

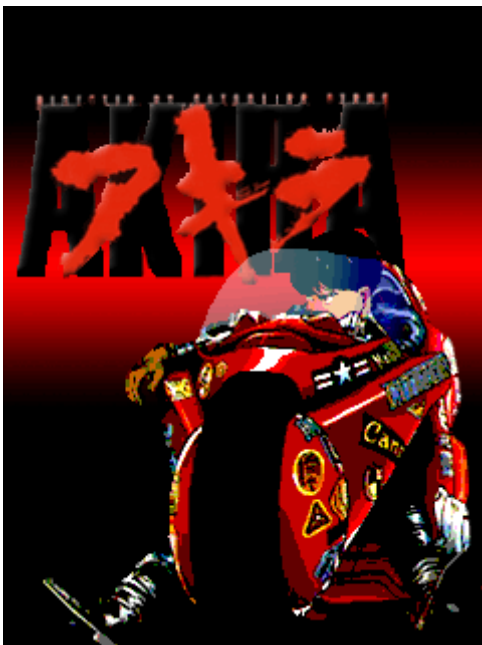
CÓMICS Y ANIMACIÓN JAPONESA (5)

¿Perdió terreno la literatura ante el cómics en Japón?

Maestra TOKIYO TANAKA

Facultad de Filosofía y Letras,
Centro de Enseñanza para Extranjeros, UNAM

Hace unos años se publicó en Japón un libro con el título “¿ Perdió la literatura ante el cómics ?”. Se hizo un escándalo entre los literatos de este país. En este año, dos organizaciones que se encargan de otorgar los premios más reconocidos en el género literario, premiaron a las obras escritas por dos jovencitas, (una tiene 20 años y la otra 19 años de edad), por primera vez en la historia de Japón. Parece que la intención de esas organizaciones fue recobrar a los lectores jóvenes quienes ya no muestran interés en la literatura.



(“ Akira ”)

A pesar de que hubo un buen número de venta de esas novelas, las críticas no fueron muy favorables para ellas. Los lectores adultos opinaron que no entendían sus mensajes y los jóvenes comentaban que los contenidos eran menos atractivos que los de los cómics. La mayoría de las personas que las leyeron o intentaron leerlas, criticaban el nivel de expresión literaria. Unos dejaron de leerlas a en medio camino por la poca habilidad de las autoras para expresar los temas en sus novelas.

Hubo una época, una década después de la segunda guerra mundial, en que unas novelas escritas por jóvenes escritores atraían a la generación juvenil. Ellos se convirtieron en sus ídolos. Sin embargo, conforme avanzaba la edad de esos escritores, los temas iban cambiando hacia los problemas de su edad. Por otro lado, los premios literarios que abren las puertas en el mundo de

la publicación seguían dándolos a los escritores con experiencia. No se preocupaban por crear una nueva generación literaria. Al parecer, los escritores jóvenes contemplaban el mundo cambiante y confuso sin poder presentar una visión más próspera.

Durante la Segunda Guerra Mundial y en los años recientes, Japón sufrió varios cambios. En la Segunda Guerra, como es bien sabido, el nacionalismo dominó en todo el país. Después de la derrota absoluta, Japón cambió su dirección hacia la industria. En los años 60 y 70, durante el auge de la economía japonesa, se levantaron los movimientos estudiantiles para manifestar su inconformidad y su ira contra la generación adulta y dominante. Sin conseguir la respuesta esperada, los movimientos fueron aplastados y cayeron en el olvido. El grupo más radical, el Ejército Rojo, dejó su tierra para irse a Corea del Norte o a Palestina, entre otros.

La generación dominante no dudaba de sus logros. Creía que había convertido a los jóvenes en niños obedientes y domables. Deberían de seguir el mismo camino que sus padres, quienes vivían como los adictos al trabajo para el desarrollo económico del Japón. Los jóvenes de la actualidad deberían de agradecer y respetar a las generaciones anteriores, ya que gracia a ellos, tienen la vida cómoda con abundantes bienes materiales.

