

LA DISTOPÍA COMO MEMORIA: LA REPRESENTACIÓN URBANA DEL TRAUMA CULTURAL JAPONÉS EN AKIRA

DYSTOPIA AS MEMORY: URBAN REPRESENTATION
OF JAPANESE CULTURAL TRAUMA IN AKIRA

RESUMEN

El estudio del *anime* en la actualidad se encuentra acotado entre los extremos del determinismo cultural y el transnacionalismo. Sin embargo, en su modo apocalíptico, aparece estrechamente relacionado con la identidad nacional y la historia japonesas, en ocasiones como un agente subversivo de memoria. Si además el urbanismo reproduce simbólicamente los imaginarios de cada momento histórico, puede plantearse que las distopías del *anime* apocalíptico enuncian determinadas ideologías sobre el pasado de Japón. Esta investigación analiza la representación urbana en su relación con el pasado en la película *Akira*, planteando como hipótesis que, más que elucubrar sobre el futuro, su distopía enuncia un comentario sobre los traumas nacionales japoneses del pasado. Se realiza un análisis textual de la película, concluyendo que el filme descontextualiza y reúne diversos episodios conflictivos de la historia nipona del siglo XX en un mismo momento histórico fabulado que permite reinterpretarlos desde posiciones de memoria disidentes.

ABSTRACT

The study of *anime* today is delimited by the extremes of cultural determinism and transnationalism. However, in its apocalyptic mode, it appears closely entangled with Japanese national identity and history, sometimes as a subversive agent of memory. In addition, if urbanism symbolically reproduces the imaginary of each historical moment, then it can be argued that dystopias in apocalyptic *anime* convey certain ideologies about Japan's past. This research analyzes the representation of the urban in its relationship with the past in the film *Akira*, proposing the following hypothesis: rather than speculating upon the future, its dystopia enunciates commentary on Japan's past national traumas. A textual analysis of the film is carried out, concluding that the film decontextualizes and brings together several troubled episodes of 20th century Japanese history in one fabled historical moment that allows to reinterpret them from dissident stances of memory.

A portrait of Antonio Rivera Arnaldos, a young man with dark, wavy hair and a beard, looking directly at the camera with a slight smile. He is wearing a dark t-shirt. The background is a soft, warm sunset or sunrise sky. The portrait is framed by a large, light blue triangle pointing upwards. To the left of the triangle, there are several overlapping white triangles of various sizes, some with black outlines, creating a geometric pattern.

ANTONIO RIVERA ARNALDOS

Universidad Carlos III de Madrid,
España

Antonio Rivera Arnaldos (Murcia, 1998) imparte docencia en la Universidad Carlos III de Madrid. Sus intereses de investigación alcanzan desde la animación transnacional hasta las políticas del espacio que se articulan en las salas de cine. Es también periodista y crítico de cine y televisión. Ha publicado textos en medios de comunicación regionales y nacionales, participado en libros y moderado mesas redondas sobre animación en festivales de televisión.

PALABRAS CLAVE:

Distopía, *anime*, memoria traumática, espacio urbano, imaginarios apocalípticos.

KEY WORDS:

Dystopia, *anime*, traumatic memory, urban space, apocalyptic imaginary.

DOI:

<https://doi.org/10.4995/caa.2023.18059>

Introducción

Una de las grandes preguntas que atraviesa la literatura académica en torno al *anime* es si este medio puede ser considerado una forma artística autóctona e inherentemente japonesa —y, en consecuencia, ser reapropiado en la construcción del nacionalismo— o si, por el contrario, ha devenido una forma expresiva multimedia inserta en los sucesivos intercambios de la cultura global.

Dos de los tres modos de expresión posibles que Napier (2005 [2001]: 12)

propone para clasificar las películas de *anime*, el apocalíptico y el elegíaco, están estrechamente relacionados con la identidad nacional japonesa y la negociación de la historia reciente del país. El primero de ellos, en concreto, se caracteriza además por proyectar en el futuro fabulaciones catastróficas que, a menudo, se ambientan en espacios urbanos que se presentan como distopías. Puesto que el urbanismo reproduce simbólicamente los imaginarios de cada momento histórico (Ferrer Ventosa,



Fig. 1. La explosión de Tokio de 1988.

2020: 530), reviste interés plantear que la convergencia de espacios y prácticas que dan forma a dichas distopías revelan en realidad ideologías inscritas en los discursos de las obras de *anime* que las representan. Además, pese a que la ciudad japonesa contemporánea, con Tokio como paradigma, se distancia del agotamiento económico del pasado con un paisaje ultramoderno atravesado por imágenes digitales (Barber, 2006 [2002]: 110), existe la sensación generalizada entre las poblaciones urbanas japonesas de que el progreso experimentado por el país en la segunda mitad del siglo XX ha significado también la pérdida del contacto con la naturaleza y con la especificidad japonesa (Carmona, Sakai, 2014: 187; Fujiki, 2015: 156; Robertson, 1988: 497). De esta manera, las ciudades, las fabulaciones apocalípticas, la identidad nacional japonesa y la negociación de los traumas de la historia reciente del país quedan entreverados en determinados productos de *anime*.

Así, incluso aunque, como sugieren las visiones más globalistas, se hubiera disuelto como parte de un catálogo global de medios —desvinculándose de su especificidad histórica—, el *anime* continúa en cualquier caso siendo un objeto de estudio provechoso a la hora de interrogar la huella cultural de los distintos traumas que marcan la identidad nacional japonesa desde la segunda mitad del siglo XX.

