoce en Europa actualmente. Vease Katsuhiro Otomo, *Pesadillas*, España, Norma Editorial, 2003.

<sup>61</sup> Convención anual de ciencia ficción que se celebra en Japón. Los eventos de la convención incluyen paneles de discusión, conferencias, lecturas, proyecciones, fiestas, juegos, conciertos y una sala de negociación para la venta de libros raros, revistas y otros artículos relacionados con la ciencia ficción. En la convención se otorgan varios premios, entre los que destaca el Premio Seiun a la mejor ciencia ficción del año según lo votado por los asistentes a la misma.

por la prevalencia del orden cotidiano de cada uno sobre el del otro. La obra sumó los poderes telequinéticos y la exploración de la lucha entre el bien y el mal a las temáticas narrativas de Otomo.

Para esta historia el autor se inspiró en sus experiencias cuando recién se había mudado a Tokio y una serie de casos de suicidios se registraron en un complejo *danchi*, construcciones que aparecieron en los años 50 para alojar a un gran número de gente después del Gran Terremoto de Kantō para suplir las viviendas de madera que aún existían al norte de Tokio a finales de los años 70 y principios de los 80<sup>62</sup>, en Takashimadaira<sup>63</sup>. Estos casos también sirvieron como inspiración en gran medida los escenarios del cine de terror japonés de principios de los años 2000, donde películas como *Dark Water* (2002)<sup>64</sup> retomaron gran parte de sus elementos arquitectónicos y sobrenaturales, heredándolos al folclor japonés contemporáneo tras su estreno en cines.

Ese mismo año, junto al escritor Toshihiko Yahagi, Katsuhiro Otomo ilustró el *manga* *Kibun wa mō Sensō*, cuya historia se centró en el estallido de una guerra ficticia en la frontera entre China y la Unión Soviética. Fue publicado en la revista semanal *Manga Action* de 1980 a 1981 y se recopiló en un solo volumen para 1982. *Kibun wa mō Sensō* también ganó el premio Seiun de 1982 al mejor cómic. En abril de 2019, 38 años después de su origen, ambos publicaron una secuela de la obra siendo esta una de las últimas intervenciones de Otomo en el rubro. Durante noviembre de 1981, dibujó *Bukiyo Saraba (A Farewell to Arms)*<sup>65</sup> para la revista *Young* de la editorial Kodansha<sup>66</sup>, otra de las editoriales japonesas con más renombre

---

<sup>62</sup> Los suicidios comenzaron en 1977 con dos personas saltando de los pasillos y los apartamentos, pero fueron incrementándose rápidamente hasta alcanzar la cifra de 130 en 1980. El enrejado de ventanas y pasillos dentro del complejo hizo que los suicidios bajaran después de esa fecha, sin embargo, siguen ocurriendo en el mismo lugar. Vease “Takashimadaira Danchi, el edificio más terrorífico de Japón” en *tintaindomita*, 29 de junio de 2020, consultado el 12 de diciembre de 2021, <https://tintaindomita.com/insomnio/takashimadaira-danchi-el-edificio-mas-terrorifico-de-japon/>.

<sup>63</sup> Barder, *ibidem*.

<sup>64</sup> *Dark Water (仄暗い水の底から, Honogurai Mizu No Soko a Kara)*, dirigida por Hideo Nakata, producida por Taka Ichise, con las actuaciones de Hitomi Kuroki, Rio Kanno, Mirei Oguchi, Fumiyo Kohinata; Japón, Kadokawa Shoten, 2002.

<sup>65</sup> En Estados Unidos y *Adiós a las Armas* en España, incluida en Katsuhiro Otomo, *Katsuhiro Otomo Antologia*, *op. cit.*

<sup>66</sup> Kōdansha fue fundada por Seiji Noma en 1909, su familia continúa como propietaria de la editorial, ya sea de forma directa o a través de la Noma Cultural Foundation. Actualmente produce las revistas de manga *Nakayoshi*, *Gekkan Afternoon*, *Evening*, *Shūkan Shōnen Magazine* y *Bessatsu Shōnen Magazine*, así como las revistas literarias *Gunzō*, *Shūkan Gendai* y el diccionario japonés *Nihongo Daijiten*. Ha sido la casa editorial de dibujantes de talla internacional como el grupo CLAMP, y en fechas más recientes de Hajime Isayama, cuya obra, *Shingeki no Kyojin (Attack on Titan)*, en occidente) ha sido todo un fenómeno fuera de Japón.

dentro de la industria y cuya premiación anual se encarga, desde 1977, de reconocer a lo mejor del *manga* dentro de las distintas demografías y géneros existentes.

*Bukiyo Saraba* retomó los tintes bélicos de *Kibun wa mō Sensō*, sin embargo, a diferencia de este último, la guerra no ocurría paralela e hipotética al contexto del autor, sino que nuevamente Katsuhiro puso el ojo y la tinta en un mundo futurista ficticio, esta vez para narrar la historia de un grupo de soldados que viajan por un panorama desértico y desolado desactivando bombas y ojivas nucleares. El grupo llega para realizar su trabajo a una ciudad destruida por la Cuarta Guerra Mundial, desatada en el Golfo Pérsico durante el año 2020, cuando son interceptados por una serie de robots usados como última defensa de las ciudades antes de su caída pero que, debido a la inhabilitabilidad de estas, solo se dedican a vagar por las calles abandonadas en espera de enemigos. Un corto animado de esta historia fue lanzado en 2013 como parte del proyecto *Short Peace*<sup>67</sup>, que retoma una serie de historias cortas de varios autores para hablar sobre la guerra. Cabe señalar que, aunque comparte el nombre con la obra de nombre homónimo de Ernest Hemingway, publicada en 1929, no tienen mayor relación que la de desarrollarse en medio de un conflicto bélico.

Entre 1981 y 1982 Otomo se dedicó a escribir y dibujar nuevamente una serie de historias cortas entre las que destacan una adaptación del cuento de los hermanos Grimm, *Hansel y Gretel*. Más tarde, en ese último año, comenzaría la planeación y serialización de *Akira* en la revista de *manga seinen*<sup>68</sup> *Young Magazine*, también de la editorial Kodansha. Esto último marcaría formalmente una pauta en cuanto al publicó al que dirigiría sus siguientes obras. En general, la década de 1980 marcó un antes y un después en el trabajo del dibujante y autor pues no solo se publicó *Akira*, su obra cumbre y por la cual es reconocido mundialmente, a la cual se le dedicará un apartado propio más adelante; sino que inició formalmente su carrera como animador en 1982, cuando incursionó como diseñador de personajes del filme animado *Harmagedon: Genma Wars*<sup>69</sup>, lo que le permitiría dirigir más tarde la película de su propia obra.

---

<sup>67</sup> El corto correspondiente a la historia de Katsuhiro Otomo fue dirigido por Hajime Katoki, un diseñador *mecha* -termino usado en Japón para referirse a la ciencia ficción cuyo centro son los robots o los avances científicos-, quien ha trabajado en franquicias como *Mobile Suit Gundam*.

<sup>68</sup> La palabra *seinen*, literalmente "juventud", en la industria del *manga* se utiliza principalmente para referirse a las audiencias comprendidas por hombres adultos jóvenes cuyas de revistas, así como *anime*, tratan temáticas más serias, oscuras y visualmente explícitas.

<sup>69</sup> Basado en gran parte en los primeros volúmenes del manga y novelas de la franquicia *Genma Wars*, cuyo escritor es Kazumasa Hirai y cuyos dibujos realizó Shōtarō Ishinomori. La película fue dirigida por



### 1.3 EL DIRECTOR DE NEO-TOKIO

Para 1982 en Japón comenzaron a surgir problemas sociales cuyo centro de atención giraba alrededor de los jóvenes y los sistemas computarizados, los cuales eran cada vez más utilizados por el sector financiero. Sumados a los graves problemas de hacinamiento y vivienda; la contaminación auditiva proveniente del aumento de automóviles y, en consecuencia, del tráfico en las calles de Tokio así como la preocupación por el medio ambiente, desarrollados todos desde la década anterior; la juventud japonesa comenzó a ser la protagonista del aumento en el índice delincriminal, donde la incidencia de crímenes perpetrados por menores de edad llegó a significar el 44% del total de los delitos registrados en el país durante 1982<sup>70</sup>, siendo el parricidio, la agresión física contra profesores, el pandillerismo y el acoso escolar hacia compañeros de la misma institución las infracciones más sonadas por la prensa de aquel momento.

Durante esta década comenzaron a gestarse simultáneamente diversas subculturas entre los adolescentes, quienes a través de su forma extravagante de vestir remarcaban la ruptura generacional con las rígidas normas sociales de un país que hasta ese momento se había caracterizado por su conservadurismo, reflejado a través de la vestimenta formal de los empleados, funcionarios y obreros del gobierno. Los adultos y ancianos denominaban a la generación ubicada entre los 15 y los 30 años - caracterizada por su fuerte hedonismo, el consumo excesivo y de una sexualidad desbordante- como *shinjinrui*, “nueva especie humana<sup>71</sup>”, debido a que creían que nada tenían que ver con las generaciones anteriores de japoneses, quienes se habían desarrollado en una nación austera y trabajadora de posguerra.

Las pandillas de *bōsōzoku*, una subcultura de motociclistas surgida durante los años 50, ganaron fuerza, poder y fama durante esta década al alcanzar su cifra de integrantes más alta en la historia con 42,510 miembros entre sus filas, según los datos de la Agencia Nacional

---

Rintaro, un renombrado director de *anime*, con diseños de personajes de Katsuhiro Otomo. La publicitaria Kadokawa y el estudio Madhouse produjeron la animación.

<sup>70</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 323.

<sup>71</sup> *Ibidem*.

de Policía de Japón<sup>72</sup>, y ocasionar conflictos por las calles, avenidas y autopistas del país al viajar en grandes grupos ignorando las leyes de tránsito, y generando conflictos violentos entre pandillas que destruían todo a su paso. Los principales asociados de estas agrupaciones eran jóvenes entre los 16 y 19 años<sup>73</sup>, que en muchas ocasiones se sentían atraídos por su abierto desafío a la sociedad<sup>74</sup>.

Tras las publicaciones de *Bukiyo Saraba* y del recopilatorio nombrado como *Kanojo no Omoide*<sup>75</sup>, la editorial le pidió a Katsuhiro Otomo escribir una nueva historia de ciencia ficción. En aquel tiempo el dibujante “quería crear algo sobre el mundo futuro cercano, con mucha acción y dirigido a jóvenes de 15 o 16 años<sup>76</sup>” principalmente, por lo que no pasó mucho tiempo antes de que concibiera la idea base para *Akira*, la cual en principio planeaba que no superara los 10 capítulos ya que pensaba que debía ser algo rápido para publicar. “Realmente no esperaba que fuera un éxito cuando lo empecé<sup>77</sup>”, reflexionaba en 2017 aludiendo a los 120 capítulos que terminaron conformando la obra en su totalidad. *Akira* comenzó a publicarse en diciembre de 1982 a través de la revista de *manga seinen* *Young Magazine*, una publicación reciente que había iniciado su editorial apenas dos años atrás.

A partir de este momento es conveniente resaltar que el *manga Akira* difiere en gran medida de la historia narrada en su animación, toda vez que esta última fue realizada cuando la publicación en papel aún no concluía sin que alguna de las dos afecte directamente a la otra. Sin embargo, es importante tener en cuenta que la versión animada conserva elementos que fueron puestos primero en el papel y luego en el celuloide desarrollándolos de manera particular en cada una de las obras. Estos enlaces entre obras, por llamarlos de alguna manera, se comentarán dentro del apartado dedicado a la película propiamente hablando en caso de

---

<sup>72</sup> “Biker gang ranks fall below 10,000” en *The Japan Times*, 11 de febrero de 2011, consultado el 28 de diciembre de 2021, en <https://www.japantimes.co.jp/news/2011/02/11/news/biker-gang-ranks-fall-below-10000/>.

<sup>73</sup> Ikuya Sato, *Bōsōzoku and Yankee: Anomy and parody in the affluent society*, Estados Unidos, Universidad de Chicago, 1986, p. 37.

<sup>74</sup> Tomohiro Osaki, “Sayonara Speed Tribes!: Documentary chronicles disappearing world of bōsōzoku” en *The Japan Times*, 18 de abril de 2013, consultado el 30 de diciembre de 2021, <https://www.japantimes.co.jp/news/2013/04/18/national/documentary-chronicles-disappearing-world-of-bosozoku/>.

<sup>75</sup> Otomo, *Katsuhiro Otomo Antología*, op. cit.

<sup>76</sup> ChronOtomo: Otomo Katsuhiro Chronology, 1990-IX-16 INTERVIEW *metrópolis TVE*, 02’00”, 03 de marzo de 2020, recuperado de [www.youtube.com/watch?v=Gkb5iWztdKk](https://www.youtube.com/watch?v=Gkb5iWztdKk), [consultado el 30 de diciembre de 2021].

<sup>77</sup> Barder, *ibidem*.

ser necesario, ya que realizar una comparativa entre *manga* y *anime* no es el objetivo principal de este trabajo.

La historia del *manga Akira*<sup>78</sup> se desarrolla en un entonces futuro año 2019, en la ciudad de Neo-Tokio para ser exactos; un lugar levantado sobre las ruinas de la antigua capital japonesa que fuera destruida 38 años antes, en 1982, por una enorme explosión, aparentemente nuclear, y con la cual se desató la Tercera Guerra Mundial en el planeta entero. En esta urbe un grupo de motociclistas liderados por Shōtarō Kaneda compite por el pago de las bebidas de la noche, sin embargo, durante la última carrera uno de los integrantes, Tetsuo Shima, sufre un accidente en el cual se ve involucrado un extraño niño con aspecto de anciano que desaparece de la escena sin dejar rastro. A este hecho se le suma la presencia del ejército, quienes acuden a ayudar al herido de manera extraña, dejando ir a sus compañeros sin mayor objeción, hecho último que le parece raro al líder del grupo.

Las cosas comienzan a complicarse cuando al buscar a Tetsuo en los hospitales locales el grupo descubre que no hay rastro de él en ningún nosocomio ni en la estación de policía, por lo que al planear rastrearlo se ven involucrados con un grupo de extremistas que intentan averiguar lo qué ocurre bajo la zona de las ruinas de la antigua ciudad, dejadas por la aparente explosión de la bomba que dio origen a la guerra, y donde el ejército y el gobierno parecen estar involucrados. La posterior aparición de Tetsuo abre la puerta al descubrimiento de lo que se oculta en los vestigios del antiguo Tokio: un arma definitiva tan destructiva que, conforme pasen las páginas, tarde o temprano volverá a ver la luz del sol.

*Akira* terminó de publicarse el 25 de junio de 1990 en Japón. Tres años antes, en 1987, Katsuhiro Otomo había dirigido su primera animación: un corto animado para el proyecto *Neo-Tokyo*<sup>79</sup>. Este trabajo fue el inicio oficial de su carrera como director y animador, ya que no solo dirigió su propio corto llamado *Construction Cancellation Order*, sino que también escribió el guion y realizó la animación para el mismo. Este trabajo fue enlistado en abril de 2021 por la revista *Paste* como el número 10 de las 100 mejores películas de anime de todos los tiempos al considerar que:

---

<sup>78</sup> Katsuhiro Otomo, *Akira*, 6 tomos, México, Panini, 2018.

<sup>79</sup> *Neo Tokyo* (*迷宮物語, Meikyū Monogatari*), dirigido por Rintaro (*Labyrinth Labyrinthos*), Yoshiaki Kawajiri (*Running Man*) y Katsuhiro Otomo (*Construction Cancellation Order*), producido por Masao Maruyama, con las actuaciones vocales de Hideko Yoshida, Masane Tsukayama y Yū Mizushima, Japón, Toho, 1987.

Aunque en su mayor parte ausente de conectividad temática real, *Neo Tokyo* es un ejemplo conciso y poderoso de las vertiginosas alturas del dominio técnico y la ambición estética que el *anime* puede alcanzar cuando se pone en manos de los creadores más inimitables del medio.<sup>80</sup>

Ese mismo año el animador participó en otros dos cortos, utilizados como vídeos de apertura y cierre para la producción animada en formato Original Video Animation, en adelante OVA<sup>81</sup>, llamada *Robot Carnival*<sup>82</sup>. Este formato tiene su origen precisamente durante esta década, cuando se dio una oleada de aperturas de casas productoras independientes por parte de jóvenes animadores, quienes provenían de grandes o medianas empresas de animación para televisión, lo que incentivó que el sector se diversificara en cuanto a posibilidades de producción y facilitara una mayor expansión de alcance a públicos fuera de Japón. 1987 fue también el año en que *Akira* se convirtió en el primer manga en ser traducido por completo al inglés cuando de la mano de Marvel, a través de *Epic Comics*, comenzó a publicarse en los Estados Unidos.<sup>83</sup>

La publicación internacional de *Akira* no solo fue la apertura de la puerta en occidente para la ola de *manga* japonés que más tarde se avecinaría, sino que fue también el ensayo para establecer algunos criterios en cuanto a traducción, impresión y adaptación del *manga* en este lado del mundo se refiere, ya que al ser un producto hecho por y para japoneses, el sentido de lectura así como el uso del blanco y negro para su presentación tuvo que ser modificada para el consumo del público norteamericano, quienes estaban acostumbrados a leer todo lo contrario dentro de su propia industria<sup>84</sup>. En la entrevista incluida en el Laser

---

<sup>80</sup> Egan Toussaint y Jason DeMarco, "The 100 Best Anime Movies of All Time", en *The Paste Magazine*, 27 April 2021, consultado el 01 de enero de 2022, <https://www.pastemagazine.com/movies/best-anime-movies/the-100-best-anime-movies-of-all-time/>

<sup>81</sup> Este acrónimo se refiere a animes o episodios de anime exclusivos de formatos de video como Blu-ray y DVD en la actualidad, pero en su momento comenzaron con el auge de los reproductores Beta y posteriormente el VHS. Fuera de Japón se les ha llamado OAV por su correcta pronunciación al inglés (Original Animation Video), sin embargo, en Japón se continúa llamando OVA para no llegar a confusiones con las siglas AV de adult video.

<sup>82</sup> *Robot Carnival* (ロボットカーニバル, *Robotto Kānibaru*), dirigida por Atsuko Fukushima, Hidetoshi Oomori, Hiroyuki Kitakubo, Hiroyuki Kitazum, Katsuhiro Otomo, Koji Morimoto, Mao Lamdo, Takashi Nakamura y Yasuomi Umetsu; producido por A.P.P.P.; con las actuaciones vocales de Kohji Moritsugu, Junko Terada, Keiko Hanagata, Kumiko Takizawa, Kei Tomiyama, Chisa Yokoyama, Katsue Miwa, Kaneto Shiozawa, Toku Nishio; Japón, Crunchyroll, 1987.

<sup>83</sup> Tim Pilcher, *The essential guide to world comics*, Londres, Collins & Brown, 2005, p. 103.

<sup>84</sup> Para mayor referencia respecto al proceso de adaptación del manga al estilo americano vease Katsuhiro Otomo, *Akira Club*, Barcelona, Norma Editorial, 2007.