Sin embargo, la realidad en Japón esta mostrando todo lo contrario. La generación que nació después del movimiento estudiantil de los años 70, está rechazando incorporarse a la sociedad formada por sus antecesores. Ellos ya no manifiestan su desacuerdo con acciones radicales como antes, sino sólo se niegan trabajar al igual que las generaciones anteriores. Los jóvenes de ahora prefieren vivir con el trabajo temporal en lugar del ser asalariados permanentes en una compañía. Las estadísticas recientes señalan que ellos llegaron a ser 4 millones. Es buena parte de la población juvenil y activa del empleo. Este fenómeno no tiene que ver con la falta de trabajo, sino más bien, con su elección sobre la manera de vivir. Al mismo tiempo, la tasa baja de natalidad marcó un record histórico, 1.29. Las parejas modernas no quieren tener familia. Es significativo saber que esta generación mencionada forma una capa social de los seguidores de los cómics como “ AKIRA ” “ EVANGELION ”, entre otros. Es posible que estos comics estén ofreciengdo algo que la literatura ya no puede alcanzar. -- FIN --

AKIRA



A las 2.17
PM del 6 de
diciembre de
1992 un
nuevo tipo
de bomba
explotó en
el área
metropolitan
a de Japón.

NEO-TOKIO

La ciudad está a punto de explotar.



Tras la estela de películas como Blade Runner, Katsuhiro Otomo dibujó la reconstruida y ultramoderna ciudad de Neo-Tokio, el escenario de su cómic.

Construida sobre las ruinas del antiguo Tokio, arrasado en la tercera guerra mundial, Neo-Tokio ha crecido descontroladamente. Abarrotada, opresiva, demasiado grande para ser controlada, es un mundo aparte en el que hay cabida para gente de todas condiciones: bandas de motoristas, políticos desaprensivos y ambiciosos, revolucionarios terroristas, militares y un proyecto cuyo secreto se va arrastrando desde el desastre de la guerra.

Todo empieza cuando Tetsuo, uno de los motoristas de la banda que lidera Kaneda, sufre un accidente por culpa de un extraño niño que desaparece ante sus ojos cuando intenta pedirle cuentas. Aquello no será más que el principio: persecuciones, alta tecnología, poderes psíquicos, batallas de motoristas, aprendices de revolucionario, militares, científicos, fanáticos religiosos y mucha acción. Una obra donde nunca dejan de pasar cosas y a los protagonistas no se les permite un momento de respiro, donde los personajes surgen y caen -muertos- con idéntica facilidad.

¿De qué va? // Ciencia-ficción/acción. Hace 38 años, un nuevo tipo de bomba explotó en el área metropolitana de Japón y marcó el inicio de la III Guerra Mundial. En el año 2019, la ciudad de Neo-Tokyo ha sido construida a partir de los restos de la antigua Tokyo. En esa ciudad habitan Kaneta, Tetsuo y sus amigos, un grupo de jóvenes problemáticos, estudiantes de un centro correccional, marginados sociales de negro futuro que pasan sus ratos libres haciendo carreras en moto por la ciudad y enfrascándose en peleas con bandas rivales de motoristas.

Pero un día, durante una de las correrías del grupo, Tetsuo tiene un accidente provocado por un misterioso niño que se cruza en su camino. La policía expulsa al resto de la banda y durante unos días nadie parece saber qué ha pasado con Tetsuo, por lo que pronto Kaneda empezará a intentar averiguar por su cuenta qué ha sido de su amigo y se involucra con Kai, una chica relacionada con un grupo revolucionario de oposición al gobierno. Cuando Tetsuo reaparezca, sus amigos pronto notarán como su carácter está cambiando y pronto empezará mostrar unos poderosos poderes psíquicos que van afectando a su personalidad. A partir de este momento se nos irá desvelando poco a poco el entramado de este momento se nos irá desvelando poco a poco el entramado de un proyecto militar secreto para crear jóvenes con poderes psíquicos, un proyecto cuyo mayor éxito fue Akira, un misterioso chico con una capacidad psíquica tan destructiva que ha sido retenido en "custodia" criogénica durante casi 30 años... hasta que ahora un Tetsuo cada vez más desquiciado y poderoso se propone "despertarlo".