Por ello, esta investigación se pregunta de qué maneras se relacionan el espacio urbano y la memoria traumática en el *anime*, proponiéndose analizar la representación de la ciudad en su relación con el pasado en la película *Akira* (Katsuhiro Ōtomo, 1988), que muestra la decadencia de la ciudad de Neo-Tokyo, una reconstrucción de la capital japonesa, que, en la ficción, quedó destruida por una explosión en 1988, dando lugar a una Tercera Guerra Mundial. La trama, situada en

2019, presenta la nueva ciudad como una distopía donde el progreso tecnológico se da cita con el malestar social, las protestas estudiantiles, la violencia policial, las bandas callejeras, el autoritarismo y la corrupción. El largometraje ilustra un giro histórico en la industria del *anime*, que rompe en parte con los estándares técnicos de la animación japonesa de décadas previas para atraer a una audiencia global (Wada-Marciano, 2012: 26). Sus imágenes futuristas, sin embargo, son fuertemente reminiscentes de la cultura y la historia recientes del país asiático.

Se plantea como hipótesis que, más que elucubrar sobre el futuro, la distopía de *Akira* enuncia un comentario sobre el pasado. En concreto, sobre los traumas nacionales japoneses de los holocaustos nucleares de Hiroshima y Nagasaki y la drástica ruptura con la cultura tradicional causada por el crecimiento económico y la posterior burbuja financiera de los años 80. Se plantea asimismo que la película no solo representa dichos traumas, sino que ofrece herramientas discursivas para su negociación dentro de la memoria colectiva nipona.

Este artículo consta de tres partes: en primer lugar, se realiza una revisión bibliográfica para explorar los entrelazamientos producidos entre cine, espacio urbano y posmodernidad; en segundo lugar, se ofrece una discusión teórica sobre distintas posturas posibles con respecto a la relación del *anime* con la identidad nacional japonesa y su potencial para devenir un agente subversivo de memoria en la relectura de la historia reciente del país; en tercer lugar, se reconstruye el discurso de la película precisando las estrategias de enunciación mediante las cuales —como se ha hipotetizado— *Akira* expresa, en forma de fantasía futurista de una ciudad distópica, un comentario sobre la negociación de los grandes traumas del pasado de Japón.

01

Cine, espacio urbano y posmodernidad

Prácticamente desde la aparición del cine, a finales del siglo XIX, la literatura académica ha prestado atención a la relación discursiva que este entabla con las ciudades. El sociólogo alemán Georg Simmel, en su texto de 1903 *The Metropolis and Mental Life (Die Großstädte und das Geistesleben)*, planteaba los flujos de imágenes y prácticas que atraviesan y construyen las ciudades en términos eminentemente cinematográficos. Simmel concibe la ciudad como un lugar de rápido e ininterrumpido intercambio de estímulos internos y externos. En la metrópolis, afirma, el individuo es bombardeado por “the rapid crowding of changing images, the sharp discontinuity in the grasp of a single glance, and the unexpectedness of onrushing impressions” (Simmel, 2005 [1903]: 25).¹

Pese a lo ilustrativo de esta afirmación, diversos autores han actualizado las discusiones con respecto a la relación entre el cine y la ciudad adaptándolas al contexto contemporáneo. Según Barber (2006 [2002]: 7), desde su nacimiento y hasta la actualidad, el cine ha mantenido una relación privilegiada con las ciudades, y esta ligazón subyace en las maneras en que se entienden y mediatizan la historia y los cuerpos. Como apunta el autor:

En su interacción con la ciudad, las películas implican una multiplicidad de medios, a través de los cuales [...] proyectan inquietudes vinculadas a la memoria, la muerte y los orígenes de la imagen que sellan de un modo crucial el cine y el espacio urbano. (ídem)

Para aproximarse a esta *interacción* entre la ciudad y el cine, Fraser (2016: 264-

265) recurre a la idea de la triple naturaleza de la imagen cinematográfica como un índice, un icono y un símbolo, por la cual se entiende el signo filmico, respectivamente, como la huella física que la luz reflejada por los espacios de una ciudad imprime en la película al rodar (índice), la representación de un contorno que permite al espectador reconocer una ciudad en una forma proyectada que se le parece (icono) y la reproducción de connotaciones metafóricas asociadas a la imagen que se proyecta (símbolo). Esta relación, si se quiere, entre el significado urbano y el significante cinematográfico es particular en el caso de una película de *anime* como *Akira*, pues no existe en sus fotogramas una relación indéxica entre las ciudades y la película, pero sus imágenes mantienen las funciones icónica y simbólica.

Otras visiones menos preocupadas por la forma que por el discurso filmico sugieren que el imaginario geográfico “is not a representation of an ontologically stable reality but rather is an active and embodied spectatorial event” (Lukinbeal & Sharp, 2019: 1).² Así, las ciudades cinematográficas serían constructos que, además de reflejar una ciudad preexistente, ayudarían a constituir su significado y expresar sus tensiones inherentes y esquemas sociales (ibídem, 3).

El urbanismo condensa y reproduce simbólicamente los imaginarios de cada momento histórico, de tal manera que las estéticas que componen una ciudad actúan como marcadores o rastros de las transformaciones culturales que la atraviesan (Ferrer Ventosa, 2020: 530). En el actual capitalismo avanzado, el espacio urbano



Fig. 2. La vista de Neo-Tokyo desde la puerta del bar.

Fig. 3. El camarero del bar, encarnación posmoderna de la actitud "blasée".

se conforma con acomodo a la lógica cultural inherente a este, el posmodernismo (Jameson, 1991: 1). Así, las ciudades, en su apariencia y funcionamiento, reflejan la cultura que las rige.

Algunos autores argumentan que las ciudades posmodernas, con su interés por el espectáculo o la forma sobre la función, podrían considerarse de por sí cinematográficas (MacCannell, 2001: 53-54). En ellas se configuran nuevos imaginarios

visuales con arreglo a los cambios sociales relativos a las exigencias del sistema económico neoliberal, la globalización, la hibridación entre lo orgánico y lo tecnológico o el consumo de espectáculos. En este marco de posmodernidad, la cultura empresarial y tecnológica y su saturación visual de las ciudades permiten al cine plantearse nuevos interrogantes sobre la posición de los habitantes ciudadanos con respecto al espacio urbano (Barber, 2006 [2002]: 9-10).