Disc de *Akira* en 1993, Katsuhiro Otomo declaró que él no hizo su obra pensando en un público fuera de Japón, “pensé que solo lo leerían japoneses” comentó mientras fumaba un cigarrillo, por lo que su lanzamiento internacional lo tenía muy sorprendido y preocupado porque no fuera del agrado de sus nuevos lectores alrededor del mundo.<sup>85</sup>

Mientras trabajaba para las animaciones mencionadas en los párrafos anteriores, la editorial tocó por primera vez la propuesta de llevar *Akira* al cine. El hecho de que al mismo Katsuhiro Otomo se le ofreciera dirigir la animación de su propio trabajo no era algo que en aquel momento, ni incluso ahora, se vea con regularidad. Durante la entrevista que Pionner realizó en 1990, el animador confesó que en cuanto se lo propusieron no dudó en aceptar. “Estaba realmente interesado [...] Yo quería hacer el mío, pero pensé ‘hombre, esto será un montón de trabajo’. ¡Realmente lo fue!”<sup>86</sup>. El 20 de abril de 1987 el creador anunció a través de una nota al margen en el capítulo 087 de *Akira* que se tomaría dos meses de descanso para preparar la película de su historia<sup>87</sup>. Esos dos meses se convirtieron pronto en un año.

El *anime* de *Akira*<sup>88</sup> se estrenó en los cines japoneses el 16 de julio de 1988, el mismo día en el que da inicio la historia de la película, y comenzando a diferir con su versión entintada. Ésta tuvo un presupuesto de producción de ¥ 700 millones, unos \$ 5,5 millones de dólares aproximadamente en aquel tiempo, lo que la convirtió en la película de *anime* más cara en su momento y cuyo monto solo fue superado un año después por la película *Kiki's Delivery Service*<sup>89</sup>, dirigida por Hayao Miyazaki del mítico estudio Ghibli y cuyo costo de producción fue de ¥ 800 millones. Para su creación se creó el Akira Committee, una asociación de varias de las principales compañías de entretenimiento japonesas reunidas especialmente para financiar el presupuesto poco convencional, y entre las cuales figuraban

---

<sup>85</sup> Akira 2019, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (4/4)*, 00'28", 29 de diciembre de 2009, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=uYOzaWJz1vg> [consultado el 05 de diciembre de 2021].

<sup>86</sup> Akira 2019, *Interview with Akira creator Katsuhiro Otomo (2/4)*, 05'48", 29 de diciembre de 2009, recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=LOVPrUKh\\_F4](https://www.youtube.com/watch?v=LOVPrUKh_F4) [consultado el 05 de diciembre de 2021].

<sup>87</sup> Otomo, *Akira Club*, p. 258.

<sup>88</sup> *Akira* (アキラ, *Akira*), dirigida por Katsuhiro Otomo (producida por The Akira Committee, con las actuaciones vocales de Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mami Koyama, Taro Ishida; Japón, Toho, 1988. En adelante, todas las referencias directas que se hagan a este filme quedarán indicadas en el cuerpo del texto, entre parentesis, mediante el título – *Akira* – y la indicación del minutaje correspondiente.

<sup>89</sup> *Kiki's Delivery Service* (魔女の宅急便, *Majo no Takkyūbin*), dirigida por Hayao Miyazaki, producida por Studio Ghibli, con las actuaciones de voz de Minami Takayama, Kappei Yamaguchi, Rei Sakuma, Keiko Toda, Mieko Nobusawa, Koichi Miura, Miniami Takayama, Karuko Kato, Hiroko Seki, Tomomichi Nishimura, Yuko Kobayashi; Japón, Toei Company, Walt Disney Studios Home Entertainment, 1989.

la editorial Kodansha, la radiodifusora Mainichi Broadcasting System, las compañías Bandai Visual y Hakuhodo, la productora de cine Tōhō - encargada de su distribución para su estreno dentro del país; Laserdisc Corporation, el grupo Sumitomo Corporation y el estudio de animación TMS Entertainment.

Como ya se mencionó antes, la historia del *anime* de Akira se distancia de su *manga* base sin embargo mantiene cierta relación en cuando a los sucesos que toca, los personajes y las situaciones. Al igual que el *manga*, el *anime* se sitúa en el año 2019 en la ciudad futurista de Neo-Tokio. A diferencia de su versión en papel, el contexto de la película se modificó para coincidir con la fecha de estreno: el inicio de la Tercera Guerra Mundial ocurre un 16 de julio de 1988 con una enorme explosión sobre Tokio, 31 años después, la acción en la animación nos cuenta la historia de dos amigos de la infancia, Shōtarō Kaneda y Tetsuo Shima, quienes dirigen y pertenecen respectivamente a una banda de motociclistas llamados “Los Capsula”, cuya actividad principal es enfrentar a una banda rival llamada “Los Payasos” en cada ocasión que pueden hasta que una noche, al darse una pelea entre ambas en las principales calles de la ciudad, Tetsuo tiene un accidente en el que se ve involucrado un extraño niño con aspecto de anciano al igual que en el *manga*.

Tras este hecho, Tetsuo es secuestrado por los militares que acuden al lugar para recuperar al niño quien, ayudado por el ejército revolucionario, escapó de uno de sus laboratorios. Es entonces que Tetsuo comienza a ser víctima de una serie de experimentos al ser descubierta su alta capacidad psíquica tras el accidente. Simultáneamente, “Los Capsulas” son arrestados por la policía y en su intento por librar el reformatorio, Kaneda se ve involucrado con Kei, una activista que también pertenece al grupo que liberó al niño en los sucesos anteriores, y cuyo objetivo a su vez es averiguar todo lo concerniente a un proyecto ultrasecreto llamado “Akira” y con el que más tarde se descubre que, tanto los experimentos realizados con Tetsuo así como la explosión con la que inició la Tercera Guerra Mundial 31 años antes, en 1988, están relacionados. A grandes rasgos, el orden de acontecimientos, fechas y papel de los personajes se modifica sustancialmente para su versión animada.

Con una duración de 124 minutos en total, *Akira* fue una revolución para la industria de la animación dentro de Japón ya que se implementaron técnicas para su realización que hasta ese momento no se habían utilizado dentro del país. Para dar vida a las imágenes que

la componen los 70 integrantes del equipo de producción crearon más de 150,000 acetatos dibujados y coloreados a mano, para lo cual en este último aspecto se hizo uso de 327 colores diferentes, 50 de ellos creados exclusivamente para la película, los cuales permitieron crear el efecto de iluminación en la noche citadina de una ciudad futurista sin que en la pantalla de cine los colores se vieran negros, como solía ocurrir en las animaciones para televisión y que hasta ese momento era lo normal según las propias palabras de la coordinadora de color K. Yamana<sup>90</sup>.

La película consta de cuatro partes esenciales con 738 secuencias individuales de animación, de cuyos borradores iniciales del guion gráfico se encargó el mismo Katsuhiro Otomo, quién en el reporte de producción incluido en el VHS cuenta gran parte del proceso para hacer la película animada:

[Primero] Dibujé todos los planos de todas las posibles escenas que iban a aparecer en la película y luego me dediqué a seleccionar las que realmente me parecieron necesarias. Eso es por lo que el guion gráfico de esta película llevó tanto tiempo. Creo que esa es la parte más difícil de todo el proceso de animación, realmente tienes que terminar la película en tu guion gráfico primero, no puedes editarlo después de grabarlo como se hace en las películas de acción real<sup>91</sup>.

Aunque es obvia la principal diferencia entre una animación y una película con actores, el director señaló que, si bien en una animación se busca dar movimiento a los dibujos que hay dentro de ésta, los personajes “también tienen que actuar. En la animación no basta solamente con que las cosas se muevan”<sup>92</sup>. Para dar más realismo en este aspecto, el director recurrió a la implementación del pregrabado de voces<sup>93</sup>, una técnica que en Japón nunca se había utilizado pero que fuera del país Walt Disney ya había implementado antes, para comenzar a dar vida a los personajes antes de siquiera dibujarlos ya que “cómo el animador imagina la escena [ésta] estaría limitada por la actuación del actor”<sup>94</sup>. El hecho de que fuera una producción para un formato grande como lo es una pantalla de cine haría

---

<sup>90</sup> LHA87, *Akira – Cómo se hizo – Making of (VHS RIP)*, 10 de agosto de 2021, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QOL-eTM0gq8>. [Consultado el 05 de diciembre de 2021].

<sup>91</sup> *Idem*.

<sup>92</sup> *Ibidem*.

<sup>93</sup> Esta técnica consiste en realizar la grabación de los diálogos, música o efectos de sonido, previo al inicio de la producción de la película, así se consigue que el movimiento de los labios de los personajes coincida con el de los actores de voz.

<sup>94</sup> Akira 2019, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (3/4)*, 00’20”, 29 de diciembre de 2009, recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_BFmrVHB44w](https://www.youtube.com/watch?v=_BFmrVHB44w). [Consultado el 05 de diciembre de 2021].

evidente la asincronía en ese tipo de detalles: “una película tiene muchos aspectos que hay que respetar y que en un manga pasan inadvertidos. En el *manga* solo es un dibujo, en animación hay que tener en cuenta el color, el sonido y el movimiento, y al mismo tiempo ir creando la ambientación.”<sup>95</sup>

La banda sonora de la película corrió a cargo del grupo Geinō Yamashirogumi, un colectivo musical fundado el 19 de enero de 1974 por Tsutomu Ōhashi y conformado por cientos de personas de distintos ámbitos profesionales fuera de la música: periodistas, médicos, ingenieros, estudiantes, empresarios, etc., cuya música está fuertemente influenciada por la música gemelar javanesa y la música *noh* de Japón. Katsuhiro Otomo comentó en su entrevista con Pionner LDC, que la decisión de incluir al grupo se debía en gran medida a dos motivos, el primero de ellos respondía a su búsqueda particular de que fuera un coro el que llevara a cabo la música de la película, y el segundo, refiere, se debió a que el estilo musical de Geinō Yamashirogumi “estaba muy cerca de la imagen de Tokio que él tenía en su mente”<sup>96</sup>. Para Katsuhiro, la construcción de la ciudad futurista de Neo-Tokio no estaba completa sin este aspecto.

Tras su éxito comercial dentro de Japón, donde logró recaudar ¥ 750,000 millones el año de su lanzamiento, *Akira* llegó a los cines de Estados Unidos el 25 de diciembre de 1989 gracias a la empresa Streamline Pictures, siendo una de las películas animadas con más reservaciones para ser vista en su momento<sup>97</sup>. *Akira* logró recaudar un millón de dólares durante sus 215 fechas de exhibición, un monto moderado, sin embargo, la venta de cintas de vídeos supero con creces las expectativas al lograr cerca de 100,000 copias vendidas para mayo de 1990<sup>98</sup>. De acuerdo con una entrevista realizada por el canal MTV al autor, para ese mismo año Marvel había declarado que *Akira* había vendido cerca de 50,000 copias de *manga* en solo un mes<sup>99</sup> dentro de los Estados Unidos.

*Akira* ha sido considerada como una de las mejores películas animadas de todos los tiempos por propios y extraños, siendo admirada aún en la actualidad por el trabajo

---

<sup>95</sup> LHA87, *ibidem*.

<sup>96</sup> Akira 2019, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (3/4)*, 05'18”.

<sup>97</sup> Karl F. Cohen, *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*. Estados Unidos, McFarland & Company, 2004, p. 111.

<sup>98</sup> *Ibidem*.

<sup>99</sup> ChronOtomo: Otomo Katsuhiro Chronology, *INTERVIEW. MTV & Katsuhiro Otomo*, 00'41”, 14 de enero de 2014, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dezM8uKO8LU>. [Consultado el 30 de diciembre de 2021.]



visualmente excepcional de su animación. Una de las primeras en realizar una crítica a la obra fue la revista *Variety* quien la calificó como “una lujosa y extravagante animación con un costo de producción de \$8 millones dólares”, una exploración futurista que daba continuidad a los comics, tremendamente populares, de su creador y director Katsuhiro Otomo, y a la cual solo le criticaba cierta rigidez en el movimiento de la animación del cuerpo humano<sup>100</sup>. En 1989 Richard Harrington del *The Washington Post* coincidía, el mismo día de su estreno en los Estados Unidos, en aplaudir el excepcional tecnicismo al tiempo que advertía a los padres curiosos que no estaban frente a una caricatura más para niños<sup>101</sup>.

Un año más tarde Janet Maslin del *The New York Times* realizó una de las críticas más completas que pueden encontrarse en los archivos de internet respecto a la película, no solo alabando sus aspectos técnicos sino también a los que conforman la construcción del mundo futuro que Katsuhiro Otomo nos presenta en su obra cumbre<sup>102</sup>. A pesar de ser una obra inacabada para el momento de su estreno, la película solo abarca parte de los eventos ocurridos entre los dos primeros tomos de un total de seis<sup>103</sup>, *Akira* consiguió no solo abrir las puertas de Occidente a industrias de entretenimiento que hasta ese momento los Estados Unidos filtraban a cuentagotas, sino que aceleró la expansión cultural de oriente por el mundo. A la fecha, los elogios que cosecha la obra en sus distintas facetas siguen siendo en su mayoría positivos, sobre todo después de su remasterización en alta definición para el reestreno en cines durante 2020<sup>104</sup> en diferentes lugares del planeta.

#### 1.4 HACIA EL FUTURO

---

<sup>100</sup> "Review: 'Akira'" en *Variety*. Estados Unidos, 31 de diciembre de 1987, consultado el 05 de enero de 2022, <https://web.archive.org/web/20131018092624/http://variety.com/1987/film/reviews/akira-1200427683/>.

<sup>101</sup> Richard Harrington, “Akira Review” en *The Washington Post*, 25 de diciembre de 1989, consultado el 05 de enero de 2022, <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/akira.htm>

<sup>102</sup> Janet Maslin, “Review/Film; A Tokyo of the Future In Vibrant Animation” en *The New York Times*, 19 de octubre de 1990, consultado el 05 de enero de 2022, <https://www.nytimes.com/1990/10/19/movies/review-film-a-tokyo-of-the-future-in-vibrant-animation.html>

<sup>103</sup> Hasta el momento de su estreno en Japón se habían recopilado 4 tomos únicamente.

<sup>104</sup> Originalmente se tenía planeado el reestreno en 2019, pero debido a la pandemia por el virus SARS-CoV2 tuvo que retrasarse un año.

El último año de la década de 1980 fue uno de los más emblemáticos e importantes en la historia contemporánea reciente y el que, sin duda alguna, marcó en gran medida el rumbo político, económico y social de la humanidad para llegar al futuro que hoy es nuestro presente. Lo que comenzó como una ola de agitación política en Polonia pronto le daría al país sus primeras elecciones libres gracias a diversas reformas realizadas a lo largo del año; en los países bálticos sus ciudadanos celebraron a modo de protesta una cadena humana para llamar la atención del mundo y pedir así más libertad por parte del yugo soviético, consiguiendo así que el año siguiente Lituania se proclamara el primer país en independizarse de la URSS que, desde 1985, había comenzado a transformarse gracias a la Perestroika de Mijaíl Gorbachov.

El afamado Telón de Acero había comenzado a tambalearse cuando en Hungría se cortaron los alambres de púas que servían como frontera con Austria, ocasionando que más de 600 ciudadanos de la República Democrática Alemana aprovecharan la oportunidad para cruzar hacia el oeste en agosto. Checoslovaquia continuó esta transformación pacífica cuando a través de la llamada Revolución de Terciopelo se logró quitar del poder al Partido Comunista checoslovaco ese mismo año. Sin embargo, por desgracia Rumania no corrió con la misma suerte y el cruento proceso cobró la vida de al menos 2,000 personas antes de que el jefe del gobierno comunista rumano, Nicolae Ceaucescu, fuera ejecutado junto a su esposa en un cuartel cercano a la ciudad de Târgoviște el día de navidad.

Pocos parecían prever el giro histórico que 1989 estaba por traer hasta que en noviembre el Muro de Berlín, símbolo de la división del mundo en una contienda ideológica, política, económica, tecnológica y social, cayó en medio del estupor y el desconcierto de la población local como de sus dirigentes y del mundo entero, que tardó en procesar la noticia y su obvio significado: el bloque comunista había comenzado a desmoronarse por completo y con él la Guerra Fría, que aquejó al mundo por casi 45 años, estaba cerca de su final.

En Asia dicho año significó la contracción del tentáculo soviético sobre la zona afgana cuando en febrero las tropas rusas abandonaron las tierras árabes luego de más de una década de conflicto. Para China, por el contrario, significó el reforzamiento del estado comunista tras la violenta supresión de una manifestación estudiantil en la plaza de Tiananmen, que culminó con un número aún desconocido de estudiantes y civiles aplastados por la maquinaria del gobierno chino, sin contar con los miles de detenidos. No obstante, tras este

episodio, China comenzó a vivir una transformación a gran escala dentro de sus fronteras<sup>105</sup>, lo que reflejándose después no solo en la zona sino a nivel mundial con su escalada económica.

Para Japón 1989 marcó el fin de toda una era. El 7 de enero de aquel año la sociedad japonesa se conmocionó con el fallecimiento de Hirohito (1901 - 1989), último emperador en ser considerado una deidad viva al cual sus súbditos mortales no podían acceder, tocar o siquiera mirar a los ojos y cuya divinidad fue rota tras el fin de la Segunda Guerra Mundial; víctima del cáncer y luego de casi 64 años de reinado en los que el país se vio involucrado en etapas de guerra, ocupación, recuperación y bonanza<sup>106</sup>, la muerte del emperador *Showa* daba fin a la era que lleva su mismo nombre<sup>107</sup> y abría así un nuevo capítulo dentro de la historia nipona.

Paralelamente el 9 de febrero de ese mismo año moriría Osamu Tezuka, dejando atrás un legado de casi 700 *mangas*, que reunían más de 150,000 páginas de dibujo realizadas a lo largo de 40 años de trabajo y 60 películas. Otomo dedicó algunas palabras ante el hecho en la nota al pie de la portada del capítulo 094 de *Akira*, publicado el 6 de marzo de 1989<sup>108</sup>. Un año después y tras el éxito de *Akira* fuera de Japón, Katsuhiro Otomo se dedicó a terminar el comic que había iniciado su ascenso como dibujante y director de renombre, al tiempo que equilibraba su participación con Marvel para la supervisión de la publicación internacional a color de *Akira* en los Estados Unidos. La obra terminó de publicarse en Japón el 25 de junio de 1990 con 120 capítulos en su haber. Ese mismo año el *manga* comenzó a publicarse en Francia, Italia, España y Brasil como efecto del impulso que le proporcionó la película y su venta de comics dentro del mercado norteamericano. El año siguiente la obra llegaría a Alemania e Indonesia y comenzaría a recibir mejores ediciones de impresión en Estados Unidos y Francia<sup>109</sup>.

En 1992 la película recibió el Silver Scream Award del Festival de Cine Fantástico de Ámsterdam, el cual es votado por el público del festival. De igual manera, años más tarde, fue nominada para los American Anime Awards durante 2007 en la categoría Mejor

---

<sup>105</sup> Romer Cornejo, "Hacia el mundo contemporáneo" en Botton Beja, Flora (coord.), *Historia Mínima de China*, México, El Colegio de México-Centro de Estudios de Asia y África, 2011, p. 345.

<sup>106</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 328.

<sup>107</sup> En japonés 昭和時代, literalmente "periodo de paz ilustrada".

<sup>108</sup> Otomo, *Akira Club*, p.169.

<sup>109</sup> Otomo, *Akira...*, p. 227

Largometraje de Anime, perdiendo ante la película *Final Fantasy VII: Advent Children*<sup>110</sup> de la franquicia del mismo nombre. Aunque a simple vista la cantidad de premios es escueta en comparación con la cantidad de críticas que abundan en internet, el legado de *Akira* -como película- al cine, la animación y la cultura popular dentro y fuera de Japón en los últimos 30 años es trascendental y de un valor incalculable. No es corta la lista de cineastas, animadores, dibujantes de cómics e incluso músicos que han referido tanto la obra como a su creador como una de las más grandes influencias al momento de realizar sus propios proyectos.

Una vez finalizado *Akira*, Katsuhiro Otomo se mantuvo trabajando intermitentemente en proyectos como escritor y dibujante de *manga*, cuyos trabajos *Memorias* (1990)<sup>111</sup> y *La leyenda de la madre Sarah* (1990-1996)<sup>112</sup>, son sus obras más destacadas; de igual forma continuó laborando como animador, director, productor y guionista de *anime*, cortos animados en su mayoría, donde destacan la animación de una de las tres historias que conforman la serie de *Memorias* (1995); el guion de la película *Metrópolis*<sup>113</sup>(2001), basada en el manga homónimo de Osamu Tezuka publicado en 1949 y que está inspirada, a su vez también, en la obra de Fritz Lang; y la dirección de su segundo largometraje animado *Steamboy*<sup>114</sup> (2004) como sus obras más notables tras *Akira*. En 2006 incursionó oficialmente en el cine como director de la película de acción real basada en el *manga* *Mushishi*, de Yuki Urushibara, y la cual estaría nominada al León de oro por mejor película en el Festival de Cine de Venecia en 2006, y en el Festival Cine Fantástico Sitges por mejores efectos especiales y como mejor película el año siguiente.

Hasta el momento en el que se redactan estas líneas, Otomo se encuentra trabajando en su tercer largometraje animado de la mano del estudio Sunrise, llamado *Orbital Era* y cuyo estreno está programado para finales de 2022. Según el sitio oficial de la producción,

---

<sup>110</sup> *Final Fantasy VII: Advent Children*, dirigida por Tetsuya Nomura, producida por Visual Works,; con las actuaciones vocales de Takahiro Sakurai, Ayumi Ito, Kenichi Suzumura, Showtaro Morikubo, Maaya Sakamoto, Toshiyuki Morikawa, Shōgo Suzuki; Japón, Square Enix Holdings, 2005.

<sup>111</sup> Katsuhiro Otomo, *Otomo Memorias*, España, La Cúpula, 2003.

<sup>112</sup> Katsuhiro Otomo y Takumi Nagayasu, *La leyenda de la madre Sarah*, 12 tomos, España, Norma Editorial, 1996-2006.

<sup>113</sup> *Metrópolis* (メトロポリス, *Metoropolisu*), dirigida por Hayashi Shigeyuki (Rintaro), producida por Madhouse, con las actuaciones vocales de Rikako Aikawa, Kōsei Tomita, Tarō Ishida, Norihiro Inoue, Toshio Furukawa, Takeshi Aono, Junpei Takiguchi, Shun Yashiro, Shigeru Chiba, Masashi Ebara; Japón, Toho, 2001.

<sup>114</sup> *Steamboy* (スチームボーイ, *Suchīmubōi*), dirigida por Katsuhiro Otomo, producida por Bandai Namco Filmworks, con actuaciones vocales de Anne Suzuki, Manami Konishi, Katsuo Nakamura, Masane Tsukayama, Susumu Terajima, Tetsu Inada, Keiko Aizawa, Sanae Kobayashi, Osamu Saka; Japón, Toho, 2004.

la trama se desarrollará en un futuro cercano a la actualidad en donde un grupo de chicos pasa sus días en una colonia espacial en construcción hasta que el destino los sacuda<sup>115</sup>. En palabras de Katsuhiro Otomo, la película describirá “lo real en el futuro de la humanidad” a través de la perspectiva de los personajes<sup>116</sup>; algo que sin duda alguna prima y ha marcado, junto a la ciencia ficción, para gran parte de los trabajos más entrañables de éste japonés que en su haber cuenta con varias distinciones y reconocimientos, entre los que destacan la Medalla de Honor Púrpura del gobierno japonés(2013), otorgado a personas que han contribuido en desarrollos, mejoras y logros académicos y artísticos dentro y para el país; así como el rango de *officier* en la Orden de las Artes y las Letras de Francia (2014) por su aportación a la cultura del mundo y las artes por sus entrañables historietas.

---

<sup>115</sup> Vease *Orbital Era*, sitio oficial, <http://orbital-era.com/en/>

<sup>116</sup> Víctor López G., “Otomo vuelve al cine: prepara una nueva 'Akira' y un proyecto original, 'Orbital Era’” en *Espinof*, 5 de Julio de 2019, consultado el 09 de enero de 2022, <https://www.espinof.com/proyectos/otomo-vuelve-al-cine-prepara-nueva-akira-proyecto-original-orbital-era>

## 2. PRESENTE FUTURO

*“El tiempo yo soy, de los mundos el gran destructor”  
Bhagavad-gītā 11.32*

El cine no solo tiene la capacidad de ofrecer a sus espectadores historias singulares con las cuales las emociones humanas pueden salir a flote en cualquiera de sus expresiones o bien explorar las distintas facetas del ser humano en una amplia baraja de situaciones, sino que incluso llega a trascender el tiempo y el espacio mismos para situar al público no solo en lugares y momentos que podrían o no existir, que lo han hecho y ya no están, o bien, crear nuevos universos a partir del propio gracias a la mezcla de la fantasía con la realidad que la acción fílmica permite. Es en este último aspecto en el que dicho arte singular abre la posibilidad de entablar una conexión directa con el pensamiento y la perspectiva que otras épocas o sociedades tienen del mundo a través de la historia.

Así, aunque la historia de *Akira* se desarrolla en un Tokio futuro, un espacio-tiempo hipotéticos que no cuenta con un referente directo de sucesos palpables, como lo pueden ser el presente y el pasado históricos en los que los acontecimientos han quedado registrados dentro de vestigios físicos u orales, en cuyo caso de estos últimos la continuidad de transmisión los ha mantenido vivos a lo largo de los años; es posible encontrar elementos que una vez contextualizados dentro de la historia del Japón contemporáneo obtienen sentido al verlos representados en las pantallas como a continuación se elabora.

### 2.1 ¡NEO-TOKIO ESTÁ A PUNTO DE EXPLOTAR!

La frase que titula este apartado no solo representa el eslogan con el cual se publicitó *Akira* dentro y fuera de Japón en los respectivos años de su estreno en cines, sino también resume muy bien uno de los aspectos más importantes de la historia en ambos lados de las pantallas. La película *Akira* comienza mostrándonos la secuencia de la destrucción de la ciudad de

Tokio el 16 de julio de 1988, mismo día de su estreno en cines nipones, a causa de una gran explosión blanca como se muestra en la figura 1.

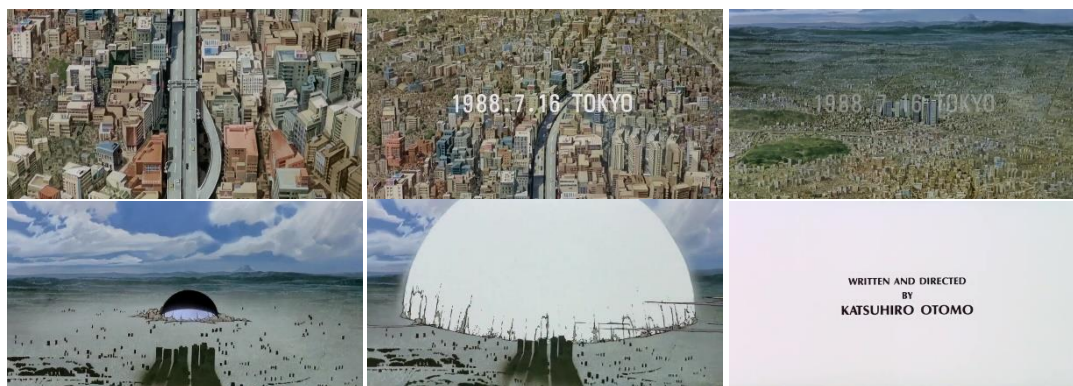


Fig. 1: Destrucción de Tokio (*Akira*, 00'18" – 00'49")

La primera escena abre con una toma en contrapicada de una de las principales avenidas de la ciudad, mostrándonos algunos automóviles en un día claramente soleado y cuyo único sonido es la tensión viento. La cámara se mueve siguiendo la línea de asfalto hasta permitirnos ver una panorámica de la ciudad para llegar al momento justo en el que una pequeña bola negra comienza a emerger en el centro de la ciudad, y del encuadre, transformándose rápidamente en una gran luz blanca que consume Tokio en completo silencio. La frase no solo nos advierte de la amenaza que enfrentan los personajes, sino que una vez acompañada con las imágenes dentro de la película permite que nos remitamos tempranamente a dos hechos importantes en la historia de Japón: los bombardeos sobre Tokio en 1945 y los bombardeos atómicos sobre Hiroshima y Nagasaki

Antes de que el desarrollo de la tecnología nuclear hiciera acto de presencia para dar inicio al final de la guerra y marcara el curso de la historia posterior, Japón ya había experimentado la destrucción del 40% de sus zonas urbanas en manos de los países aliados, a través de los constantes bombardeos incendiarios que se habían recrudecido hacia principios de 1945<sup>1</sup>. 120 de las principales ciudades se contabilizaban dentro de esta cifra<sup>2</sup> incluyendo la capital, Tokio, que durante la noche del viernes 9 de marzo de 1945 sufrió el

<sup>1</sup> Mikihiro Hane, *Breve historia de Japón*, España, Alianza Editorial, 2003, p. 244.

<sup>2</sup> Jorge Alberto Lozoya y Víctor Kerber Palma, "Japón Contemporáneo" en Michiko Tanaka (coord.), *Historia Mínima de Japón*, México, El Colegio de México, 2013, p. 288.

ataque más feroz registrado en su historia: 334 bombarderos B29 dejaron caer sobre el centro urbano cerca de 1,700 toneladas de explosivos de napalm M69<sup>3</sup>. Este hecho provocó que una cuarta parte de la metrópoli quedara completamente reducida a cenizas por el fuego y que cerca de un millón de tokiotas perdieran sus viviendas en una sola noche, esto sin contar los 83,793 muertos y 40,918 heridos<sup>4</sup> registrados. Es considerado el mayor ataque aéreo registrado durante la Segunda Guerra Mundial y el más mortífero, incluso por encima de Hiroshima y Nagasaki.

Meses más tarde, las bombas atómicas lanzadas sobre estas dos últimas el 6 y 9 de agosto de 1945, respectivamente, significaron el culmen de la destructividad humana<sup>5</sup> al lograr casi erradicar centros urbanos enteros junto a sus habitantes con solo un ataque hasta aquel momento, a la vez que, paradójicamente, representaban el más grande avance científico y tecnológico que el ser humano hubiera alcanzado a lo largo de la historia hasta ese día<sup>6</sup>. Las fotografías aéreas de las ciudades antes y después de los bombardeos dan cuenta del nivel de daño y destrucción material provocado por *Little Boy*, nombre de la bomba de plutonio lanzada sobre Hiroshima, y *Fat Man*, en Nagasaki. Tan solo en la primera se estima que murieron cerca de 200,000 personas<sup>7</sup> a causa de la bomba, de las cuales 80,000 perecieron de modo inmediato; mientras que en la segunda el Parque de la Paz local recoge en un monumento cifras más exactas al contabilizar en 73,884 a los fallecidos; 74,909 heridos y 120,820 afectados por la radiación<sup>8</sup>.



Fig. 2: Transición temporal (*Akira*, 00'50" – 01'40")

---

<sup>3</sup> Mark Selden, "A Forgotten Holocaust: US Bombing Strategy, the Destruction of Japanese Cities & the American Way of War from World War II to Iraq" en *The Asia-Pacific Joournal. Japan Focus. Analysis of the forces shaping the Asia-Pacific and the world*, 2 de mayo de 2007, consultado el 12 de enero de 2022, en <https://apjif.org/-Mark-Selden/2414/article.html>

<sup>4</sup> Hane, *op. cit.*, p. 244.

<sup>5</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 287

<sup>6</sup> *Idem.*

<sup>7</sup> *Ibidem.*

<sup>8</sup> Hane, *op. cit.*, p. 247.



En la figura 2 se muestra la secuencia de la primera toma cenital de la ciudad destruida que sigue tras la explosión, mostrando el mapa de los restos de la bahía de Tokio en un rojo vivo, que poco a poco va degradándose conforme los segundos siguen corriendo hasta alcanzar un coloreado café antes de mostrarnos un texto sobre la imagen que nos sitúa 31 años después del inicio de la Tercera Guerra Mundial. Este uso del coloreado sobre el mapa de Tokio puede entenderse no solo como un elemento para representar el paso del tiempo a través del enfriamiento de la tierra tras el ataque, sino que cobra un nuevo sentido cuando se contrapone con los 980° de temperatura que alcanzó Tokio durante el ataque aliado del 9 de marzo<sup>9</sup>, o bien, el millón de grados alcanzados por la onda expansiva de una bomba atómica. Similar a la realidad, las imágenes de la apertura de *Akira* están constituidas con elementos representativos de cada uno de los sucesos ya mencionados y que son fácilmente identificables teniendo en cuenta ese pequeño contexto o adentrándonos un poco más en él.

Un dato que se repite constantemente y que destaca en los testimonios de los *hibakusha*<sup>10</sup>, nombre que reciben los sobrevivientes de las explosiones atómicas en Japón, son las descripciones respecto al día de la explosión<sup>11</sup>, la mañana de un lunes caluroso de agosto<sup>12</sup>, y de la *pika*<sup>13</sup> misma. El reportero Fernando Gigón resume sus entrevistas con los *hibakusha* refiriéndose al estallido de la siguiente manera: “primero un resplandor blanco. Se diría que ha estallado el sol. [...] Llena el cielo de una tal intensidad que las casas, las colinas, las calles y las sombras desaparecen inmediatamente. En la retina no queda nada más que una luz devoradora.”<sup>14</sup> Kyoshi Tanimoto, un pastor de la Iglesia Metodista de Hiroshima coincide con otros sobrevivientes respecto al silencio del impacto: dentro de la ciudad nadie

---

<sup>9</sup> Sadurní, J. M., “El bombardeo de Tokio, uno de los más mortíferos de la historia” en *Historia National Geographic*, 9 de marzo de 2020, consultado el 12 de enero de 2022, en [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bombardeo-tokio-uno-mas-mortiferos-historia\\_15135](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bombardeo-tokio-uno-mas-mortiferos-historia_15135)

<sup>10</sup> En japonés 被爆者 o 被曝者; literalmente "persona bombardeada".

<sup>11</sup> Para mayor referencia vease *White Light/Black Rain: The Destruction of Hiroshima and Nagasaki*, dirigido por HBO, con la participación de Shigeku Sasamori, Keiji Nakazawa, Yasuyo Tanaka, Chiemi Oka, Sakue Shimohira, Kyoko Imori, Katsuji Yoshida, Sunao Tsuboi, Shuntaro Hida, Satoru Fukahori, Pan Yeon Kim, Etsuko Nagano, Senji Yamaguchi, Sumitero Taneguchi; Estados Unidos, HBO, 2007; Kyoko y Mark Selden (ed.), *The Atomic Bomb. Voices from Hiroshima y Nagasaki*, Estados Unidos, M. E. Sharpe, 1989, este libro recopila de primera mano una serie de entrevistas, novelas, fotografías, poesía y relatos de los sobrevivientes de ambas ciudades; Keiji Nakazawa, *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*, 4 tomos, España, De bolsillo, 2015.

<sup>12</sup> Fernando Gigón, *Horror en cadena. Apocalipsis del átomo*, España, Editorial Seix Barral, S. A., 1960, p.33

<sup>13</sup> Forma con la cual los habitantes de Hiroshima nombraron a la explosión atómica, significa literalmente luz y algunas veces se acompaña de *don*, para referirse al sonido de esta. *Ibidem*.

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 34.

recuerda haber oído algo<sup>15</sup>. No obstante, el estruendo de la destrucción pudo ser escuchado en las ciudades aledañas o hacia el interior del mar, donde algunos pescadores refirieron haber escuchado la explosión.

Esta relación entre luz y sonido descrita por los sobrevivientes es retomada dentro de *Akira* en dos secuencias importantes para su ciudad ficticia dentro de la misma: la destrucción silenciosa de Tokio, ya comentada párrafos atrás e ilustrada en la figura 1, y la desaparición de Neo-Tokio por parte una gran explosión de luz blanca que consume todo a su paso durante el clímax de la historia, como se muestra en la secuencia de la figura 3, justo cuando Tetsuo, el antagonista principal y quién ha perdido el control del poder que se le ha dado, termina destruyendo por segunda ocasión todo a su paso sin que Kaneda, el protagonista, y compañía puedan hacer algo más que observar e intentar huir del peligro que ser absorbidos por la onda luminosa significa. Aunque similares, el sonido potente del viento que arrasa con las construcciones y la banda sonora en el fondo marcan significativamente la diferencia en los sucesos y el contexto en el que ocurren cada una de las explosiones. El pasado, en su distancia silenciosa solo puede observarse en la lejanía mientras que los eventos ocurridos en la futurista Neo-Tokio son vividos en primera mano tal y como lo muestran algunos de los planos en ambas figuras.

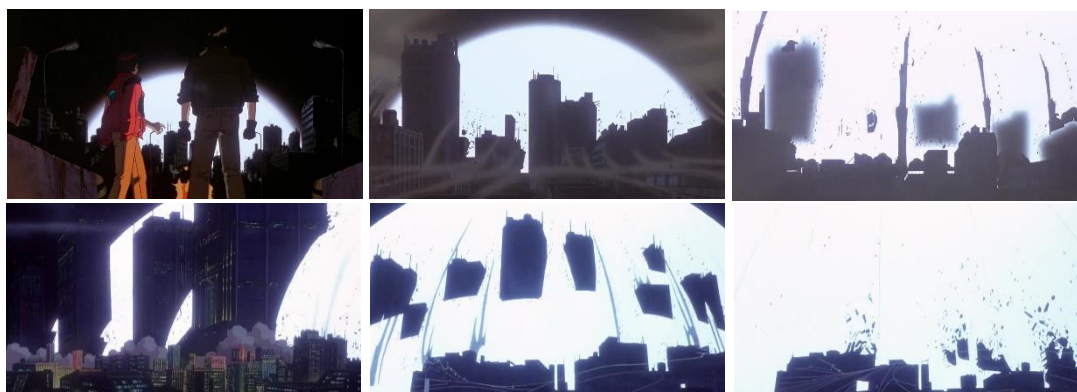


Fig. 3: Destrucción de Neo-Tokio (*Akira*, 111'58" (secuencia superior), 116'17" (secuencia inferior))

---

<sup>15</sup> John Hersey, *Hiroshima*, España, Turner Publicaciones, 2002, p. 14.