02

El *anime* como agente subversivo en la memoria traumática japonesa

El *anime* es un objeto de estudio complejo por su diversidad en términos de historia, medios, géneros y estilos. Desde hace décadas, su estudio está acotado entre los extremos del determinismo cultural y el transnacionalismo (Wada-Marciano, 2012: 80). Aunque el medio posee elementos diferenciadores significativos en la escala de su industria y las peculiaridades de su mercado doméstico, la ligazón entre el *anime* y Japón como realidad geográfica y cultural concreta resulta cada vez más circunstancial a la hora de estudiarlo como forma artística en el contexto de la globalización. Los primeros ejemplos de cine animado aparecidos en Japón datan de principios del siglo XX, pero la coincidencia de características posmodernas y movimientos locales es también considerada condición favorable para el florecimiento definitivo de manifestaciones de la cultura pop japonesa como el *manga* y el *anime* (Yui, 2010: 48). Tratando de esquivar el determinismo, teóricos como Brown (2006: 1) han alejado el *anime* de la idea preconcebida de que pudiera ser un reflejo del cine nacional

japonés, encuadrándolo dentro de un “continuum” de producción visual construido en función de flujos políticos, económicos, sociales, tecnológicos, étnicos y estéticos transnacionales que interactúan. Como plantea Wada-Marciano (2012: 75):

The defining question of anime has long been whether it should be understood as a visual and narrative form with particular ties to Japanese society and its cultural traditions or as simply another mode of expression in multimedia, diversified within the endless cross-cultural exchanges of global culture.³

La búsqueda de una relación genealógica entre el *anime* y otras formas artísticas y culturales niponas previas cimienta la asociación de este con la identidad nacional japonesa. Yui (2010: 48), en cambio, sostiene que es el propio país el que, en cierto modo, inventa esas tradiciones originales una vez el *manga* y el *anime* han demostrado ser formas de creación exitosas en el mundo, de manera que se

las pueda conectar con el nacionalismo cultural. Al mismo tiempo, y en sentido complementario, “these arguments of heritages can also be resources paradoxically for hybridization or glocalization” (ídem).⁴

Así, la “transculturalidad” (Rojas-Sierra, 2018: 75) resulta un concepto necesario para pensar el *anime*. La industria japonesa del entretenimiento adopta una “identidad cultural global/local” (ídem), construyendo apuestas estéticas de varias capas que van de la cultura tradicional y popular nipona a la reapropiación y fusión de elementos nacionales con otros de las culturas propias de los mercados transnacionales a los que el *anime* accede.

En su compleja conexión con la identidad nacional japonesa, el *anime* puede actuar también como agente de memoria. A lo largo de las décadas, el *anime*, como forma de cultura popular, ha facilitado el procesamiento y la actualización al momento presente de la huella cultural dejada en la identidad nacional japonesa por eventos traumáticos como la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, los bombardeos nucleares sobre Hiroshima y Nagasaki, el drástico proceso de modernización atravesado por el país a finales del siglo XX y la posterior explosión de la burbuja económica en que culminó, en la década de 1990, y, más recientemente, el triple desastre de la región de Tōhoku en marzo de 2011.

Bartal (2016: 114) otorga a la representación de eventos traumáticos en el manga una doble virtud para la reconstrucción de la memoria que debemos hacer extensible también a la animación. Por un lado, presentar los recuerdos e historias como cultura popular e incluso narraciones de género los transforma en mitos y fantasías, generando una experiencia nueva que permite procesar una memoria reprimida u oculta, considerada ilegítima en la cultura oficial. Por otro, la representación de realidades dentro de esos esquemas narrativos

permite a públicos de generaciones posteriores a las que sufrieron determinados desastres asociar la memoria histórica con la vida contemporánea, uniendo memoria privada y posmemoria para contextualizar un hecho traumático pasado en la realidad japonesa actual de riqueza, globalización y cultura de consumo.

Así, el *anime* se ha constituido como un agente de memoria capaz de socavar la cultura institucional, la censura informal del gobierno y la censura de la propia represión de la consciencia individual, permitiendo conexiones disidentes entre la memoria histórica y el mundo contemporáneo. En él encontraron cabida ansiedades subconscientes que no encajaban adecuadamente en la consciencia social oficial, bajo la superficie del milagro económico de la segunda mitad del siglo XX.

Esta función del *anime* como agente subversivo de memoria se desarrolla especialmente dentro de lo que Napier (2005 [2001]: 250) denomina el modo apocalíptico: una tendencia del *anime* vinculada a la ciencia ficción, caracterizada por fabulaciones de destrucción y desastre y en diálogo con una identidad nacional marcada por la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial y el trauma de las bombas atómicas lanzadas sobre Hiroshima y Nagasaki. Bartal (2016: 108-110) señala el estreno de la serie de *anime Space Battleship Yamato (Uchū Senkan Yamato, Leiji Matsumoto, 1974-1975)* como la primera manifestación de un género apocalíptico de *manga* y *anime* que hace referencia indirecta a la memoria japonesa de la derrota bélica y el holocausto nuclear a través del retrato de la vida en la Tierra tras una tercera guerra mundial. A lo largo de las décadas, esta tendencia ha encontrado continuidad en series como *Neon Genesis Evangelion (Shin Seiki Evangelion, Hideaki Anno, 1995-1996)* y películas como *X (Rintaro, 1996)* o la propia *Akira*.



Fig. 4. Uno de los motoristas estrellándose contra el ventanal y los clientes de un restaurante en la zona alta de la ciudad.