Así mismo, la relación de la película con los eventos históricos reales se refuerza a través de la reinterpretación que el director vierte en las imágenes de la violenta explosión luminosa e incluso a través del nombre utilizado para la película: en japonés, el nombre Akira puede obtener distintos significados relacionados directamente con esta última según el kanji, y el orden de este, con el que se escriba. Sin embargo, tanto el título de la película como el de su *manga* se encuentran escritos en silabario katakana, por lo que tanto éste último hecho como su ligamiento con una bomba nuclear solo puede confirmarse a partir de la entrevista con Forbes en 2017 donde el director refirió que “la gran trama de Akira trata sobre un arma definitiva desarrollada durante la guerra y que es encontrada durante una era más pacífica. Entonces, los accidentes y la historia se desarrollan en torno a esa arma definitiva.”<sup>16</sup>

No es de sorprender que el personaje por el cual la película recibe el nombre guarde en su interior un poder tan destructivo como un arma nuclear con la capacidad de borrar ciudades e incluso, dentro de la interpretación del autor, crear un pequeño *big bang*, como queda constatado en una conversación entre una poseída Kei y Kaneda hacia la mitad de la película (*Akira*, 122’37”), y por lo cual aún después de muerto sus restos tienen que ser resguardados bajo un enorme domo que rememora al utilizado por la Unión Soviética para cubrir el accidentado reactor 4 de la Central Nuclear de Chernóbil en 1986<sup>17</sup>, apenas dos años antes del estrenos de la película.

Otro aspecto destacable de esta animación respecto a su configuración simbólica alrededor de la energía nuclear es el personaje del Doctor Onishi, el científico encargado de la investigación secreta respecto al poder psíquico y asesor científico del Coronel, cuyo diseño completo es una clara alusión a la figura de Albert Einstein y su participación en el desarrollo nuclear durante la Segunda Guerra Mundial. Si bien el Doctor Onishi no colabora en la creación y descubrimiento de Akira como arma, si permite el desarrollo de los poderes de Tetsuo hasta a un nivel de peligro elevado debido a su curiosidad científica. Incluso,

---

<sup>16</sup> Ollie Barder, “Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing the Coolest Bike In All Of Manga And Anime” en *Forbes*, 26 de mayo de 2017, consultado el 05 de diciembre de 2021, en <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/05/26/katsuhiro-otomo-on-creating-akira-and-designing-the-coolest-bike-in-all-of-manga-and-anime/?sh=2201a49f6d25>

<sup>17</sup> En 2016 se terminó de colocar un nuevo domo sobre el reactor 4, que comenzaba a agrietarse con el peligro de ocasionar un desastre por contaminación. Se espera que para el 2023 se termine de tirar la vieja estructura. Véase Xavier Colás, “El nuevo sarcófago de Chernobil” en *El Mundo*, España, 26 de abril de 2016, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.elmundo.es/ciencia/2016/04/26/571a6ae5268e3eba728b46a0.html>

cuando él y el Coronel se dirigen al Estadio Olímpico para verificar el estado de Akira, al bajar por uno de los elevadores que dan hacia la ciudad se da, en medio de una de las discusiones entre ambos personajes respecto al debate sobre el pasado y el presente dentro de la película, una de las frases más significativas en torno al papel de los científicos en el desarrollo de la bomba atómica por parte del mismo doctor cuando menciona: “un joven investigador me preguntó hace poco si realmente estábamos a punto de descubrir un paso más allá en la evolución, una humanidad de energía pura y poder ilimitado”. A lo que el Coronel le responde que todos los científicos son unos románticos (*Akira*, 38:42”).

Se sabe bien que lo que siguió para Japón tras el final del conflicto bélico fue una reconstrucción en todo sentido. Bajo la ocupación norteamericana durante los primeros años de posguerra, la nación comenzó a salir de las ruinas con la esperanza de estabilizar al país lo más pronto posible a través de una serie de reformas que comenzarían a moldear el camino japonés hacia la segunda mitad del siglo XX, recuperándose así poco a poco del golpe que significó la derrota<sup>18</sup>. Sin saberlo Japón había comenzado a trazar su viaje hacia una nueva modernización que abarcaría desde el aspecto tecnológico hasta la cultura misma, donde el fantasma de la bomba aún se mantiene hasta hoy en día.

## 2.2 VIOLENCIA, INCONFORMIDAD Y JUVENTUD: MALESTARES DE LA MODERNIDAD

El 1º de marzo de 1954 un barco atunero, el *Daigo Fukuryū Maru*, fue alcanzado por una lluvia de polvo blanco mientras se encontraba pescando a 70 kilómetros fuera del límite de la zona establecida por los norteamericanos, quienes para ese momento habían desocupado en gran medida el país desde hacía dos años atrás, para dicha llevar a cabo dicha actividad. Las *cenizas de muerte*<sup>19</sup>, término con el cual la tripulación se referiría más tarde a esta peculiaridad, correspondían a una lluvia radioactiva de restos de coral que dejaba a su paso

---

<sup>18</sup> Para más información respecto a la empresa que significó la reconstrucción del país en manos norteamericanas véase Jorge Alberto Lozoya y Víctor Kerber Palma, “Japón Contemporáneo” en Michiko Tanaka (coord.), *Historia Mínima de Japón*, México, El Colegio de México, 2013, pp. 287-348.

<sup>19</sup> Mark Schreiber, “Lucky Dragon's lethal catch” en *The Japan Times. The independent voice in Asia*, 18 de marzo de 2012, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.japantimes.co.jp/life/2012/03/18/general/lucky-dragons-lethal-catch/>

la detonación de una bomba de hidrogeno en el Atolón Bikini, cerca de las Islas Marshall, como parte de las pruebas regulares que los Estados Unidos realizaban a nuevas armas desarrolladas tras el éxito nuclear. El grupo de 23 pescadores junto a su carga volvieron al puerto 13 días más tarde, el 14 de marzo, no sin antes haber experimentado los primeros síntomas del síndrome de irradiación. Seis meses más tarde, en septiembre de ese mismo año, el primero de ellos moriría en un hospital de Tokio<sup>20</sup>.

El incidente con el *Daigo Fukuryū Maru* removió el recuerdo de las bombas atómicas sobre Hiroshima y Nagasaki e influyó indirectamente en el nacimiento de uno de los fenómenos fílmicos japoneses más reconocidos en la historia del cine a nivel mundial, *Godzilla*, sin embargo, al mismo tiempo reavivó el temor de los sobrevivientes de la guerra por enfrentar nuevamente un conflicto armado. Se dio inicio entonces a un movimiento antinuclear que cobraría fuerza con el pasar de los años y que, para finales de la década de 1950, cuando el primer ministro Nobosuke Kishi (1957-1960) intentó renegociar la relación de Japón con los Estados Unidos tras la desocupación a través del Tratado de Seguridad, resultó en nutridas concentraciones donde miles de protestantes, de diversos sectores, terminaron rodeando a la Dieta a manera de amenaza durante una manifestación<sup>21</sup>. Estas movilizaciones serían un dolor de cabeza para el primero ministro quien respondió a estas otorgándole más facultades a la policía para reprimir de manera violenta las concentraciones<sup>22</sup>.

En *Akira*, la encarnizada represión contra protestantes se muestra al transportar a los espectadores a las calles de la conflictiva capital de Neo-Tokio en el siglo XXI, dedicándole parte importante de distintas secuencias de imágenes dentro de la historia. Los primeros acercamientos del espectador a estos enfrentamientos entre civiles y la policía ocurren a través de la pantalla de un televisor dentro del bar, donde un noticiero nos contextualiza la naturaleza de los quejosos: grupos de desempleados han tomado las calles de la ciudad en medio de una crisis económica sin que las autoridades estén dispuestas a escucharlos (figura 4). Más tarde, a la par de los acontecimientos ocurridos antes del accidente de Tetsuo en la Antigua Ciudad, otros televisores, esta vez en el aparador de un establecimiento de

---

<sup>20</sup> *Idem*.

<sup>21</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 304.

<sup>22</sup> *Ibidem*, p. 303

electrónicos, nos informan que grupos de estudiantes se han sumado a las protestas al tiempo que un grupo de pandilleros en motocicleta se ha enfrentado con la policía (figura 5).



Fig. 4: (*Akira*, 01'59'')



Fig. 5: (*Akira*, 07'05'')

En medio de este caos se nos presenta a Kei, la protagonista, quién nos conduce al corazón de la violencia ciudadana de la represión mientras observa desde la multitud los movimientos de uno de sus compañeros, quién ha sido herido tras haber secuestrado a uno de los niños psíquicos del laboratorio donde residen y que ha sido acorralado por la policía, antes de ser asesinado por ésta a punta de balazos, como se muestra en la figura 6, ocasionando que el miedo de Takashi, el pequeño psíquico, pierda el control de sus poderes, ocasionando una tremenda explosión, con lo cual terminaría la manifestación dentro de la ficción en medio del caos y las detenciones arbitrarias por parte de la policía.

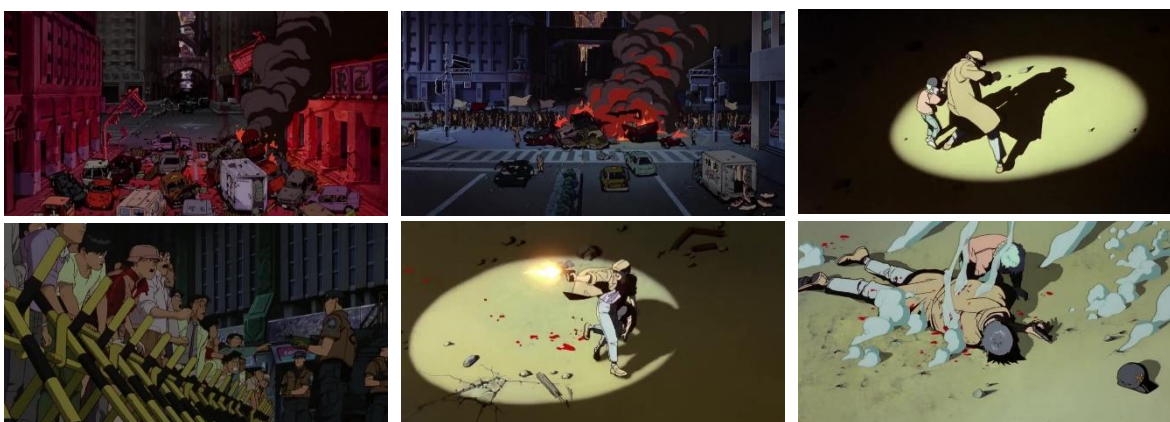


Fig. 6: (*Akira*, 07'58'' – 10'33'')

Esta composición de elementos conduce sin lugar a duda a un evento ocurrido en octubre de 1967, cerca del aeropuerto Haneda de Tokio, donde un grupo de estudiantes se enfrentó violentamente con la policía, a quienes se impusieron rápidamente, equipados únicamente con cascos para construcción y palos de madera, en apariencia visualmente similar a lo que vemos en las figuras 7 y 8 hacia el clímax fílmico, para impedir el arribo del primer ministro Eisaku Satō (1964 – 1972) a un vuelo que lo conduciría a Vietnam. La confrontación, cuyo saldo fue de un activista asesinado por los agentes, fue transmitida en los noticiarios nacionales por medio de la televisión<sup>23</sup>, creando con ello un fuerte impacto en la población<sup>24</sup> y provocaría que un año más tarde, tanto estudiantes como trabajadores, que hasta entonces no se habían unido a las protestas de 1960 del *zengakuren*<sup>25</sup>, se sumaran a los movimientos estudiantiles *zenkyōtō*<sup>26</sup> el año siguiente<sup>27</sup>, repitiendo continuamente la forma de protestar frente a la policía tras el cierre de los campos universitarios y algunas secundarias.



Fig. 7: (*Akira*, 83'18")

<sup>23</sup> Es posible encontrar algunos clips de las manifestaciones y enfrentamientos en YouTube que dan ejemplo del tamaño y la violencia implementada durante los hechos, vease DiFilm, *Protests of people in a street Japan 1967*, 6 de enero de 2014, recuperado de en <https://www.youtube.com/watch?v=X-smcu28nmE> . [Consultado el 13 de enero de 2022.]

<sup>24</sup> Eiji Oguma, “El 68 japonés: una reacción colectiva al rápido crecimiento económico en una época de agitación” en Sinpermiso, república y socialismos también para el siglo xxi, 23 de marzo de 2018, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.sinpermiso.info/textos/el-68-japones-una-reaccion-colectiva-al-rapido-crecimiento-economico-en-una-epoca-de-agitacion>.

<sup>25</sup> Abreviatura de *Zen Nihon Gakusei Jichikai sō Rengō*, “Federación Japonesa de Asociaciones Estudiantiles”, que durante 1960 se sumó a las protestas contra el Tratado de Seguridad. Esta asociación no prosperó tras estos movimientos por lo que se dividió en pequeños grupos conocidos como *sekuto*, sectas, cuyos miembros en muchos casos eran estudiantes radicalizados separados del Partido Comunista Japonés que afirmaban componer una “nueva izquierda”. *Idem*.

<sup>26</sup> Abreviación de *zengaku kyōtō kaigi*; “Consejos universitarios de lucha conjunta”. Los *zenkyōtō* eran independientes con respecto a las sectas y estaban abierto a cualquier participante voluntario, independientemente de su afiliación ideológica. *Ibidem*.

<sup>27</sup> *Ibidem*.



Fig. 8: (Akira, 80'26" - 82'49")

Para finales de 1969, la gran mayoría de manifestaciones relacionadas a los *zenkyōtō* habían desaparecido casi por completo y las escuelas fueron reabiertas tras demoler las barricadas que los estudiantes habían construido alrededor de ellas<sup>28</sup>. Sin embargo, para la década de 1970 el inicio de la crisis económica, debido a la llamada “crisis del petróleo” en el plano internacional, y los constantes escándalos de corrupción política —de los cuales hablaré en el siguiente apartado—, trajeron consigo nuevos brotes de inestabilidad social entre trabajadores sindicalizados<sup>29</sup> hacia marzo de 1974, cuando cerca de 8,500,000 de ellos se declararon en huelga, generando pánico en la población que ante el temor de escasez de alimentos abarrotaron establecimientos<sup>30</sup>. Con este nuevo escenario las protestas también se radicalizaron.

En la figura 9 se observa la secuencia de un atentado contra un centro comercial; una fuerte explosión se desencadena en la azotea de un edificio cercano, donde el grupo de amigos de Kaneda se encuentra en medio de lo que parece ser una cita con las chicas del instituto. En medio del caos, instantes más adelante, una voz nos informa a través de las bocinas del lugar que “los terroristas han bombardeado el distrito comercial”, por lo que todo individuo cerca de la zona debe mostrar su identificación a la policía que ya se encuentra enfrentando a los atacantes. Acto seguido Ryu y Kei aparecen corriendo entre la multitud para no ser vistos por las fuerzas del orden hasta perderse entre callejones y lograr escapar por el sistema de drenaje de la ciudad.

---

<sup>28</sup> *Ibidem.*

<sup>29</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 315.

<sup>30</sup> *Idem.*





Fig. 9: (*Akira*, 32'12" – 33'38")

El uso de artefactos explosivos por parte de grupos radicalizados no fue extraño en el Japón de los 70. El 30 de agosto de 1974 se registró el estallido de una bomba en el edificio corporativo de Mitsubishi Heavy Industries, Ltd.<sup>31</sup>, en Tokio. Ocho personas murieron y 376 más resultaron heridas. Dos meses después, otra bomba estalló en la sede del grupo Mitsui, en la misma ciudad, dejando a 17 personas lesionadas<sup>32</sup>. Una tercera bomba haría lo propio en diciembre de ese mismo año en la sede tokiota de la constructora Taisei, ubicada en el elegante distrito comercial y de negocios de Ginza, con un saldo de 13 heridos<sup>33</sup>. Las bombas tenían el mismo patrón: “estaban programadas para estallar al medio día”<sup>34</sup>, por lo que la policía estaba alerta dado que los habitantes de la ciudad se sentían cada vez más nerviosos e inseguros.

Un grupo radical, conformado principalmente por desertores universitarios y oficinistas, que se hacía auto nombrar Frente Armado Anti-Japón de Asia Oriental se adjudicó los bombardeos, los cuales continuaron hasta mayo de 1975. Este grupo de japoneses fue el primero de la posguerra en emprender acciones terroristas para exigir que la sociedad asumiera su responsabilidad por el dominio colonial imperialista ejercido durante

<sup>31</sup> *Ibidem*

<sup>32</sup> Richard Halloran, “Tokyo Bomb Blast, the Third In Recent Months, Injures 13” en *The New York Times*, 10 de diciembre de 1974, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.nytimes.com/1974/12/10/archives/tokyo-bomb-blast-the-third-in-recent-months-injures-13.html>

<sup>33</sup> *Idem*.

<sup>34</sup> *Ibidem*.

la Segunda Guerra Mundial hacia los países vecinos<sup>35</sup>, no es de sorprender que las empresas atacadas tuvieran en común el haber servido activamente durante la Segunda Guerra Mundial. Más tarde la policía capturaría a 8 integrantes por los hechos. Tanto en las calles de Tokio como en las del Neo-Tokio ficticio, los jóvenes japoneses fueron una constante ligada a la violencia en las calles.

A través de las páginas del recopilatorio de ilustraciones descartadas de su versión *manga*, Katsuhiko Otomo escribió en 1995 refiriéndose a los primeros bocetos del diseño de los personajes, aun sin perfilar, que “desde el principio tenía claro que los protagonistas iban a ser adolescentes”<sup>36</sup> más allá de la demografía a la cual estaría destinada la publicación<sup>37</sup>. Esta idea terminó por reforzarse en el *anime*, donde no solo vemos un grupo nutrido de adolescentes, sino también un acercamiento a problemas sociales en los que se ven fuertemente involucrados fuera de la pantalla principalmente hacia la década de 1980 respectivamente, como la violencia entre contemporáneos, el pandillerismo, y las drogas.

Por un lado, “Los Capsulas” conforman en gran medida la muestra representativa de los adolescentes masculinos japoneses ochenteros inmiscuidos dentro de las pandillas, en este caso, de motociclistas conocidas como *bōsōzoku*, de las cuales ya hablé en parte en el capítulo anterior. Al igual que en la realidad, “Los Capsulas” están relacionados por medio de una jerarquía dentro del grupo en el cual Kaneda se encuentra a la cabeza, reflejándose a través de la emblemática motocicleta roja que conduce. Como líder Kaneda es fuertemente respetado por sus subordinados, amigos y compañeros de carreras, únicamente desafiado por Tetsuo, quién alberga un fuerte sentimiento de inferioridad frente al primero.