Fig. 5. Dos perros policía superpuestos a dos canes representados en un anuncio publicitario.

Este modo apocalíptico propuesto por Napier conecta con lo que Imbert (2019: 24) ha denominado, para referirse en general al cine concernido por los escenarios posapocalípticos, como “imaginario del fin”. De acuerdo con el autor, las historias posapocalípticas posmodernas proyectan en el futuro fatigas y nostalgias urbanas del presente. En esas distopías, “presente y futuro no se contradicen, más bien se funden; en el futuro, se buscan las respuestas al presente” (ibídem, 525). Dentro de esta corriente, Imbert identifica un subgrupo de películas que tratan el poshumanismo como implícitamente posapocalípticas. Según el autor, estas historias presentan un mundo agotado y una necesidad de crear nuevos seres para renovarlo, pero también para recuperar lo perdido —y menciona *Akira* como ejemplo de esta tendencia—: “En forma de distopía, y/o como prolongación científica del progreso tecnológico, surgen ficciones que buscan en la criatura artificial lo que se ha perdido en la humanidad” (ibídem, 64).

El desarrollo de la corriente apocalíptica en el *anime* coincide en el tiempo con la popularización entre políticos, urbanistas y publicistas japoneses de la idea de lo *furusato*, un mantra cultural y político muy vigente en la posguerra nipona que designa un idealizado modo de vida tradicional y, hasta cierto punto, rural (Robertson, 1988: 494). Con la burbuja financiera formada en Japón a finales de los años 80, en las postrimerías de un crecimiento económico prácticamente ininterrumpido desde el final de la Segunda Guerra Mundial y habiendo alcanzado una riqueza sin precedentes, la sociedad japonesa cobró conciencia de lo que se había dejado atrás en el camino hacia la modernidad, adoptando

una añoranza generalizada de esa época anterior a lo que, se entendía, había devenido una confrontación del pueblo japonés con la naturaleza (Fujiki, 2015: 156).

Napier (2005 [2001]: 275) conecta este sentimiento melancólico con otro modo del *anime*, el elegíaco, una forma de construir las narraciones que privilegia la pérdida, la ausencia y la nostalgia. Pese a que también están conectados con el duelo, los productos de *anime* que habitualmente se clasifican dentro de la categoría elegíaca, como *El viaje de Chihiro* (*Sen to Chihiro no Kamikakushi*, Hayao Miyazaki, 2001), *Mi vecino Totoro* (*Tonari no Totoro*, Hayao Miyazaki, 1988) y otras producciones de Studio Ghibli, distan mucho de los vinculados al modo apocalíptico. La última de las películas citadas es un ejemplo paradigmático: estrenadas en el mismo año, *Mi vecino Totoro* y *Akira* vehiculan, aunque de formas muy dispares, la misma ansiedad civilizacional por la relación con el pasado. Sin embargo, la cultura nacida al calor de los proyectos ideológicos *furusato* puede entenderse como parte de un proceso político que manipula la nostalgia con dos propósitos: por un lado, enmascarar la responsabilidad del ciudadano por el cambio socioecológico, y por otro, crear una mitopoyética colectivista que se apoye en la reificación de la tradición para lidiar con las consecuencias de los procesos de urbanización (Robertson, 1988: 508).

Pese a su aparente incompatibilidad, tanto el modo de *anime* apocalíptico como el elegíaco son pertinentes para el estudio de *Akira* y su inserción en la negociación subversiva del trauma nacional japonés en el marco cultural de finales de los años 80.

03

La distopía de *Akira*: trauma y negociación a través de la fantasía urbana

Además de tratarse de su creación más famosa, la película *Akira* condensa una serie de inquietudes temáticas, genéricas y estilísticas que Katsuhiro Ōtomo ha desarrollado en muchos otros trabajos en manga y *anime* a lo largo de su carrera. En concreto, la obra del autor japonés como director y guionista de cine de animación está atravesada por una serie de motivos comunes que, como en el caso *Akira*, pasan por un cuestionamiento de los cruces entre el progreso tecnológico, el poshumanismo y la distribución de la violencia en espacios urbanos futuristas. A este respecto, cabe mencionar su trabajo en los largometrajes *Metropolis* (*Metoroporisu*, Rintaro, 2001) y *Steamboy* (*Suchimubōi*, Katsuhiro Ōtomo, 2004) y los segmentos que escribió y dirigió para las antologías *Neo Tokyo* (*Meikyū Monogatari*, Rintaro, Yoshiaki Kawajiri, Katsuhiro Ōtomo, 1987) y *Memories* (Kōji Morimoto, Tensai Okamura, Katsuhiro Ōtomo, 1995).

En este apartado se analiza cómo *Akira*, en sintonía con otros trabajos de la filmografía de Ōtomo, aborda la negociación de algunos grandes traumas del pasado reciente de Japón a través de una fantasía futurista representada en la forma de una ciudad distópica. Para ello, se estudia principalmente la que denominaremos secuencia de las motocicletas, correspondiente al primer acto de la película, que puede desglosarse a su vez en dos tramas paralelas que convergen: la persecución entre las bandas de moteros, desde los barrios bajos hasta las afueras de la ciudad, y la huida del niño con poderes sobrenaturales, que se desarrolla principalmente en

el populoso centro urbano. Así, se analiza la representación de la distopía de *Akira* como un espacio urbano donde se articulan determinadas relaciones jerárquicas conectadas con la identidad nacional japonesa y algunos de sus traumas históricos, atendiendo a elementos del lenguaje audiovisual animado como la composición de los planos, el encuadre, el montaje, los movimientos de cámara o la música. La secuencia seleccionada comprende un sistema de lugares que evidencian la distribución del poder y la violencia en el espacio de la ciudad fabulada de Neo-Tokyo, mostrando barrios deprimidos, zonas acomodadas y regiones excluidas del centro urbano que asimilan la huella geográfica de los traumas históricos del país. Además, se relacionan brevemente los hallazgos de este análisis con lo expuesto por la secuencia introductoria del filme, la que muestra la explosión de 1988, y por otra secuencia del último acto de *Akira*, la de la transformación final de Tetsuo, para ponderar la consistencia del discurso de la película con respecto a la cuestión central del estudio.

Pese a tratarse de una ciudad futurista y joven, la Neo-Tokyo donde tiene lugar *Akira* se define a lo largo de la película por contraste con su homóloga devastada. O con lo que queda de ella tras la explosión de 1988: ruinas y el recuerdo —también en forma de huella física, un cráter— del trauma que las originó. Esta relación entre la ciudad distópica y su pasado se evidencia desde la primera imagen de la película, un gran plano general del paisaje del Tokio de 1988, que poco después es devastado por

la explosión, representada con la forma de una gran esfera de luz blanca (Fig. 1). Un fundido encadenado traslada entonces al espectador de las todavía refulgentes ruinas de Tokio al trazado de Neo-Tokyo, la ciudad sustituta.

Posteriormente, el título de la película aparece superpuesto a una imagen del cráter causado por la explosión. El plano general, que no tiene continuidad de montaje con la imagen anterior ni la posterior, puede ser leído como un mensaje complejo en sí mismo: en primer término, el nombre del ser poderoso que catalizará a lo largo de la trama la trascendencia de uno de los personajes hacia el poshumanismo y, en segundo término, el rastro geográfico del suceso trágico que condiciona gran parte de las creencias, normas y prácticas que rigen Neo-Tokyo. Esta representación conjunta del trauma y lo poshumano como vía para la superación de este, en el sentido que plantea Imbert (2019: 64) —en otras palabras, una asociación mediante la superposición visual del pasado y el futuro—, es un motivo recurrente a lo largo de toda la película.

La conjugación de distintos términos de profundidad dentro de un mismo plano se utiliza también a lo largo del filme para significar las desigualdades sociales que vertebran la distopía. La primera imagen de las calles de Neo-Tokyo que nos muestra la película es la puerta de un bar, desde la que se distingue claramente, de nuevo en función de la profundidad, un mundo de rascacielos sofisticado, moderno y tecnológicamente avanzado, en último término, y unos bajos fondos sucios y deprimentes, en el primero (Fig. 2). Una vez la acción se traslada dentro del bar, el espacio empieza a construirse a través de la vista general de una pantalla, la del televisor del establecimiento, donde aparecen imágenes de violencia espectacularizada —en forma de retransmisión de *wrestling*—, de

consumismo y de una realidad social conflictiva a medida que el camarero cambia de canal. Ante este aluvión de imágenes agresivas, el personaje, en contraplano, se muestra aburrido (Fig. 3), como una encarnación posmoderna de la actitud “blasée” que debía provocar en los sujetos ciudadanos, según Simmel (2005 [1903]: 26-27), el bombardeo de estímulos de la metrópolis primisecular.

Es en ese momento cuando la película presenta a sus protagonistas: Kaneda y Tetsuo, dos jóvenes miembros de una pandilla de motoristas de Neo-Tokyo sin recursos económicos que asisten a una escuela pública donde los maltratan físicamente y que frecuentan peleas con otras de las bandas callejeras que alteran el orden de la distopía. Aunque Kaneda es el héroe de la historia, el auténtico protagonista de *Akira* es Tetsuo, quien, en un accidente durante una persecución en moto, adquiere unos poderes similares a los de Akira y comienza un proceso de transición hacia lo poshumano. Tetsuo admira y envidia a Kaneda por su actitud intrépida y este, aunque lo considera su amigo, se mofa de él y lo trata con cierta condescendencia.

La presentación de los protagonistas a través del encuadre anticipa este desequilibrio de poderes que determinará luego las condiciones en que se plantea el poshumanismo en el contexto de la fantasía urbana. Kaneda aparece primero, dentro del bar, pero la imagen —un plano medio— solo deja ver su espalda y parte de su cara lanzando una mirada de reojo. En cambio, Tetsuo es presentado poco después con un plano general que lo sitúa como un personaje más desprovisto de agencia, como objeto de esas miradas de las que Kaneda es sujeto. La puesta en escena, además, establece la relevancia de las motocicletas como un factor determinante en el reparto de roles dentro del grupo. Las motos, de una avanzada

tecnología acorde con la metrópolis futurista que navegan, suponen una extensión del cuerpo y de la identidad misma de los pandilleros, introduciendo en la esfera de los protagonistas la idea de la trascendencia de lo humano como búsqueda de respuestas para las ansiedades del presente, en este caso señalando explícitamente la unión de lo orgánico con las máquinas como vía para ello (Imbert, 2019: 64). Además, en el plano conjunto que completa la escena, la vestimenta de cada joven de la banda replica el patrón de colores de su motocicleta, subrayando la centralidad de los artefactos en la construcción de las identidades dentro de la película.

Cuando los protagonistas salen a perseguir a los miembros de una banda motera rival, denominada Los Payasos, tiene lugar la primera secuencia de montaje de la película, que introduce formalmente los paisajes y ambientes que componen la ciudad de Neo-Tokyo. El segmento, que recuerda a las Sinfonías Urbanas —la corriente fílmica de los años 20 del siglo pasado, clave en la consolidación histórica de la relación entre las metrópolis y el cine como medio de representación—, combina por corte distintas vistas de la urbe distópica. El montaje se acompaña de una banda sonora que, al contrario que en las ficciones cinematográficas distópicas más reconocidas, no recurre a música electrónica o de sintetizadores, sino a música tradicional, de percusiones naturales y reminiscencias premodernas que, incluso cuando la película aún no ha revelado Neo-Tokyo como el escenario de una potencial purificación del espíritu a manos de Akira que algunos de sus habitantes ansían, conecta la ansiedad futurista de la trama con la nostalgia por la tradición japonesa perdida que la subyace. Imbert recoge esta dualidad entre proyección y regresión propia de las fabulaciones apocalípticas: “Los paisajes imaginarios de las distopías permiten volver sobre los espacios triviales de la cotidianidad y aprehenderlos mejor” (2019: 525).