Kazuhiro Hazuki, un antiguo líder *bōsōzoku* en retiro y a quien se le entrevistó para el documental *Sayonara Speed Tribes*<sup>38</sup>, describe el papel de la motocicleta dentro del clan como un símbolo de estatus, sobre todo para los más jóvenes allegados. En este sentido, es posible decir que la obsesión que Tetsuo siente por la motocicleta de Kaneda, que finalmente termina robando para escapar con su novia Kaori tras su fuga del laboratorio militar, no solo

---

<sup>35</sup> Suh Jung-min, “The story of anti-imperialist Japanese who bombed Mitsubishi in 1974” en *Hankyoreh*, 19 de agosto de 2020, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.hani.co.kr/arti/PRINT/958446.html>

<sup>36</sup> Otomo, *Akira...*, p. 5.

<sup>37</sup> Es pertinente recordar que el *manga seinen* está dirigido principalmente a un público conformado por adolescentes y adultos jóvenes, como se ha señalado en el capítulo anterior.

<sup>38</sup> *Sayonara Speed Tribes*, dirigida por Jamie Morris, producida por Jamie Morris, con la actuación de Kazuhiro Hazuki, Japón – Estados Unidos, Figure Eight Productions, 2012.

tiene que ver con el complejo que siente con respecto a su amigo de la infancia o como un paso más dentro de la búsqueda de poder que manifiesta durante toda la película sino como un reflejo de algunas dinámicas entre los jóvenes fuera de la pantalla.

Siguiendo lo anterior, el director continuamente nos acerca a la ruptura generacional entre jóvenes y adultos a través de la interacción entre estos dos grupos, enfatizando el punto de vista de los segundos sobre los primeros marcando la pauta para hacer una lectura del reflejo de la *shinjinrui*<sup>39</sup> de 1980 dentro de la película, como sucede hacia el minuto 44 de esta misma, la escena en la que Nezu y Ryu sostienen una plática sobre la intervención de Kaneda con el grupo de extremistas, su relación con Tetsuo y los experimentos que el ejército lleva a cabo en secreto.

En dicha conversación Nezu utiliza a la ciudad como una metáfora de la juventud al decir que “Neo-Tokio va a cambiar pronto. Esta ciudad está corrompida. Es como una fruta en descomposición”, mientras pasan frente una pareja que se encuentra manoseándose en una de las bancas del parque por el que caminan sin reparar en la gente que los mira, como se observa en la figura 10. El lenguaje visual expresado termina por rematar las palabras del viejo, revelando su verdadera intención. En este caso la crítica hacia los jóvenes es directa: las nuevas generaciones nos tienen reparos en exponerse, siendo descuidados por perderse en el placer.



Fig. 10: (*Akira*, 43'52" – 45'04")

En el 25'40", por el contrario, se aprecia una secuencia donde la situación se invierte dentro

---

<sup>39</sup> Traducido como ‘nueva especie humana’ y a la cual me he referido ya en el capítulo anterior.

de una la lavandería cuando Kaori se encuentra recogiendo y logra escuchar la charla de otra chica mientras habla por teléfono. La joven se encuentra discutiendo una salida con, presumiblemente, una interlocutora desconocida a quien le advierte que si sigue escapando del dormitorio la portera la encerrará. Acto seguido da una breve pero contundente descripción de la mujer a la que compara con una cabra vieja debido a su cabello y barba. Esta lucha constante entre ambos puntos de vista se mantiene a lo largo de la película.

Sin embargo, algo particular pasa en la escena del interrogatorio policial a “Los Capsulas” tras la detención por parte del ejército la noche anterior, ejemplificada en la figura 11, y en la cual Tetsuo sale mal herido y secuestrado. En esta, una vez que el suicida de la granada es contenido a golpes por los oficiales llevándose y dejando tras de sí un charco de sangre, Yamagata, uno de los integrantes del grupo, cuestiona el actuar de estos últimos, a lo que el policía que entrevistó a la pandilla le responde que pueden retirarse pues han dado parte a la escuela. Kaneda por su parte, quien ha localizado a Kei en medio de la multitud, informa al policía que hay uno más de ellos entre los detenidos llamándolo “viejo” a lo que este, colérico, repara más ante este hecho que en cumplir su trabajo diciendo: “¿a quién llamas abuelo? ¡Tú eres un punk! ¡Mírame niño, tengo solo 25 años y ni siquiera estoy casado! ¡Así que mide tu boca y... ella puede ir contigo!”



Fig. 11: (*Akira*, 19'15")

Este énfasis en la diferencia incluso entre jóvenes solo puede entenderse en un contexto en el que la sociedad se modernizó rápidamente, trayendo consigo una ruptura entre un modelo tradicional, representado por adultos que vivieron los años de la guerra o en su defecto sobrellevaron la difícil posguerra, y una nueva generación que nació y creció en medio de la bonanza económica, la occidentalización del estilo de vida enmarcada por un

consumismo casi voraz<sup>40</sup> y, por sobre todo, de los nuevos problemas que la urbanización trajo consigo, como el hacinamiento y la fuerte competencia entre estudiantes debido al encarecimiento de oportunidades en los modelos educativo y laboral, que no estaban preparados para sostener la creciente y veloz demanda debido al incremento de la migración del campo a la ciudad.

Finalmente, dentro de *Akira*, es posible contemplar fragmentos del enorme rompecabezas que fue la cultura juvenil japonesa durante los años 70 y 80, estos últimos a los cuales se les ha dado mayor atención por la predominancia dentro de la trama. Sin embargo, es importante mencionar que, como tema dentro de la película, la representación de la juventud podría dar por sí solo un trabajo propio de investigación que logre desarrollar más a fondo su riqueza y complejidad a través de lo que nos muestran los celuloideos en la pantalla pero que por tiempo, espacio y las condiciones extraordinarias bajo las que se realizó este trabajo no es posible llevarlo a cabo.

### 2.3 CORRUPCIÓN EN LA GRAN CIUDAD

Entre las décadas de 1970 y 1980, los escándalos por corrupción se volvieron una constante en la vida pública del país. Varios políticos que jugaban un papel importante dentro de la política nacional se vieron involucrados en casos de sobornos y defraudación que llegaron a incluir la participación de agentes externos a Japón, un ejemplo de esto, como lo mencioné en el capítulo anterior, fue el caso del primer ministro Kakue Tanaka en 1976 donde el Senado estadounidense se vio involucrado para propiciar la venta de aeronaves. Este panorama mermó la confianza en los políticos, lo que terminó agravando la crisis social en la que el país se encontraba.

Si bien es cierto que *Akira* no muestra una situación particular con la que se logre identificar algún suceso determinado, si juega con esta idea de la corrupción política a través del personaje de Nezu, un miembro del parlamento que mantiene conexiones con el grupo terrorista dentro de la película. Nezu es presentado como un político ambicioso que se mueve

---

<sup>40</sup> Ken'ichi Kawasaki, "Youth Culture in Japan" en *Social Justice*, vol. 21, no. 2 (56), 1994, consultado el 15 de enero de 2022, <http://www.jstor.org/stable/29766814>.

entre las sombras de Neo-Tokio, buscando siempre el beneficio personal antes que el común y que, incluso, cuando se ve sobrepasado por las circunstancias no duda en traicionar a quienes le han servido fielmente, como ocurre con Ryu en la figura 12.



Fig. 12: (*Akira*, 78'12 – 79'48)

Algo importante a destacar es el papel que juega el Coronel como contrapeso político a los miembros del parlamento, donde a través de sus diálogos es posible entrever una crítica hacia el actuar de estos últimos cuando la ciudad está por caer a manos de un descontrolado Tetsuo. Un ejemplo de lo anterior ocurre en el minuto 68 de la película, cuando al ser interceptado por policías para ser detenido, el Coronel termina dando un golpe de estado pues el liderazgo político que gobernaba Neo-Tokio hasta entonces ha fallado para la defensa de esta misma. Tras desarmar a sus captores y que su sargento sea herido por los mismos, el Coronel menciona lo siguiente: “¡Alto al fuego! ¿olvidan quién es el verdadero enemigo? ¡Fueron los políticos los que nos metieron en este lío!” (*Akira*, 68'00”), refiriéndose a Tetsuo. Este tira y afloja que se manifiesta en distintas escenas de la película en los que convergen ambas entidades, la política y la militar, podría entenderse como el conflicto presente dentro de la política japonesa de posguerra en el que el viejo modelo tradicional y militarista se resistía a aceptar las formas de las nuevas generaciones para dirigir el país.

## 2.4 NEO-TOKIO: LA CIUDAD DE TODOS LOS TIEMPOS

En el cine el tiempo adquiere un valor particularmente especial e importante para su concepción y creación, ya que no solo tiene un papel relevante para definir la forma en la que se realiza una película, sino que le otorga a su contenido una manera única de contar las historias a través de imágenes y sonido. Similar a la realidad, al interior de las producciones cinematográficas convergen y funcionan distintos tiempos que dan estructura a lo que como espectadores observamos después de meses e incluso años de trabajo, o como en el rubro se conoce: del tiempo de producción. El tiempo cinematográfico o fílmico, aquel que tanto el director como su equipo crean para dar vida a la historia, se distancia del tiempo real, ese en el que como espectadores nos encontramos inmersos, valiéndose de distintos recursos para manipular la velocidad y el orden de la narración y que, a su vez, simultáneamente configura en gran medida los simbolismos dentro de la representación y que construyen los discursos sobre los distintos temas que puede abordar una película y que más tarde serán reinterpretados por la audiencia.

En *Akira* el tiempo cinematográfico se constituye de una manera bastante particular puesto que, aunque lineal en su narrativa, sus simbolismos trazan una percepción cíclica en sus espectadores, es decir, comienza con la destrucción de la ciudad de Tokio el 16 de julio de 1988 y termina en algún punto del 2019, 31 años después, con la destrucción de la urbe sucesora: la ciudad de Neo-Tokio, en eventos bastante similares. Como Susan J. Napier observa en su texto *Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira*,<sup>41</sup> *Akira* comienza con un final y termina con un inicio, donde el pasado y el presente histórico son reinterpretados por su director, Katsuhiro Otomo, en el futuro fílmico.

En los apartados anteriores se abordaron, a partir del modelo utilizado por Aurelio de los Reyes, los distintos temas que aborda *Akira* y que aluden a una relación importante con los acontecimientos ocurridos en la historia viva de Japón, especialmente con la etapa contemporánea de la ciudad de Tokio, y que hasta el momento del estreno de la película permanecían muy presentes dentro de la memoria de los implicados en su producción,

---

<sup>41</sup> Susan J. Napier, "Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira." en *Journal of Japanese Studies*, vol. 19, no. 2, 1993, pp. 327–351, consultado el 15 de febrero de 2022, <https://doi.org/10.2307/132643>

especialmente del director y creador de la obra Katsuhiro Otomo. Dentro de los distintos discursos que Otomo vertió en su obra, el del tiempo futuro se ve intrínsecamente reflejado con la ciudad ficticia de Neo-Tokio no solo a través de su concepción artística futurista sino también en las formas y usos simbólicos que les otorgó a sus distintos escenarios al asignar secuencias, personajes y escenas determinadas a estos, pues a través de la forma en la que se organizan es posible dar una lectura a la construcción de un discurso sobre el futuro y su relación con el tiempo y la historia.

Desde el inicio de la película, y como lo muestra la figura 13, *Akira* nos plantea la división histórica de la ciudad ficticia en un antes y un después: Tokio, la capital japonesa, es destruida durante el verano de 1988 por una enorme explosión de luz blanca de la cual se desconocen, al menos durante la primera mitad de la cinta, las causas. Rápidamente en la misma secuencia, la toma cenital del trazo de la ciudad en rojo vivo va aclarando, aludiendo visualmente al tiempo transcurrido a modo de enfriamiento hasta dejarnos ver el mapa de lo que ha quedado de ese hecho, para conducirnos directamente a un texto en blanco que nos sitúa en la nueva ciudad de Neo-Tokio hacia el año 2019, treinta y un años después de la Tercera Guerra Mundial según nos informa un texto rápido y que constituye el presente espaciotemporal dentro de la trama. Un enorme cráter sobre el que se muestra el título de la película comienza a adelantar lo que veremos en los siguientes minutos. Este lapso inicial esboza ya la relación entre los tres tiempos que se irá desarrollando. El futuro, que dentro de la trama constituye el presente ficticio, se distancia marcadamente del pasado desde el inicio dejando en claro una ruptura conflictiva histórico temporal dentro de su imaginario.



Fig. 13: (*Akira*, 00'17" – 01'40")



Minutos después, el final de la carrera entre la banda de motociclistas liderados por Kaneda, “Los Capsulas”, y “Los Payasos” nos muestra la diferencia marcada entre la Neo-Tokio del futuro y los vestigios de la Antigua Ciudad de Tokio: mientras que la nueva capital está llena de vida, iluminada por enormes anuncios publicitarios de neón y rascacielos que parecen no tener fin, de los cuales los primeros minutos se encargan de enfatizar mientras transcurre la animación, y que desde las distintas tomas panorámicas de la ciudad llegan a mostrarse como una fortaleza de color en contraste con las ruinas oscuras del exterior ciudadano, su contraparte es oscura, silenciosa y abandonada. Estas atribuciones plantean desde su presentación las diferencias entre el pasado, oscuro y casi oculto, y el presente ficticio del futuro, brillante y lleno de acción y vitalidad (Figura 14).



Fig. 14: (*Akira*, 10'51" – 11'30")

Dentro de la futurista Neo-Tokio el discurso social se configura de manera horizontal o vertical según el tema que Otomo aborda. En el primer caso la relación respecto al distanciamiento del centro de la ciudad determina la importancia que el creador le dio a cada uno de los grupos sociales que interactúan durante la trama. En el núcleo de la ciudad se sitúa el poder político y militar, donde el cuartel general del ejército se sitúa como el eje principal y cuya imponente construcción sobresale por su enorme tamaño en comparación con los rascacielos que, aunque si bien también son edificaciones considerables, son ligeramente más pequeños, tal como se aprecia en la figura 15. Mientras la acción se aleja de este foco puede

apreciarse el descontento social en las calles, donde la perspectiva de las tomas siempre muestra en la distancia un fragmento de luz producto del asomo de los rascacielos centrales entre las construcciones locales (figura 16), lo cual a su vez genera un juego de luces con respecto al primer plano del encuadre y que se repite a lo largo de la película; mientras que hacia la periferia de la ciudad se ubican a los grupos más vulnerables dentro de la historia, los jóvenes que han heredado un futuro desolado y aislado de la influencia adulta<sup>42</sup>.



Fig. 15: (*Akira*, 47'40")

---

<sup>42</sup> Antonio Ramón Jiménez Peña, "Neo Tokio va a explotar: el 2019 que imaginó *Akira* sigue siendo tan fascinante como moderno" en *Espinof*, 19 de enero de 2019, consultado el 18 de febrero de 2022, <https://www.espinof.com/animacion/neo-tokio-va-a-explotar-2019-que-imagino-akira-sigue-siendo-fascinante-como-actual>



Fig. 16 (*Akira*, 03'15" (izquierda), 08'19" (derecha))

Este último punto puede apreciarse en la secuencia entre el 23'46" y el 25'19" (figura 17) donde es posible ver a "Los Capsulas" en su entorno educativo, una escuela que contrasta completamente con la imagen que puede contemplarse hoy en día en la mayoría del anime contemporáneo, donde las edificaciones pulcras y blancas, con salones ordenados y alumnos uniformados. Incluso el hecho de que la única imagen que se aprecia de los profesores sea la reprimenda física que le dan a los jóvenes motociclistas frente al director por el incidente donde fueron detenidos la noche anterior es bastante revelador en cuanto a la idea de educación correctiva que se tenía por aquel entonces.



Fig. 17: (*Akira*. 23'46" – 25'19")

Más allá de los límites de la megalópolis, el mar conforma una barrera natural que separa ambas ciudades, las cuales únicamente se conectan a través de enormes puentes vehiculares y en donde las ruinas de la vieja ciudad se observan desoladas con la única excepción del lugar donde el cráter permanece, ya que en sus alrededores puede observarse, minutos más adelante, que el estadio olímpico está siendo construido para llevar a cabo las trigésimas olimpiadas y del cual más adelante se hablará con mayor profundidad.

Como se pudo observar en la figura 14, los puentes son relevantes en dos momentos clave dentro de la cinta: primero, cuando “Los Capsula” persiguen a “Los payasos” hacia la antigua capital y Tetsuo termina involucrándose con el gobierno tras el accidente con Takashi sobre una de estas estructuras, donde el muchacho despierta sus poderes psíquicos; y segundo, cuando la identidad de Akira está a punto de ser revelada, pues son usados para que los protestantes y seguidores del naciente culto de Akira se acerquen a los vestigios de Tokio y donde escenas más adelante serán rotos por el poder destructivo de Tetsuo (figura 18). Si bien dichas construcciones son una conexión entre el pasado y el futuro, Tokio y Neo-Tokio, quienes los transitan a lo largo de la puesta únicamente son los jóvenes: primero los motociclistas, quienes los cruzan una y otra vez despreocupadamente, y después los civiles, quienes curiosos por el descubrimiento de Akira vuelven la vista al pasado para cerciorarse de lo que está ocurriendo en su presente.

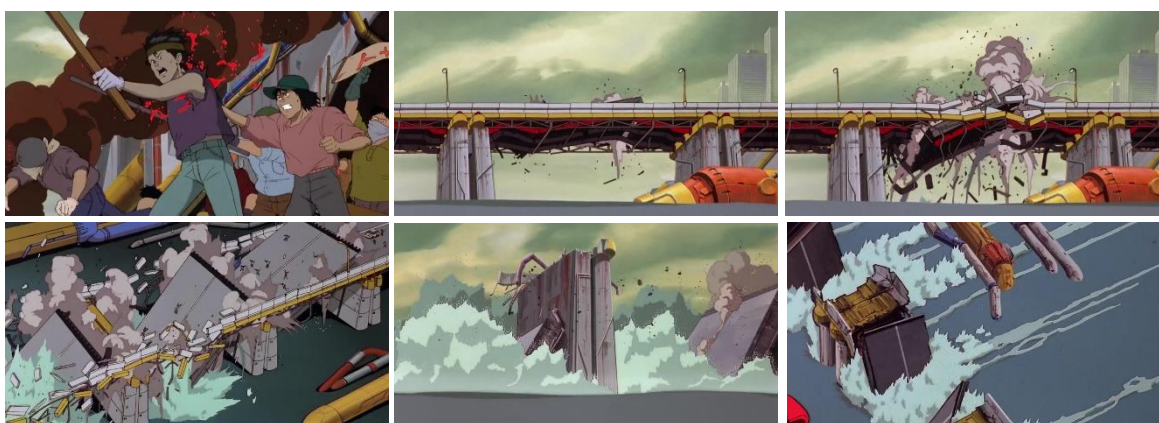


Fig. 18: (*Akira*, 83'59" - 85'41")

De manera vertical, Neo-Tokio distribuye el espacio público sin que, en principio, parezca tener mayor significado, ya que es en las azoteas y las terrazas altas de los grandes edificios donde el ocio y el esparcimiento se ubican. Sin embargo, dentro de los primeros minutos es posible observar que incluso a nivel de calle existen establecimientos lujosos, como el restaurante donde termina el cuerpo de uno de los miembros de “Los Payasos” durante el enfrentamiento con “Los Capsulas.” En cualquiera de ambos casos, ninguno está exento de la violencia rebelde que desciende incluso hasta el sistema de alcantarillado y desagüe. En este sentido, y como Napier señala en su texto, la visión de Katsuhiro Otomo sobre la sociedad neo-tokiota reúne varios de los problemas del Japón contemporáneo<sup>43</sup>, abordados en los apartados anteriores de este capítulo, y los distribuye estratégicamente en distintos puntos de la ciudad de Neo-Tokio, dejando en claro que son cuestiones del futuro, de aquel entonces presente y ahora pasado, cinematográfico.