Como respuesta a la forma en que se había puesto en escena la presentación previa de los bajos fondos de la ciudad, esta secuencia de montaje incluye también determinados puntos de vista picados, casi cenitales, de la parte alta de Neo-Tokyo, en apariencia más rica y sofisticada. Estos grandes planos generales subrayan, de nuevo a través de la profundidad de campo, la oposición entre los espacios elevados de la distopía, más confortables y equipados con centros comerciales, y los barrios marginales, a ras de suelo.

Esos últimos espacios son escenario de un sentimiento de malestar evidente contra las jerarquías sociales, reproducidas y perpetuadas también a través del espacio urbano. Durante la persecución, aunque colateralmente, es objeto de violencia la comodidad de los escenarios de la vida aburguesada de la que disfrutaban algunos habitantes de la distopía, privilegiados con respecto a los jóvenes motoristas: las calles más limpias y lujosas, puestas en escena con perspectiva simétrica, o los restaurantes de lujo (Fig. 4). Mediante un contraplano de un sonriente miembro de la banda de Kaneda y Tetsuo tras causar un accidente en esa zona alta de la ciudad, la película subraya que esta inversión violenta de las jerarquías sociales provoca a los protagonistas satisfacción expresa. La secuencia de las motocicletas recupera de nuevo, en este momento de la trama, la oposición entre términos de profundidad en una misma imagen, esta vez contraponiendo el submundo de suciedad, violencia y ruptura con lo normativo que habitan los protagonistas a unos rascacielos futuristas e infinitos que se pierden en el horizonte.

En montaje paralelo con la persecución de los jóvenes, la secuencia seleccionada recoge una segunda trama: la huida de un hombre desconocido que atraviesa la ciudad junto a un niño de rasgos avejentados. El chico, fugado de un laboratorio



Fig. 6. La gran explosión urbana sucedida al final de la película.

militar, está relacionado con Akira y es quien le otorga, tras el accidente de moto, sus poderes a Tetsuo. Mientras los dos personajes escapan de la policía, se muestran espacios urbanos compuestos por multitud de imágenes proyectadas desde escaparates. Estas pantallas callejeras, que narran a través de noticieros los enfrentamientos entre manifestantes y fuerzas de seguridad que tienen lugar en las calles de Neo-Tokyo, también cumplen, como en el caso del televisor del bar, la función de somatizar esa violencia del estado contra los disidentes, convirtiéndola en imágenes amables y de consumo. Lo ejemplifica un plano medio de los agresivos perros policía que dan caza a los dos fugados, montado por corte con una imagen de dos canes que protagonizan un cómico anuncio de

televisión retransmitido en un escaparate. Después, estas dos manifestaciones de la dominación distópica —la violencia física directa y la violencia simbólica que implica la espectacularización de la primera— quedan retratadas, en un mismo plano compuesto en dos términos de profundidad, como dos manifestaciones posibles de una misma situación de dominación (Fig. 5).

Aunque no se llegan a explicitar las motivaciones tras la revuelta que ocupa las calles de la ciudad, los cascos y banderas rojas visibles en algunas de las imágenes invitan a identificar a los manifestantes con los combativos movimientos estudiantiles de izquierda que vivieron su auge en Japón en la década de 1960. Si recoge

Imbert (2019: 24) que las fabulaciones pop-apocalípticas proyectan en el futuro las preocupaciones presentes, cabe añadir que esas ansiedades del momento en que se produjo *Akira* tienen a su vez su raigambre en traumas de épocas pasadas y coincidir, por tanto, con Bartal (2016: 114) en que el *anime* puede devenir un agente de memoria capaz de subvertir la cultura oficial; en este caso, incluso, deslocalizando temporalmente distintos focos de disidencia frente a la dominación estatal japonesa. De nuevo, como señala Imbert (2019: 525): “Presente y futuro no se contradicen, más bien se funden”.

Mientras tiene lugar esta huida, la persecución entre la banda de motoristas alcanza lo que los personajes llaman “la Zona Antigua” (Ōtomo, 1988): las afueras de la urbe colindantes con el cráter de la explosión que destruyera Tokio, una parte de la ciudad alejada del centro urbano a la que se accede a través de carreteras cortadas y peajes abandonados. Es ahí donde, en última instancia, se produce el encuentro de Tetsuo con el niño de rasgos avejentados, que propicia la transformación ulterior del personaje en un híbrido poshumano. La configuración visual de esta última parte de la secuencia es significativa por dos razones. Primero, porque presenta los alrededores del cráter como una zona prohibida a los habitantes de la ciudad. Esta prohibición debe interpretarse como una forma de censurar, restringir o impedir el acceso —en este caso, también físicamente— a posibles reconstrucciones subversivas de hechos traumáticos pasados. En segundo lugar, porque provoca una vez más la coincidencia, tanto en el espacio representado como en la estructura narrativa, de las huellas tangibles del trauma pretérito y la apertura de una vía hacia el futuro, representada en el proceso de hibridación y trascendencia de Tetsuo.

El trabajo de la película con este concepto de la colisión visual y narrativa

culmina en la escena del choque de Tetsuo y su moto contra el niño de rasgos ancianos. La explosión que detona el accidente —recogida en un plano general— remite, salvando las diferencias de escala, a esa otra explosión con la que daba comienzo la trama. De esta manera, la proyección hacia el futuro se vincula de nuevo con, e incluso se codifica en los mismos motivos visuales de, el trauma pasado cuya compleja negociación en la memoria colectiva habría originado la crisis urbana en un primer momento.

Tras el accidente, un grupo de militares desciende sobre la escena en helicóptero para llevarse a Tetsuo al mismo laboratorio del que se había fugado el niño con el plan de controlarlo, solo para acabar acentuando sus poderes y provocando su transformación en un híbrido poshumano. La partida de los militares, el auténtico poder que domina Neo-Tokyo —hasta el punto de dar un golpe de estado y derrocar a la junta ejecutiva que gobierna la ciudad—, se representa de forma significativa: por primera vez en el metraje, la inmensidad de la urbe y sus rascacielos futuristas queda contenida en un gran plano general que, por medio de un *zoom out*, pasa de ocupar toda la pantalla a simular un marco que contiene la ciudad, encerrándola y sometiéndola a la mirada —y al poder discursivo del que se ha dotado a esta previamente— del oficial que lidera a los soldados que toman preso a Tetsuo. Al abandonar la zona, el helicóptero en el que se marchan los militares sobrevuela el cráter de la explosión de 1988, que, visitado por los protagonistas y resignificado tras esta segunda combustión que catalizará el proceso de trascendencia de Tetsuo y del resto de la urbe hacia la superación del trauma, se inscribe por fin visualmente dentro de la trama de la película. Antes de concluir la secuencia, el helicóptero vuela también por encima del estadio olímpico de la ciudad, que se encuentra en obras. El punto de vista de la imagen desciende entonces

al nivel del suelo para mostrar un plano general con la construcción en primer término, llamando la atención sobre ella. Por un lado, el estadio es escenario de la transformación final de Tetsuo, en el último tramo de la película; pero, por otro, remite explícitamente a 1964, el año en que se celebraron los únicos Juegos Olímpicos japoneses previos a 1988, y, con ello, a un momento de la memoria nacional japonesa dominado por el recuerdo de las movilizaciones estudiantiles. Estas revueltas se dirigieron, precisamente, contra la tutela estadounidense del país y su proyecto de modernizarlo, siempre con arreglo a una concepción occidental de la modernidad.

Después de su cautiverio en el laboratorio, los poderes adquiridos por Tetsuo se descontrolan y el personaje desata el caos en la ciudad a medida que avanza su transformación. Como se recoge en diversos momentos de la película, algunos fanáticos religiosos, representados con una apariencia que remite a la tradición

espiritual animista de Japón, interpretan su aparición como la venida de Akira y una oportunidad para el renacimiento y la purificación. Azuzado por la envidia que siente hacia Kaneda, Tetsuo acaba trascendiendo la humanidad para convertirse en un ser híbrido entre lo orgánico y lo tecnológico, pero la transformación resulta fallida. En la secuencia final, Akira, que se manifiesta como un ente preternatural que arbitra esa trascendencia hacia lo poshumano, hace desaparecer al personaje con una nueva y última explosión. Esta catástrofe, representada con una esfera de luz blanca como la del desastre que daba comienzo a la película (Fig. 6), transforma una vez más el espacio urbano. Así, el acceso de los personajes a los lugares vedados de la memoria traumática oficial desemboca en otra catástrofe y en la creación de una nueva huella física y cultural en el paisaje, un segundo cráter, que, en consonancia con el discurso de la cinta, deberá sugerir a su vez nuevas prácticas urbanas subversivas que permitan su negociación.

Conclusiones

Este artículo identifica que la distopía futurista que plantea la trama de *Akira* es el punto donde convergen —espacial y estructuralmente— las distintas estrategias mediante las cuales la película enuncia un comentario sobre el pasado. La obra de Ōtomo aborda diversos traumas que condicionan la identidad nacional japonesa de su época: los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki y la drástica modernización y la burbuja financiera en que desembocó, pero también otros episodios conflictivos de la historia nipona del siglo XX, como las movilizaciones estudiantiles contra la occidentalización y la tutela estadounidense. Estos malestares correspondientes a distintas épocas son, además, reunidos, reordenados y representados dentro de la trama como propios de un mismo momento histórico fabulado. Descontextualizando diversos focos históricos de disidencia frente a diferentes agentes de dominación social, la película propone una revisión de los sucesos traumáticos que permita extraer de ellos lecturas provechosas para la interpretación del momento presente.

Además, la enunciación de la película identifica y llama la atención repetidas veces sobre una relación fuerte y recíproca entre la tecnologización del espacio urbano —o su posmodernización, espectacularización y mercantilización— y la dominación ejercida a través de la violencia directa de un estado distópico represor. Esta violencia física, a su vez, es conectada directa y repetidamente con la violencia simbólica que representa la censura de determinadas formas de acceso a, y negociación de, la memoria de ciertos sucesos traumáticos

de la historia del país. A este respecto, se han identificado varias claves interpretativas que se consideran relevantes para deconstruir la articulación de este discurso en la película: el motivo visual de la colisión como doble signo de pasado y futuro —huella traumática y, a la vez, punto de inflexión desde el que se proyectan determinadas vías de trascendencia— y la contraposición de significados mediante el empleo de los distintos términos de profundidad.