Dentro de la lectura vertical de los niveles del espacio urbano de Neo-Tokio, un recurso constantemente utilizado por el director es el del descenso y ascenso de los personajes entre estos para construir nuevamente el simbolismo temporal relacionado con la construcción del discurso sobre el tiempo en algunas de las escenas y secuencias más importantes dentro de *Akira*. En el primer caso ocurren dos de los diálogos más importantes respecto a la relación de los tres tiempos con la ciudad cuando, en la primera escena que ocurre hacia el 38’27”, vemos al Coronel descender por el elevador bajo el estadio olímpico junto al Doctor Onishi y un equipo de jóvenes científicos mientras que paralelamente, unos segundos después, se aprecia un dialogo únicamente entre los dos primeros en uno de los elevadores del cuartel general descendiendo para dirigirse a un helicóptero que los llevaría al estadio, producto de un *flashback* que enlaza el significado de ambos descensos, observado en la figura 19.

---

<sup>43</sup> Napier, *op. cit.*, p. 338.



Fig. 19 (*Akira*, 38'58"- 39'36")

En dicho *flashback* el Doctor le menciona al Coronel sobre la interrogante del joven investigador acerca de si la humanidad está por alcanzar el siguiente paso en la evolución, a lo que el segundo le responde en reproche sobre el romanticismo científico, acto seguido mientras mira a la ciudad a través del cristal continua el intercambio de palabras:

CORONEL. Ya pasaron 30 largos años desde el holocausto y hemos logrado muchos avances... no podemos ponernos en peligro por un simple experimento.

DOCTOR ONISHI. Yo siempre he pensado que usted odiaba esta ciudad, Coronel.

CORONEL. La pasión por la reconstrucción y el progreso ha quedado olvidada, ahora el gobierno solo piensa en complacer a unos tontos.

DOCTOR ONISHI. Así que usted está intentando salvar la ciudad... (*Akira*, 38'58")

Para Katsuhiro Otomo el presente es un choque entre tiempos, donde el pasado reclama a ese futuro la pérdida de los valores de antaño. Sin embargo, el segundo descenso, bajo el estadio olímpico, profundiza aún más en dicha demanda cuando al llegar al último sótano se encuentran frente al sarcófago que resguarda los restos de Akira:



Fig. 20: (*Akira*, 40'56")

CORONEL. Esto es lo que ellos abandonaron librándose al pánico. Estaban demasiado asustados y lo escondieron al público, se olvidaron de toda vergüenza y honor y lanzaron fuera de la civilización toda la tecnología que habíamos creado. Sellaron la “caja de Pandora” que ellos mismos abrieron. (*Akira*, 41'05")

Siguiendo con la escena, esta pasa de una panorámica del sarcófago a encuadrar a ambos personajes, siendo el Coronel quien nunca deja de mirar de frente y sin desviar la mirada al enorme objeto, como se aprecia en la figura 20. El dialogo finaliza con un *close up* a la puerta que conduce al interior del enorme domo de acero congelado antes de cambiar al siguiente cuadro. En este sentido el pasado juega el rol de una advertencia, al más puro estilo de la historia como maestra de vida que Burke mencionan como parte de la concepción temporal previa a la modernidad<sup>44</sup>, y que de alguna manera sobrevive a los cambios en la comprensión temporal.

En un tercer descenso, al cual le sigue el ascenso más importante dentro de la trama, es el que realiza Tetsuo al llegar al estadio olímpico para al fin encontrarse con Akira previo a alcanzar su máximo poder, el cual se dará minutos más tarde dentro de este mismo. Una vez frente al domo, Kei, poseída por Kiyoko, aparece frente a él en un intento por detenerlo sin mayor éxito puesto que Tetsuo termina destrozando el lugar y llevando al sarcófago de Akira hacia el exterior para posteriormente abrirlo y darse cuenta de lo que hay en su interior. Entonces el Coronel comenta lo siguiente ante el desconcierto y la frustración de Tetsuo:

---

<sup>44</sup> Peter Burke, “La historia del futuro, 1500-2000” en *Historia y Sociedad*, No. 16, Colombia, enero-junio de 2009, consultado el 25 de febrero de 2022, <https://revistas.unal.edu.co/index.php/hisysoc/article/view/23502>, p. 13.

TETSUO. ¿Qué demonios es esto?

CORONEL. Eso es lo que quedó de Akira, Tetsuo. Eso es el “Akira” que querías encontrar. ¡Ese es tu mesías! Después de su despertar trascendental su cuerpo se sometió a cada prueba conocida por la ciencia y eso es todo lo que queda de él. Los científicos de entonces fueron incapaces de resolver el misterio, así que decidieron confiar los datos reunidos y muestras de las pruebas a las generaciones futuras, conservándolas en capsulas congeladas. (*Akira*, 91’19”)

En este punto *Akira*, de quién ya en los primeros apartados de este capítulo aludía como una figuración del pasado histórico y la memoria sobre la relación entre el pueblo japonés y la energía nuclear, más concretamente de la bomba atómica propiamente hablando, adquiere un sentido como enlace en la relación entre el pasado y el presente (véase la figura 21). Tetsuo, quien forma parte del presente futurista dentro de la película, accede a la memoria y a una parte de la historia que el Estado<sup>45</sup>, al menos dentro del mundo de *Akira*, se ha encargado de mantener oculta y congelada bajo la superficie y sobre la cual han construido un estadio olímpico, cuyo diseño rememora al realizado por Kenzo Tange (1913 – 2005) para las olimpiadas en Tokio de 1964, para llevar a cabo la XXX celebración de los juegos olímpicos dentro del tiempo de la película. En este sentido el estadio olímpico es la conexión inequívoca y directa entre la fantasía y la realidad a través de una alegoría temporal.



Fig. 21: (*Akira*, 86’39” – 93’23”)

---

<sup>45</sup> Motoko Tanaka, Tesis de doctorado, *Apocalypticism in postwar japanese fiction*, Canadá, Universidad de Columbia Británica, 2011, p. 141.



Una escena reveladora en este último aspecto es la que ocurre en la figura 22, donde la cámara realiza un movimiento a modo de *tilt down* desde la ciudad de Neo-Tokio hacia el estadio olímpico, al mirar la imagen completa genera gran profundidad pero que con el movimiento señalado pareciera que el último se encuentra justo bajo la ciudad, semejando una especie de cueva o capsula que resguarda un secreto, el pasado. Desde la perspectiva de la antigua ciudad, la oscuridad total que rodea al estadio conforma su propia barrera que, a diferencia de las aguas marítimas en el caso de Neo-Tokio, está hecha por la intervención artificial de los individuos y su enorme lejanía. Es decir, podría interpretarse como que el futuro es algo que existe hasta cierto punto de manera natural, coexistiendo con la tecnología vanguardista del presente ficticio dentro de la película, mientras que el pasado lejano se oculta o separa del presente por cuestiones meramente humanas.

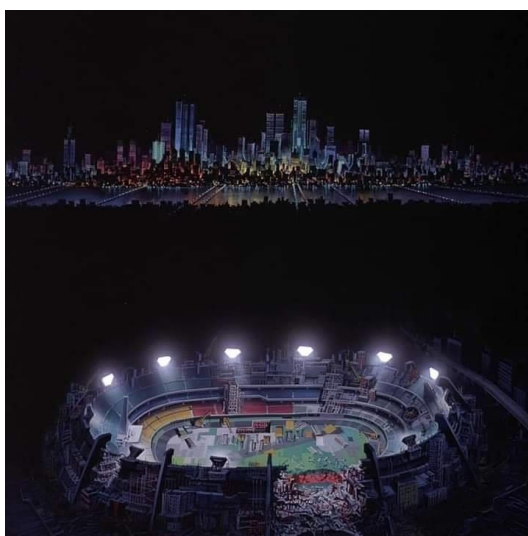


Fig. 22: (*Akira*, 101'45'')

Fuera de *Akira* y dentro de la historia real de Japón, las olimpiadas de 1964 sirvieron para llevar al mundo el mensaje de la renovación del país del sol naciente, en la que el pasado histórico imperialista y la pobreza de posguerra habían quedado atrás<sup>46</sup>. Dentro de la película se alude que el estadio olímpico del 2019 ficticio cumple una función similar dentro de la historia animada al estar construido frente al enorme cráter que dejó la explosión de 1988.

---

<sup>46</sup> Lozoya y Kerber, *op. cit.*, p. 306.

Así, el cráter funge como un testimonio y lugar simbólico de la memoria y la historia de los dos Tokio, el viejo y el nuevo, del pasado y del futuro, que se encuentran de manera simbólica a través de una representación visual, conviviendo dentro de la geografía de la ficción gracias a la arquitectura y el espacio. Irónicamente, en el pasado cercano histórico de quienes redactamos y leemos estas líneas, el 2019 mantiene una correlación simbólica cercana con la ficción debido a la elección de Tokio como sede de la XXXII olimpiada en 2020, cuya postergación debido a la pandemia por el virus SARS-CoV-2 generó revuelo por la similitud de la exigencia de cancelación de las olimpiadas dentro de la ficción.

Tras el primer enfrentamiento entre Kaneda y Tetsuo, que culmina con la destrucción parcial del estadio, volviendo momentáneamente a la figura 22; la escena más significativa en cuanto a la relación del pasado, el presente y el futuro dentro de la película, ocurre cuando el Coronel realiza el segundo ascenso significativo dentro de la trama a través de los escombros de la construcción con una panorámica del cráter como fondo mientras que le da la espalda sin voltear a verlo ni una sola vez, apreciado en la figura 23. Esto puede interpretarse como el punto de no retorno en la ruptura entre el pasado y el futuro, entonces presente, del que Katsuhiro Otomo y la nueva sociedad japonesa de los *shinjinrui* estaban siendo participes y que, como señala Napier en su texto, es muy diferente, culturalmente hablando, a la generación de valores conservadores alineados al pasado de posguerra de sus padres<sup>47</sup>.



Fig. 23: (*Akira*, 102'25" -102'36")

El hecho de que sea el coronel, la única figura paterna dentro de los pocos adultos que aparecen en *Akira*, quien ascienda de entre los escombros y la memoria para pasar

---

<sup>47</sup> Napier, *op. cit.*, p. 342.

eventualmente a descender y a enfrentar los problemas del presente futurista dentro de un estadio semi destruido, habla del cambio de paradigma en la posición de la sociedad nipona frente a su propia historia y del recuerdo de la guerra, propiciado por el auge económico que venía viviéndose desde las dos décadas anteriores y que permitió a los japoneses repensar su posición en y ante el mundo. Incluso pensándolo desde la perspectiva del presente en el que Otomo vive, tanto el estadio, alegórico al de 1964, como el cráter pueden leerse como dos tipos de pasado: el indeseado, semi oculto pero presente; y el construido y presentable a todos; muy similar a la realidad si se piensa en la llamada historia oficial. Esto último refuerza la idea de la elección social para repensar su historia, abriendo un camino entre ambas en el que la segunda pueda voltear a ver a la primera.

Una vez que llega a la cima de las ruinas éste se detiene un par de segundos antes de proseguir aún sin mirar atrás, permitiendo a los espectadores apreciar los que se dejaba, para descender hacia el interior del estadio nuevamente en una toma panorámica en el que esta vez podemos ver su espalda, pero no su rostro. Este último hecho puede interpretarse como la duda ante lo que se avecina. Sabemos de dónde se viene y en qué condiciones se hace, sin embargo, solo podemos vislumbrar la expectativa del hecho que está ante nosotros sin la clara idea de lo que se está pensando e imaginar lo que podría ocurrir. Esta ambigüedad es una característica propia de la obra de Katsuhiro Otomo tanto en su versión a tinta como en la animada sobre algunos aspectos del futuro, sin decidir si adquieren una connotación positiva o negativa y permitiendo que sea el espectador quien lo decida.

Una vez que la trama continúa avanzando y la toma cambia segundos más adelante, nos encontramos con Kaori, la novia de Tetsuo, quién ingresó al estadio algunas tomas atrás, previas al ingreso del Coronel, en busca de este para posteriormente encontrarlo y mantener un cruce de diálogos breve hacia el 102'37", en el que ella cuestiona la razón por la que todos a su alrededor lo están señalando como el nuevo Akira y expresa abiertamente su deseo de saber quién es el susodicho, a lo que Tetsuo tajantemente le responde: "No importa, ni siquiera está vivo. Pero da lo mismo que sea yo o cualquier otro." Este desapego termina por confirmar esa ruptura con el pasado que ya señalaba en líneas anteriores, aquel que la juventud dentro de la película desconoce, pero que cuando tiene la oportunidad de observar prefiere ignorar ante sus propios problemas y seguir adelante en la búsqueda de hallar sus propias resoluciones, que finalmente en el caso de Tetsuo terminan por convertirse en su

propia destrucción al terminar desbordándose su poder y destruyendo inevitablemente por segunda ocasión la ciudad.

Esta nueva destrucción de Neo-Tokio marca el fin de la carrera de los personajes por evitar un segundo evento destructivo tal y como el que ocurrió en el pasado, otorgando a este futuro un aspecto catastrófico y doblemente apocalíptico, entendido en el sentido de que ya una vez ocurrió una explosión que terminó con una etapa de la ciudad y que nuevamente se repite para marcar un segundo final pero en el que la misma intervención del poder de Akira, quien termina siendo invocado por los otros niños psíquicos Takashi, Kiyoko y Masaru; lo transforma en una nueva oportunidad de inicio, dándole un sentido cíclico a la película y que crea la percepción de una simultaneidad temporal en el espectador: por un lado la narrativa transcurre de forma lineal, comienza en 1988 y termina en 2019, y por el otro, los acontecimientos narrados dan forma a eventos que se repiten, son parecidos pero que conservan cualidades que los hacen diferentes, en este caso está marcado por la connotación de que el nuevo despliegue de poder referirá ser un pequeño *big bang*, que da inicio a un nuevo universo dentro del mundo de *Akira* a través del poder de la energía pura y que se relaciona fuertemente con la visión sintoísta del mundo<sup>48</sup>, y la budista sobre el espacio, en la que distintos mundos o planos pueden coexistir<sup>49</sup>.

De esta manera *Akira* nos muestra que para el director y creador de la obra, Katsuhiro Otomo, el futuro es el encuentro constante entre pasado y el presente, quienes se enfrentan constantemente en el Japón de la década de 1980 donde la ruptura generacional se traduce también como una ruptura no solo con los valores conservadores del pasado de posguerra sino con la historia y la memoria del país mientras las nuevas generaciones buscan trazar su propio camino alejado de estos, frutos de los tiempos de bonanza e independencia política que la nación experimentaba; de igual forma es un escenario ambiguo donde los individuos

---

<sup>48</sup> Lo fundamental, en el sintoísmo, es la veneración de numerosísimos *kami*, cuya concepción refiere, como su traducción literal indica, a todo “lo que está por encima de los hombres” o aquello que es “superior a la condición humana”. Dichos *kami* pueden encontrarse en la naturaleza, ya que, en un principio, estaban personificados por animales, plantas, objetos, fenómenos naturales y por las almas de los antepasados; dentro de seres humanos quienes resguardan uno en su interior y que al morir el individuo podría regresar al terreno divino, o bien en los objetos cotidianos. Según el sintoísmo, la relación entre las divinidades y los seres humanos se establece a través del emperador (Mikado), descendiente de Amaterasu (diosa del sol), y a través de los representantes de esta en la tierra. “Sintoísmo” en *Diccionario filosófico*, consultado el 01 de abril de 2022, <https://www.filosofia.org/enc/ros/sin4.htm>

<sup>49</sup> Fernando Tola y Carmen Dragonetti, “La concepción budista del universo, causalidad e infinitud” en *Polis. Revista Latinoamericana*, no.6, 20 de diciembre de 2003, consultado el 01 de abril de 2022, <http://journals.openedition.org/polis/6833>

son capaces de decidir y propiciar el cambio, que no siempre es positivo o negativo pero que ante el error es posible corregir en la infinitud de los ciclos, dejando abierta la posibilidad a la esperanza en que el mañana será mejor que el hoy y el ayer, tal y como lo refleja Kiyoko, la niña psíquica cuya figura está relacionada directamente con el futuro en su sentido más modernista.

Kiyoko, que por sí misma es una expresión propia de la convergencia temporal en tanto que ha vivido lo suficiente como para ser una anciana, pero cuyo cuerpo se ha congelado en el propio tiempo incapacitándola para vivir fuera de un laboratorio de pruebas al igual que los otros dos psíquicos; funge el papel de clarividente dentro de todos los personajes, predice parte de los eventos que están por ocurrir en relación con los poderes de Tetsuo y su remembranza con los de Akira a través de sus sueños, siempre avalada favorablemente por la ciencia a través del doctor Onishi, advirtiendo de la catástrofe que podría desatarse en caso de que el poder de Akira ocurrido en el pasado se repita en el presente en las circunstancias de Tetsuo.

Los sueños premonitorios de Kiyoko, al igual que los *flash backs* de este último y del propio Akira, constituyen por sí mismos un aspecto interesante respecto a la perspectiva que Otomo tiene sobre la predicción del futuro y el recuerdo del pasado: en los dos primeros casos, los de Kiyoko y Tetsuo, tanto la predicción como las memorias están conformados por fragmentos que corresponden a un tiempo específico dentro de la historia de *Akira*, ya sea que ya sucedieron, como lo son los recuerdos de la infancia de Tetsuo y su amistad con Kaneda cuando niños tras el abandono de sus familiares en un orfanato, hasta eventos que están por ocurrir, los cuales aluden primordialmente a la metamorfosis corporal del primer muchacho y la destrucción de la ciudad, representada por la desintegración del suelo o los edificios cayendo sobre éste, generando así un aspecto negativo ligado al porvenir, es decir, el futuro se vuelve algo oscuro e indeseable. Así mismo en ambos casos, pedazos de las evocaciones del mismo Akira se entremezclan, dejando una lectura en la que el presente, dentro de la película, es capaz de vislumbrar poco a poco el pasado a pesar de no entenderlo del todo a la primera.