Por último, y a pesar de su mayor adecuación al modo apocalíptico del *anime* propuesto por Napier (2005 [2001]: 250) que al elegiaco, se propone que *Akira* sea leída, por su coincidencia en el tiempo y la contundencia de su discurso, como una forma de reacción al proyecto cultural vinculado a lo *furusato*, muy vigente en la sociedad japonesa del momento de su estreno. Si los discursos articulados en torno a este constructo ideológico trataban de manipular la nostalgia de la sociedad japonesa por un pasado tradicional y rural desaparecido para enmascarar la responsabilidad por el cambio socioecológico del país, la película busca explícitamente depurar esas responsabilidades y conectarlas con determinadas formas de violencia institucional practicadas por el estado japonés. La fabulación urbana de *Akira* no solo escruta los traumas pasados que moldean la identidad japonesa de su momento, sino que los descontextualiza y reformula para inspirar prácticas de memoria disidentes que, en última instancia, puedan desafiar las constricciones de un presente en crisis para proyectar una trascendencia futura.

Referencias bibliográficas

- BARBER, Stephen, 2006 [2002]. *Ciudades proyectadas: Cine y espacio urbano*, trad. castellano R. Jackson, Barcelona: Gustavo Gili (*Projected cities: Cinema and urban space*, Londres: Reaktion Books).
- BARTAL, Ory, 2016. "From Hiroshima to Fukushima: Comics and animation as subversive agents of memory in Japan", en ATARIA, Yochai, GUREVITZ, David, PEDAYA, Haviva, NERIA, Yuval (eds.), *Interdisciplinary Handbook of Trauma and Culture*, Cham: Springer, pp. 101-115.
- BROWN, Steven T., 2006. "Screening anime", en BROWN, Steven T. (ed.), *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, Nueva York: Palgrave Macmillan, pp. 1-19.
- CARMONA, Matthew, SAKAI, Aya, 2014. "Designing the Japanese city: An individual aesthetic and a collective neglect", en *Urban Design International*, vol. 19, no. 3, pp. 186-198 (<https://doi.org/10.1057/udi.2013.29> [acceso: mayo, 2022]).
- FERRER VENTOSA, Roger, 2020. "Hortus conclusus posmodernos: El refugio de los tecnócratas; Representaciones del estatus social en el urbanismo y la arquitectura tal y como han quedado reflejadas en el cine del capitalismo avanzado (hacia 1980-)", en *El Futuro Del Pasado*, vol. 11, pp. 527-546 (<https://doi.org/10.14516/fdp.2020.011.018> [acceso: mayo, 2022]).
- FRASER, Benjamin, 2016. "El cine, la ciudad, lo urbano: Apuntes desde los estudios culturales urbanos", en *Hispanófila*, vol. 177, pp. 263-276 (<https://www.jstor.org/stable/10.2307/90012347> [acceso: mayo, 2022]).
- FUJIKI, Kosuke, 2015. "My neighbor Totoro: The healing of nature, the nature of healing", en *Resilience: A Journal of the Environmental Humanities*, vol. 2, no. 3, pp. 152-157 (<https://www.muse.jhu.edu/article/614508> [acceso: mayo, 2022]).
- IMBERT, Gérard, 2019. *Crisis de valores en el cine posmoderno: (más allá de los límites)*, Madrid: Cátedra.
- JAMESON, Fredric, 1991. *Postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism*, Londres: Verso.
- LUKINBEAL, Chris, SHARP, Laura, 2019. "Imagined Cities (Cinema)", en ORUM, Anthony M. (ed.), *The Wiley Blackwell Encyclopedia of Urban and Regional Studies*, Hoboken: Wiley, pp. 1-4.
- MACCANNELL, Juliet Flower, 2001. "Las Vegas: The post-cinematic city", en *Performance Research*, vol. 6, no. 1, pp. 46-64 (<http://doi.org/10.1080/13528165.2001.10871766> [acceso: mayo, 2022]).
- NAPIER, Susan J., 2005 [2001]. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*, Nueva York: Palgrave Macmillan (*Anime from Akira to Princess Mononoke*, Nueva York: Palgrave Macmillan).

ROBERTSON, Jennifer, 1988. "Furusato Japan: The culture and politics of nostalgia", en *International Journal of Politics, Culture, and Society*, vol. 1, no. 4, pp. 494-518 (<https://www.jstor.org/stable/20006871> [acceso: mayo, 2022]).

ROJAS-SIERRA, Sergio Daniel, 2018. "La narrativa cinematográfica de Makoto Shinkai: Desarrollo de una hipótesis de trabajo", en *Jangwa Pana*, vol. 17, no. 1, pp. 73-84 (<http://doi.org/10.21676/16574923.2298> [acceso: mayo, 2022]).

SIMMEL, Georg, 2005 [1903]. "The Metropolis and Mental Life", en LIN, Jan, MELE, Christopher (eds.), *The Urban Sociology Reader*, Abingdon: Routledge, pp. 23-31.

WADA-MARCIANO, Mitsuyo, 2012. *Japanese cinema in the digital age*, Honolulu: University of Hawai'i Press.

YUI, Kiyomitsu, 2010. "Japanese animation and glocalization of sociology", en *Sociologisk Forskning*, vol. 47, no. 4, pp. 44-50 (<https://www.jstor.org/stable/20853739> [acceso: mayo, 2022]).

Notas

¹ “el rápido amontonamiento de imágenes cambiantes, la tajante discontinuidad de lo captado por una misma mirada y lo inesperado de impresiones que se precipitan” (trad. a.).

² “no es una representación de una realidad ontológicamente estable, sino más bien un evento espectral activo e incorporado” (trad. a.).

³ “La cuestión definitoria con respecto al anime ha sido durante mucho tiempo si este debe entenderse como una forma visual y narrativa particularmente vinculada a la sociedad japonesa y sus tradiciones culturales o, simplemente, como otro modo de expresión en una multiplicidad de medios, diversificado dentro de los interminables intercambios interculturales de la cultura global” (trad. a.).

⁴ “estos argumentos sobre el patrimonio pueden ser también, paradójicamente, recursos para la hibridación y la *glocalización*” (trad. a.).

© Del texto: Antonio Rivera Arnaldos.

© De las imágenes: Akira Committee.