En este último punto, dichas memorias se ven intercaladas con las premoniciones negativas y confusas de Tetsuo y Kiyoko respectivamente, estas son presentadas a Kaneda de manera clara una vez que el poder psíquico de Tetsuo se ha desbordado y ha comenzado

a consumir a la ciudad dentro de la luz blanca que lo ha absorbido y que rememora el evento ocurrido al inicio de la película. En ellos podemos apreciar la infancia de Akira, Kiyoko, Takashi y Masaru previos a ser sometidos a los experimentos que desarrollarían en ellos sus propios poderes y que conducirían al primero a destruir la antigua capital dentro de la ficción. Sin embargo, a diferencia de los presagios, los recuerdos de Akira resultan ser algo positivo puesto que se enfocan en su relación con sus amigos y la alegría que sentía en su compañía a pesar de sus circunstancias. Incluso en el caso de Tetsuo, su pasado duro se ve compensado por la amistad con Kaneda. Es decir, dentro del caos futurista, el pasado dentro de la memoria individual se presenta como algo sumamente positivo, valioso y deseoso de ser recordado.

En el caso de Kiyoko, volviendo al presente futurista, al observar lo inevitable respecto a la repetición de los eventos del pasado se repitan, decide emprender acción junto con Takashi y Masaru en aras de generar un cambio en el presente que no solo salve a Kaneda sino que sirva para establecer un camino propio hacia el futuro el cual, en sus propias palabras “no es una línea recta, tiene muchas intersecciones” y continúa determinada: “debe haber un futuro que podamos elegir para nosotros” (*Akira*, 99’00”), alejándose nuevamente de esta manera de la concepción de destino fatalista y negativo ligados al futuro para abrir, no solo para los personajes sino para los espectadores en general, el acceso al campo de las posibilidades y lograr así la esperanza en la creación de una era nueva, una que, a diferencia del pasado posguerra, no será creado por adultos “maduros, independientes y poderosos”<sup>50</sup> sino por las generaciones más jóvenes, representadas por los niños, y que, como los últimos diálogos de Masaru y Kiyoko advierten, un día llegará a nosotros puesto que “ya ha comenzado.”

---

<sup>50</sup> Tanaka, *op. cit.*, p. 142.

## CONCLUSIONES

Sin duda alguna *Akira* está lejos de ser únicamente una muestra del alto nivel técnico que puede alcanzar el trabajo en conjunto que realiza todo un equipo de personas en cuanto a una animación se refiere, o bien del elevado detalle que pone un autor con tinta para contar únicamente una historia a través de las páginas de un comic. Es por mucho un documento histórico que ofrece, tanto a historiadores como espectadores por igual, una ventana a las ideas que en un pasado cercano se tenían acerca del futuro próximo que les esperaba según las expectativas que la experimentación de los acontecimientos de su entonces presente les generaba a los japoneses sobre el mundo, la sociedad y el espacio que habitaban. De esta forma el futuro que plantea *Akira* no solo sirve como puente entre nuestro presente y el pasado, sino también pone de manifiesto entre sus imágenes la perspectiva crítica que algunos nipones, como Katsuhiro Otomo, tienen acerca de la historia contemporánea de su país hacia finales del siglo XX.

A pesar de que el futuro es un tiempo que carece de una base tangible, en el sentido de que este no puede cotejarse directamente con acontecimientos que hayan o estén ocurriendo de manera viva y comprobable dada su naturaleza anticipatoria, sus representaciones visuales y artísticas hacen posible el dar un soporte físico a las ideas que de éste tienen los seres humanos a través de un rico sistema de símbolos y textos que, como Koselleck lo indica y que hemos visto a lo largo de este trabajo, se articulan a través de la concepción del espacio de experiencias, asentado principalmente y en gran medida como su nombre lo indica dentro de la experiencia temporal de vida así como de la memoria de todos aquellos quienes intervienen en su creación, y del horizonte de expectativas, es decir, la forma en la que los elementos surgidos a partir de las experiencias se organizan para dar vida a la acción dentro de la película.

Así, la división temática de la película que se realizó siguiendo el método implementado por Aurelio de los Reyes permitió identificar y agrupar los distintos temas sociales, políticos e históricos reales que Katsuhiro Otomo retomó para la creación de su universo fílmico, los cuales están cimentados en gran medida en acontecimientos

experimentados, conocidos u observados por él mismo a lo largo de su vida hasta el momento de producción específicamente, tal como se señaló en el párrafo anterior; los cuales le permitieron conformar un nuevo mosaico visual con sentido propio, al desgranarlos y reensamblarlos dentro de una historia ficticia y la ciudad en la que esta se centra, creando una expectativa de lo que ocurrirá posteriormente a su presente y que termina por dar vida al cuadro futurista que es *Akira*.

De manera general el futuro que muestra *Akira* es hostil y oscuro, cuyos problemas sociales sobresalen como una forma de reclamo por parte del menosprecio que la población civil sentía por parte del gobierno al no ser escuchadas las protestas en distintos sectores sociales contra algunas de las reformas políticas en una especie de reflejo de lo que ocurría fuera de la pantalla con los escándalos de corrupción política acaecidos en distintos años entre 1960 y 1980; sin embargo, ese mismo futuro resguarda cierta luz de esperanza en grupos marginales como los adolescentes, a quienes se les otorga el papel de actores sociales de gran relevancia gracias a su capacidad de cambio en su certero camino a la adultez pero sobre todo frente al aparente abandono de los políticos que dirigen la ciudad. Según la perspectiva de Otomo imbuida en la película, no todo está perdido en el caótico mundo de *Akira* gracias a las personas que habitan la conflictiva Neo-Tokio.

Dentro de *Akira* cada temática se desarrolla dentro de escenarios específicos ubicados en la distribución geográfica urbana de Neo-Tokio, lo que permitió realizar una lectura respecto a la manera en la que el director construyó un doble discurso acerca de la historia y del futuro dentro de las calles y los habitantes del Tokio futurista. Dicha división, desde un punto de vista espacio temporal, en una ciudad nueva y una antigua, considero sirvieron al director para plantear dos puntos específicos: primero, la relación de los japoneses con respecto al pasado bélico y de principios de la posguerra con el presente moderno, establemente económico y socialmente convulso de los años 80; y, segundo, la revisión del problema histórico de la identidad nacional que Japón enfrentaba tras haber alcanzado la autosuficiencia económica hacia finales de 1970, y que perduró hasta los últimos años de la década de 1980, replanteándose su papel en el mundo bipolar azotado por la Guerra Fría, así como su relación con los otros, tanto a nivel local como internacional.

Aunque no es de sorprender que durante la segunda mitad de la década de 1980 - e incluso extendiéndose hacia los primeros años de la década de 1990- abunden en el cine



japonesas películas que retoman en gran medida el pasado bélico y sus consecuencias en la población durante distintas etapas de la posguerra a manera de una especie de revisión histórica a través de las pantallas<sup>1</sup>, quizás como una consecuencia directa del *senjo no sokessan* planteado por el entonces primer ministro Yasuhiro Nakasone (1918-2019) a principios de la década, la manera en la que Katsuhiro Otomo retomó este aspecto sobre sale de entre todas por plantear el pasado desde la construcción de un escenario futurista que reúne al pasado con el presente a través de lo que la población tokiota mejor reconoce: la ciudad en la que habita.

En *Akira* la destrucción de Tokio en 1988 dentro de la película permite la completa reorganización del espacio para crear un discurso acerca de la propia historia japonesa: el abandono de sus ruinas mantiene vivo el pasado a pesar del tiempo ya sea como recordatorio o reclamo en el presente; la Neo-Tokio luminosa y llena de vida como el mismo presente a un lado de la anterior y su posterior destrucción dejan el mensaje aleccionador de que no importa cuán maravilloso se vea este, siempre existe la posibilidad de su reducción a vestigios como la anterior pero como en ambos casos ocurre, la esperanza del resurgimiento, la renovación y el cambio se mantienen siempre latentes en sus ciudadanos, testigos de la historia viva.

Así, Katsuhiro Otomo pone sobre la mesa, o mejor dicho en las pantallas de cine, no solo su propia idea de futuro, en la que la expectativa revive el pasado a través del bagaje temporal del director, sino que manifiesta también la noción temporal cíclica japonesa, compartida con otros pueblos gracias a la herencia filosófica cultural del budismo y el

---

<sup>1</sup> Véase *Hadashi no Gen* (japonés *はだしのゲン*), dirigida por Mori Masaki, producida por Keiji Nakazawa, con la actuación vocal de Issei Miyazaki, Yoshie Shimamura, Takao Inoue, Masaki Kōda, Seiko Nakano, Masaki Kōda, Takeshi Aono, Junji Nishimura, Katsuji Mori y Tatsuya Jō; Japón, 1983; *Hadashi no Gen 2* (*はだしのゲン2*), dirigida por Toshio Hirata, producida por Keiji Nakazawa, con las actuaciones vocales de Issei Miyazaki, Yoshie Shimamura, Masaki Kōda, Masaki Kōda, Seiko Nakano, Takao Inoue, Katsuji Mori, Junji Nishimura, Taeko Nakanishi, Takami Aoyama, Kōichi Kitamura, Japón, 1986; *La tumba de las luciérnagas* (*火垂るの墓*, *Hotaru no Haka*), dirigida por Isao Takahata, producida por estudio Ghibli, Shinchōsha, con las actuaciones vocales de Tsutomu Tatsumi, Ayano Shiraiishi, Yoshiko Shinohara, Akemi Yamaguchi, Japón, Toho, 1988; *Lluvia negra* (*黒い雨* *Kuroi ame*), dirigida por Shohei Imamura, producida por Hayashibara Group, Imamura Productions y Tohokushinsha Film Co, con las actuaciones de Yoshiko Tanaka, Kazuo Kitamura, Etsuko Ichihara, Keisuke Ishida, Japón, Konami, 1989; o *Rapsodia en Agosto* (*八月の狂詩曲*, *Hachi-gatsu no kyōshikyoku*), dirigida por Akira Kurosawa, producida por Feature Film Enterprise II, Kurosawa Production Co., y Shochiku Kinema Kenkyū-jo, con las actuaciones de Sachiko Murase, Hisashi Igawa, Narumi Kayashima, Tomoko Otakara, Mitsunori Isaki, Toshie Negishi, Hidetaka Yoshioka, Choichiro Kawarazaki, Mieko Suzuki, y Richard Gere, Japón, Shochiku Company, 1991; por nombrar algunas de las más icónicas.

confusionismo en la región asiática, en la que los acontecimientos tienden a repetirse una y otra vez en ciclos o vidas pero que lejos de caer en el destino fatalista tienen la posibilidad de cambiar sus particularidades conforme ocurren, es decir aunque parecidos no son iguales. Si esta concepción temporal respecto al futuro ha cambiado en algo o no para Otomo y para la sociedad japonesa desde 1988, solo sería posible observarlo al compararlo con su siguiente obra futurista próxima a estrenarse en este mismo año.

Finalmente queda decir que a través del viaje que significó este trabajo mi visión y percepción sobre consumir anime y manga cambiaron radicalmente. Ya no basta únicamente con ser crítico con el contenido que estos presentan a partir de lo que se observa en primera instancia, entendido siempre desde una perspectiva de consumo occidental, sino que es necesario repensar también el punto histórico desde el que se mira, independientemente del cual parten los autores y directores para generar los resultados propios de su trabajo; para poder entender parte del impacto socio cultural además del económico que causa en todo el mundo, pensando al menos en México como un comienzo, y que fue una de las razones iniciales que me impulsó a utilizar *Akira* en esta investigación.

Al explorar el futuro que Katsuhiro Otomo desarrolló en su obra cumbre también fue posible constatar que, al igual que el cine, para apreciar una animación de esta índole – o de cualquier otra- con mayor profundidad y entendimiento es indispensable conocer al menos un poco del arte japonés en todas sus expresiones, de su religión y su filosofía, su historia y su política, así como la del contexto internacional en los mismos rubros en ese momento pues indudablemente la perspectiva del mundo de los creadores está intervenida por esto. La vida misma como el tiempo es una intersección de experiencias y expectativas que, como Koselleck señala, a veces es difícil definir donde comienzan y donde acaban.

De igual manera, la capacidad del cine y de quienes se dedican a la realización de este arte para captar las complejidades del mundo y los tiempos en los que estos se desarrollan es sorprendente y maravillosa. La pantalla del cine no solo nos entretiene y ocasiona que experimentemos todo tipo de emociones, sino que a través de sus imágenes transforma a las sociedades y nos hereda la historia misma a la vez que nos hace partícipes de ella, resguardando y transmitiendo parte de nuestros conocimientos sobre la cultura y el mundo que

como individuos conocemos a través del tiempo. Después de todo, como Guillermo del Toro escribió alguna vez en Twitter, “el cine es memoria, y sin memoria no es posible existir.”<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Guillermo del Toro (@RealGDT), “El cine es memoria, y sin memoria no es posible existir.” 21 de mayo de 2020, 03:18 p. m., Tweet, [https://twitter.com/RealGDT/status/1263564816389529600?s=20&t=19kQcam7elV766saa\\_xi7Q](https://twitter.com/RealGDT/status/1263564816389529600?s=20&t=19kQcam7elV766saa_xi7Q) (Consultado el 20 de abril de 2022.)

## REFERENCIAS

### BIBLIOHEMEROGRÁFICAS

- “Biker gang ranks fall below 10,000” en *The Japan Times*, 11 de febrero de 2011, consultado el 28 de diciembre de 2021, en <https://www.japantimes.co.jp/news/2011/02/11/news/biker-gang-ranks-fall-below-10000/>.
- “Review: 'Akira'” en *Variety*, Estados Unidos, 31 de diciembre de 1987, consultado el 05 de enero de 2022, <https://web.archive.org/web/20131018092624/http://variety.com/1987/film/reviews/akira-1200427683/>.
- “Takashimadaira Danchi, el edificio más terrorífico de Japón” en *tintaindomita*, 29 de junio de 2020, consultado el 12 de diciembre de 2021, <https://tintaindomita.com/insomnio/takashimadaira-danchi-el-edificio-mas-terrorifico-de-japon/>.
- Barder, Ollie, “Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing the Coolest Bike In All Of Manga And Anime”, *Forbes*, 26 de mayo de 2017, consultado el 05 de diciembre de 2021, en <https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/05/26/katsuhiro-otomo-on-creating-akira-and-designing-the-coolest-bike-in-all-of-manga-and-anime/?sh=2201a49f6d25>.
- Burke, Peter, “La historia del futuro, 1500-2000” en *Historia y Sociedad*, No. 16, Colombia, enero-junio de 2009, 22 pp., consultado el 25 de febrero de 2022, <https://revistas.unal.edu.co/index.php/hisysoc/article/view/23502>.
- Cantarutti, Lucas Gabriel, *Eso que llamamos tiempo -según Aristóteles*, 15 de enero de 2009, consultado el 05 de diciembre de 2021, <https://eltamiz.com/elcedazo/2009/01/15/eso-que-llamamos-%E2%80%9Ctiempo%E2%80%9D-%E2%80%93segun-aristoteles/>

- Cohen, Karl F., *Forbidden Animation: Censored Cartoons and Blacklisted Animators in America*, Estados Unidos, McFarland & Company, 2004, 238 pp.
- Colás, Xavier, “El nuevo sarcófago de Chernóbil” en *El Mundo*, España, 26 de abril de 2016, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.elmundo.es/ciencia/2016/04/26/571a6ae5268e3eba728b46a0.html>
- Cornejo, Romer “Hacia el mundo contemporáneo” en Botton Beja, Flora (coord.), *Historia Mínima de China*, México, El Colegio de México-Centro de Estudios de Asia y África, 2011, 360 pp.
- Cuesta, Mery, “Osamu Tezuka, amor y optimismo del Walt Disney japonés”, *El Mundo*, 26 de noviembre de 2019, consultado el 05 de diciembre de 2021, en <https://www.elmundo.es/cultura/laesferadepapel/2019/11/26/5dd680a821efa028638b46dd.html>.
- De los Reyes, Aurelio, “Crimen y castigo: la disfunción social en el México posrevolucionario” en De los Reyes, Aurelio (coord.), *Historia de la Vida Cotidiana en México. Siglo XX: volumen 2. La imagen, ¿espejo de la vida?*, México, Fondo de Cultura Económica, 2014, pp. 301-343.
- \_\_\_\_\_, *Medio siglo de cine mexicano (1896-1947)*, Trillas, México, 1991, pp. 96-154.
- Del Toro, Guillermo (@RealGDT), “El cine es memoria, y sin memoria no es posible existir.” 21 de mayo de 2020, 03:18 p. m., Tweet, [https://twitter.com/RealGDT/status/1263564816389529600?s=20&t=19kQcam7eIV766saa\\_xi7Q](https://twitter.com/RealGDT/status/1263564816389529600?s=20&t=19kQcam7eIV766saa_xi7Q) (Consultado el 20 de abril de 2022.)
- Diccionario filosófico*, consultado el 01 de abril de 2022, <https://www.filosofia.org/enc/ros/sin4.htm>
- Durkheim, Emile, *Las formas elementales de la vida religiosa*, España, Alianza Editorial, 2008, 670 pp.
- Elías, Norbert, *Sobre el tiempo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1997, 153 pp.
- Francescutti, Pablo, Tesis de Doctorado, *La construcción social del futuro: escenarios nucleares del cine de ciencia ficción*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2000, 508 pp.

- García Mera, Lina María, Tesis de Licenciatura, *Nuestro presente, Nuestro futuro: La representación del futuro en las películas de ciencia ficción. 1917-1936*, Colombia, Pontificia Universidad Javeriana -Facultad de Ciencias Sociales, 2010, 62 pp.
- Gigón, Fernando, *Horror en cadena. Apocalipsis del átomo*, España, Editorial Seix Barral, S. A., 1960, 235 pp.
- González Linares, Mario, “Gekiga: manga y vanguardia” en *Amberes. Revista cultural*, 29 de enero de 2019, consultado el 09 de diciembre de 2021 <http://amberesrevista.com/gekiga-manga-y-vanguardia/>.
- Halloran, Richard, “Tokyo Bomb Blast, the Third In Recent Months, Injures 13” en *The New York Times*, 10 de diciembre de 1974, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.nytimes.com/1974/12/10/archives/tokyo-bomb-blast-the-third-in-recent-months-injures-13.html>
- Hane, Mikihiro, *Breve historia de Japón*, España, Alianza Editorial, 2003, 314 pp.
- Harrington, Richard, “Akira Review” en *The Washington Post*, 25 de diciembre de 1989, consultado el 05 de enero de 2022, <https://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/akira.htm>
- Hersey, John, *Hiroshima*, España, Turner Publicaciones, 2002, 284 pp.
- Jiménez Peña, Antonio Ramón, “Neo Tokio va a explotar: el 2019 que imaginó Akira sigue siendo tan fascinante como moderno” en *Espinof*, 19 de enero de 2019, consultado el 18 de febrero de 2022, <https://www.espinof.com/animacion/neo-tokio-va-a-explotar-2019-que-imagino-akira-sigue-siendo-fascinante-como-actual>
- Jung-min, Suh, “The story of anti-imperialist Japanese who bombed Mitsubishi in 1974” en *Hankyoreh*, 19 de agosto de 2020, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.hani.co.kr/arti/PRINT/958446.html>
- Kawasaki, Ken'ichi, “Youth Culture in Japan” en *Social Justice*, vol. 21, no. 2 (56), 1994, pp. 185–203, consultado el 15 de enero de 2022, <http://www.jstor.org/stable/29766814>.
- Koselleck, Reinhart, *Futuro pasado. Para una semántica de los tiempos históricos*, España, Paidós, 1993, 368 pp.

- López G., Víctor, “Otomo vuelve al cine: prepara una nueva 'Akira' y un proyecto original, 'Orbital Era'” en *Espinof*, 5 de Julio de 2019, consultado el 09 de enero de 2022, <https://www.espinof.com/proyectos/otomo-vuelve-al-cine-prepara-nueva-akira-proyecto-original-orbital-era>
- Lozoya, Jorge Alberto y Víctor Kerber Palma, “Japón Contemporáneo” en Tanaka, Michiko (coord.), *Historia Mínima de Japón*, México, El Colegio de México, 2013, 375 pp.
- Marinetti, Filippo Tommaso, "Le Futurisme" en *Le Figaro*, Italia, 20 de febrero de 1909, consultado el 30 de enero de 2022, en <https://arteydisegno.files.wordpress.com/2010/02/manifiesto-futurista-1909.pdf>
- Maslin, Janet, “Review/Film; A Tokyo of the Future in Vibrant Animation” en *The New York Times*, 19 de octubre de 1990, consultado el 05 de enero de 2022, <https://www.nytimes.com/1990/10/19/movies/review-film-a-tokyo-of-the-future-in-vibrant-animation.html>
- Nakazawa, Keiji, *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*, Tomo 1, España, De bolsillo, 2015, 768 pp.
- \_\_\_\_\_, *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*, Tomo 2, España, De bolsillo, 2015, 720 pp.
- \_\_\_\_\_, *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*, Tomo 3, España, De bolsillo, 2015, 672 pp.
- \_\_\_\_\_, *Pies descalzos. Una historia de Hiroshima*, Tomo 4, España, De bolsillo, 2015, 592 pp.
- Napier, Susan J., “Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira.” en *Journal of Japanese Studies*, vol. 19, no. 2, 1993, pp. 327–351, consultado el 15 de febrero de 2022, <https://doi.org/10.2307/132643>
- Nasif, Samir, “Experiencias, pensamientos e interpretaciones: El Japón de Posguerra a través del cine” en *La Razón Histórica. Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, no. 32, 2016, pp. 22-33.
- Oguma, Eiji, “El 68 japonés: una reacción colectiva al rápido crecimiento económico en una época de agitación” en *Sinpermiso, república y socialismos también para el siglo XXI*, 23 de marzo de 2018, consultado el 06 de diciembre de 2021,

<https://www.sinpermiso.info/textos/el-68-japones-una-reaccion-colectiva-al-rapido-crecimiento-economico-en-una-epoca-de-agitacion>.

*Orbital Era*, sitio oficial, <http://orbital-era.com/en/>

Osaki, Tomohiro, “Sayonara Speed Tribes’: Documentary chronicles disappearing world of bōsōzoku” en *The Japan Times*, 18 de abril de 2013, consultado el 30 de diciembre de 2021, <https://www.japantimes.co.jp/news/2013/04/18/national/documentary-chronicles-disappearing-world-of-bosozoku/>.

Otomo, Katsuhiko y Takumi Nagayasu, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 1, España, Norma Editorial, 1996, 216 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 2, España, Norma Editorial, 1996, 286 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 3, España, Norma Editorial, 1996, 334 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 4, España, Norma Editorial, 1996, 254 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 5, España, Norma Editorial, 1996, 222 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 6, España, Norma Editorial, 1996, 236 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 7, España, Norma Editorial, 1996, 222 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 8, España, Norma Editorial, 1996, 120 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 9, España, Norma Editorial, 1998, 112 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 10, España, Norma Editorial, 1998, 120 pp.

\_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 11, España, Norma Editorial, 2006, 244 pp.



- \_\_\_\_\_, *La leyenda de la madre Sarah*, Tomo 12, España, Norma Editorial, 2006, 228 pp.
- Otomo, Katsuhiko, *Akira Club*, España, Norma Editorial, 2007, 258 pp.
- \_\_\_\_\_, *Akira*, volumen 1, México, Panini, 2018, 362 pp.
- \_\_\_\_\_, *Akira*, volumen 2, México, Panini, 2018, 304 pp.
- \_\_\_\_\_, *Akira*, volumen 3, México, Panini, 2018, 282 pp.
- \_\_\_\_\_, *Akira*, volumen 4, México, Panini, 2018, 282 pp.
- \_\_\_\_\_, *Akira*, volumen 5, México, Panini, 2018, 416 pp.
- \_\_\_\_\_, *Akira*, volumen 6, México, Panini, 2018, 302 pp.
- \_\_\_\_\_, *Dōmu: A child's dream*, Estados Unidos, Dark Horse Manga, 1996, 240 pp.
- \_\_\_\_\_, *Katsuhiko Otomo Antología*, España, Norma Editorial, 2009, 210 pp.
- \_\_\_\_\_, *Otomo Memorias*, España, La Cúpula, 2003, 52 pp.
- \_\_\_\_\_, *Pesadillas*, España, Norma Editorial, 2003, 240 pp.
- Pilcher, Tim, *The essential guide to world comics*, Londres, Collins & Brown, 2005, 321 pp.
- Quesada Sanz, Fernando, “La invasión soviética de Afganistán y el ascenso de los talibanes” en *Despertaferro Ediciones*, 01 de septiembre de 2021, consultado el 06 de diciembre de 2021, <https://www.despertaferro-ediciones.com/2021/afganistan-historia-invasion-derrota-sovietica-ascenso-talibanes/>.
- Sadurní, J. M., “El bombardeo de Tokio, uno de los más mortíferos de la historia” en *Historia National Geographic*, 9 de marzo de 2020, consultado el 12 de enero de 2022, en [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bombardeo-tokio-uno-mas-mortiferos-historia\\_15135](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/bombardeo-tokio-uno-mas-mortiferos-historia_15135)
- Sato, Ikuya, *Bōsōzoku and Yankee: Anomy and parody in the affluent society*, Estados Unidos, Universidad de Chicago, 1986, 296 pp.
- Schreiber, Mark, “Lucky Dragon's lethal catch” en *The Japan Times*. The independent voice in Asia, 18 de marzo de 2012, consultado el 13 de enero de 2022, <https://www.japantimes.co.jp/life/2012/03/18/general/lucky-dragons-lethal-catch/>

- Selden, Kyoko y Mark (ed.), *The Atomic Bomb. Voices from Hiroshima y Nagasaki*, Estados Unidos, M. E. Sharpe, 1989, 257 pp.
- Selden, Mark, “A Forgotten Holocaust: US Bombing Strategy, the Destruction of Japanese Cities & the American Way of War from World War II to Iraq” en *The Asia-Pacific Journal*. Japan Focus. Analysis of the forces shaping the Asia-Pacific and the world, 2 de mayo de 2007, consultado el 12 de enero de 2022, en <https://apjjf.org/-Mark-Selden/2414/article.html>
- Tanaka, Motoko, Tesis de doctorado, *Apocalypticism in postwar japanese fiction*, Canadá, Universidad de Columbia Británica, 2011, 205 pp.
- The Cartoon Museum*, sitio oficial, <https://www.cartoonmuseum.org/exhibitions/past-exhibitions/50109-gekiga-alternative-manga-from-japan>
- Toboso, Mario y Guadalupe Valencia, “Una representación discursiva del espacio-tiempo social” en *Estudios Sociológicos*, vol. XXVI, núm. 76, enero-abril, El Colegio de México, 2008, pp. 119-137
- Tola, Fernando y Carmen Dragonetti, “La concepción budista del universo, causalidad e infinitud” en *Polis. Revista Latinoamericana*, no.6, 20 de diciembre de 2003, consultado el 01 de abril de 2022, <http://journals.openedition.org/polis/6833>
- Toussaint, Egan y Jason DeMarco, "The 100 Best Anime Movies of All Time", en *The Paste Magazine*, 27 April 2021, consultado el 01 de enero de 2022, <https://www.pastemagazine.com/movies/best-anime-movies/the-100-best-anime-movies-of-all-time/>
- Vargas cetina, Gabriela, “Tiempo y poder: la antropología del tiempo” en *Nueva antropol*, 2007, vol. 20, no. 67, pp. 41-64, consultado el 30 de noviembre de 2021, [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-06362007000100003&lng=es&nrm=iso](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-06362007000100003&lng=es&nrm=iso)
- Vives Rego, Javier, “Pintura moderna japonesa: la pintura yoga del periodo Taisho V” en *Japón, cultura y arte*, 26 de enero de 2016, consultado el 08 de diciembre de 2021, [https://culturanipon.blogspot.com/2016/01/pintura-moderna-japonesa-la-pintura\\_24.html](https://culturanipon.blogspot.com/2016/01/pintura-moderna-japonesa-la-pintura_24.html).
- Walker, Brett L., *Historia de Japón*, España, Akal, 2017, 384 pp.

## AUDIOVISUALES

Akira 2019, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (1/4)*, 29 de diciembre de 2009, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=nIZZoHF8VmQ>, [consultado el 06 de diciembre de 2021]

\_\_\_\_\_, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (2/4)*, 29 de diciembre de 2009, recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=LOVPrUKh\\_F4](https://www.youtube.com/watch?v=LOVPrUKh_F4), [consultado el 06 de diciembre de 2021]

\_\_\_\_\_, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (3/4)*, 29 de diciembre de 2009, recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_BFmrVHB44w](https://www.youtube.com/watch?v=_BFmrVHB44w), [consultado el 06 de diciembre de 2021]

\_\_\_\_\_, *Interview with Akira Creator Katsuhiro Otomo (4/4)*, 29 de diciembre de 2009, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=uYOzaWJz1vg>, [consultado el 06 de diciembre de 2021]

ChronOtomo: Otomo Katsuhiro Chronology, *1990-IX-16 INTERVIEW metrópolis TVE*, 03 de marzo de 2020, recuperado de [www.youtube.com/watch?v=Gkb5iWztdKk](http://www.youtube.com/watch?v=Gkb5iWztdKk), [consultado el 30 de diciembre de 2021].

\_\_\_\_\_, *INTERVIEW. MTV & Katsuhiro Otomo*, 14 de enero de 2014, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dezM8uKO8LU>. [Consultado el 30 de diciembre de 2021.]

DiFilm, *Protests of people in a street Japan 1967*, 6 de enero de 2014, recuperado de en <https://www.youtube.com/watch?v=X-smcu28nmE>. [Consultado el 13 de enero de 2022.]

Fundación Japón Madrid, *Conferencia online "CIBERJAPÓN: Futurismo, ciencia ficción y distopía en el anime*, 25 de septiembre de 2020. En <https://www.youtube.com/watch?v=NfMrHa-mugc&t=8s> [Consultado el 30 de enero de 2022.]

LHA87, *Akira – Cómo se hizo – Making of (VHS RIP)*, 10 de agosto de 2021, recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QOL-eTM0gq8>. [Consultado el 05 de diciembre de 2021].

## FILMOGRÁFICAS

*Akira* (アキラ, *Akira*), dirigida por Katsuhiro Otomo, producida por The Akira Committee, con las actuaciones vocales de Mitsuo Iwata, Nozomu Sasaki, Mami Koyama, Taro Ishida; Japón, Tōhō, 1988. En adelante, todas las referencias directas que se hagan a este filme quedarán indicadas en el cuerpo del texto, entre paréntesis, mediante el título – *Akira* – y la indicación del minutaje correspondiente.

*Bonnie and Clyde*, dirigida por Arthur Penn, producida por Warner Bros., con actuaciones de Warren Beatty, Faye Dunaway, Gene Hackman, Michael J. Pollard y Estelle Parsons, Estados Unidos, Seven Arts Pictures, 1967.

*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, dirigida por George Roy Hill, producida por Campanile Productions, con actuaciones de Paul Newman, Robert Redford, Katharine Ross, Strother Martin y Henry Jones, Estados Unidos, 20th Century Fox, 1969.

*Dark Water* (仄暗い水の底から, *Honogurai Mizu No Soko a Kara*), dirigida por Hideo Nakata, producida por Taka Ichise, con las actuaciones de Hitomi Kuroki, Rio Kanno, Mirei Oguchi, Fumiyo Kohinata; Japón, Kadokawa Shoten, 2002.

*Easy Rider*, dirigida por Dennis Hopper, producida por Raybert Productions y Pando Company Inc., con actuaciones de Dennis Hopper, Peter Fonda, Jack Nicholson, Phil Spector y Luke Askew, Estados Unidos, Columbia Pictures, 1969.

*Final Fantasy VII: Advent Children*, dirigida por Tetsuya Nomura, producida por Visual Works, con las actuaciones vocales de Takahiro Sakurai, Ayumi Ito, Kenichi Suzumura, Shōtarō Morikubo, Maaya Sakamoto, Toshiyuki Morikawa, Shōgo Suzuki; Japón, Square Enix Holdings, 2005.

*Godzilla* (ゴジラ, *Gōjira*), dirigida por Ishirō Honda, producida por Tomoyuki Tanaka, Japón, Tōhō, 1954.

*Hadashi no Gen* (はだしのゲン), dirigida por Mori Masaki, producida por Keiji Nakazawa, con la actuación vocal de Issei Miyazaki, Yoshie Shimamura, Takao Inoue, Masaki Kōda, Seiko Nakano, Masaki Kōda, Takeshi Aono, Junji Nishimura, Katsuji Mori y Tatsuya Jō; Japón, 1983.

*Hadashi no Gen 2* (はだしのゲン 2), dirigida por Tosho Hirata, producida por Keiji Nakazawa, con las actuaciones vocales de Issei Miyazaki, Yoshie Shimamura, Masaki Kōda, Masaki Kōda, Seiko Nakano, Takao Inoue, Katsuji Mori, Junji Nishimura, Taeko Nakanishi, Takami Aoyama, Kōichi Kitamura, Japón, 1986.

*Kiki's Delivery Service* (魔女の宅急便, *Majo no Takkyūbin*), dirigida por Hayao Miyazaki, producida por Studio Ghibli, con las actuaciones de voz de Minami Takayama, Kappei Yamaguchi, Rei Sakuma, Keiko Toda, Mieko Nobusawa, Koichi Miura, Miniami Takayama, Karuko Kato, Hiroko Seki, Tomomichi Nishimura, Yuko Kobayashi; Japón, Toei Company, Walt Disney Studios Home Entertainment, 1989.

*La tumba de las luciérnagas* (火垂るの墓, *Hotaru no Haka*), dirigida por Isao Takahata, producida por estudio Ghibli, Shinchōsha, con las actuaciones vocales de Tsutomu Tatsumi, Ayano Shiraishi, Yoshiko Shinohara, Akemi Yamaguchi, Japón, Tōhō, 1988.

*Lluvia negra* (黒い雨 *Kuroi ame*), dirigida por Shohei Imamura, producida por Hayashibara Group, Imamura Productions y Tohokushinsha Film Co, con las actuaciones de Yoshiko Tanaka, Kazuo Kitamura, Etsuko Ichihara, Keisuke Ishida, Japón, Konami, 1989.

*Los siete samuráis* (七人の侍, *Shichinin no samurai*), dirigida por Akira Kurosawa, producida por Shojiro Motoki, actuaciones de Toshiro Mifune, Takashi Shimura, Keiko Tsushima, Isao Kimura; Japón, Tōhō, 1954.

*Metrópolis* (メトロポリス, *Metoropolisu*), dirigida por Hayashi Shigeyuki (Rintaro), producida por Madhouse, con las actuaciones vocales de Rikako Aikawa, Kōsei

- Tomita, Tarō Ishida, Norihiro Inoue, Toshio Furukawa, Takeshi Aono, Junpei Takiguchi, Shun Yashiro, Shigeru Chiba, Masashi Ebara; Japón, Toho, 2001.
- Neo Tokyo* (迷宮物語, *Meikyū Monogatari*), dirigido por Rintaro (Labyrinth Labyrinthos), Yoshiaki Kawajiri (Running Man) y Katsuhiro Otomo (Construction Cancellation Order), producido por Masao Maruyama, con las actuaciones vocales de Hideko Yoshida, Masane Tsukayama y Yū Mizushima, Japón, Toho, 1987.
- Rapsodia en Agosto* (八月の狂詩曲 *Hachi-gatsu no kyōshikyoku*), dirigida por Akira Kurosawa, producida por Feature Film Enterprise II, Kurosawa Production Co., y Shochiku Kinema Kenkyū-jo, con las actuaciones de Sachiko Murase, Hisashi Igawa, Narumi Kayashima, Tomoko Otakara, Mitsunori Isaki, Toshie Negishi, Hidetaka Yoshioka, Choichiro Kawarazaki, Mieko Suzuki y Richard Gere, Japón, Shochiku Company, 1991.
- Rashōmon* (羅生門, *Rashōmon*), dirigida por Akira Kurosawa, producida por Minoru Jingo, Japón, Daiei Film, 1950.
- Robot Carnival* (ロボットカーニバル, *Robotto Kānibaru*), dirigida por Atsuko Fukushima, Hidetoshi Oomori, Hiroyuki Kitakubo, Hiroyuki Kitazum, Katsuhiro Otomo, Koji Morimoto, Mao Lamdo, Takashi Nakamura y Yasuomi Umetsu; producido por A.P.P.P.; con las actuaciones vocales de Kohji Moritsugu, Junko Terada, Keiko Hanagata, Kumiko Takizawa, Kei Tomiyama, Chisa Yokoyama, Katsue Miwa, Kaneto Shiozawa, Toku Nishio; Japón, Crunchyroll, 1987.
- Sayonara Speed Tribes*, dirigida por Jamie Morris, producida por Jamie Morris, con la actuación de Kazuhiro Hazuki, Japón – Estados Unidos, Figure Eight Productions, 2012.
- Steamboy* (スチームボーイ, *Suchīmubōi*), dirigida por Katsuhiro Otomo, producida por Bandai Namco Filmworks, con actuaciones vocales de Anne Suzuki, Manami Konishi, Katsuo Nakamura, Masane Tsukayama, Susumu Terajima, Tetsu Inada, Keiko Aizawa, Sanae Kobayashi, Osamu Saka; Japón, Toho, 2004.
- The Exorcist*, dirigida por William Friedkin, producida por William Peter Blatty, con las actuaciones de Ellen Burstyn, Jason Miller, Linda Blair, Max Von Sydow y Lee J. Cobb, Estados Unidos, Warner Bros. Pictures, 1973.

*Una página de locura* (狂った一頁, *Kurutta Ichipeiji*), dirigida por Teinosuke Kinugasa, producida por Kinugasa Productions, National Film Art, Shin Kankaku-ha Eiga Renmei Productions; con las actuaciones de Masao Inoue, Ayako Iijima, Yoshie Nakagawa y Hiroshi Nemoto, Japón, New Line Cinema, 1926.

*White Light/Black Rain: The Destruction of Hiroshima and Nagasaki*, dirigido por HBO, con la participación de Shigeku Sasamori, Keiji Nakazawa, Yasuyo Tanaka, Chiemi Oka, Sakue Shimohira, Kyoko Imori, Katsuji Yoshida, Sunao Tsuboi, Shuntaro Hida, Satoru Fukahori, Pan Yeon Kim, Etsuko Nagano, Senji Yamaguchi, Sumitero Taneguchi; Estados Unidos, HBO, 2007.