Bandas de motoristas callejeros, un estado policial represivo, entramados políticos, sectas religiosas, un movimiento clandestino revolucionario, jóvenes con poderes psíquicos y un misterioso proyecto secreto, todo ello combinado produce la mezcla explosiva que es *Akira*.

Sobre el cómic // *Akira* es ya un cómic histórico por haber sido la obra que hizo que el cómic japonés se introdujera en occidente. *Akira* se empezó a publicar en japon en 1984 y pronto se convirtió en un best-seller en su país, pero fue a raíz de su publicación en Estados Unidos por un sello de Marvel Comics que se publicó también en Europa, cosechando en ambos territorios un éxito sin precedentes y significando el primer acercamiento importante del público occidental al cómic japonés y a sus peculiaridades narrativas.

Por si fuera poco, su adaptación animada cinematográfica (escrita y dirigida por el propio Otomo antes de finalizar el manga, y que es una versión obligatoriamente comprimida del cómic con un final diferente) también causó un impacto tremendo en occidente, y marcó el pistoletazo de entrada de la invasión de la animación japonesa en occidente durante los años 90, y fue el primer ejemplo de manga que viene acompañado de adaptación animada que sirve para popularizar o dar a conocer aún más a un público más numeroso la obra original en cómic.

En la actualidad, *Akira* está considerada como un título de culto (calificativo que también comparte su adaptación cinematográfica) y referencia indispensable para cualquier aficionado al cómic. Además, es una obra que se mantiene vigente y actual casi 20 años después de publicarse originalmente, como lo demuestra la excelente acogida que ha tenido en España y diversos países occidentales la reciente reedición de la obra en 6 gigantescos tomos en el formato en blanco y negro original (hay que mencionar que inicialmente la edición occidental partió de la edición realizada en Estados Unidos, donde se coloreó debido a la reticencia del público de por aquellos entonces a leer en blanco y negro un cómic de expectativas "comerciales"). Una reedición que en Estados Unidos ha hecho que *Akira* gane el prestigioso Premio Eisner 2002 en la categoría de obra extranjera (que sería algo así como el equivalente del Oscar de Hollywood a la Mejor Película Extranjera), incluso a pesar de tratarse de un material ya publicado con anterioridad.

LA PALABRA DE LA CRÍTICA

"Cuando empezó a publicarse, *Akira* fue todo un fenómeno. Tuvo una gran aceptación entre un gran público que desconocía prácticamente por completo incluso que existiera cómic en Japón, y no digamos ya un cómic que, como *Akira*, alcanza cotas de calidad tan importantes. (...) En la actualidad, el mercado español se ha dividido en dos grupos de lectores: los que compran manga y los que no compran manga. *Akira* está en medio: lo compra casi todo el mundo. Me temo que la explicación del por qué va más allá del hecho de que *Akira* fuera el primero y despertara la curiosidad de más gente. La cuestión reside en que *Akira* no decepciona. Otomo es un autor de manga relativamente occidentalizado, lo que se observa desde el trazo realista hasta la composición de sus páginas. Aunque rebosan de los recursos propios del cómic japonés (las líneas cinéticas, la cámara subjetiva, los campos y contracampos...) no lo hacen hasta el punto de condicionar la narración, de modo que el lector occidental puede seguir la historia e interesarse



Kaneda, en el ya clásico cartel español de la película de animación de *Akira*. Su mítica frase promocional es ya mítica: "Neo Tokyo está a punto de E-X-P-L-O-T-A-R".

por ella. Además, la simple calidad gráfica de esta obra basta para contentar al más reticente."

-- *Slumberland* #18 (Camaleón Ediciones, 1996)

"Akira tiene muchas subtramas, pero la historia gira en torno a dos muchachos, dos inadaptados sociales. Dos amigos que se conocieron de pequeños y que han crecido juntos en una ciudad y un ambiente que no les ha dado las facilidades que, a priori, debería ofrecerles. Kaneda es el líder natural, el jefe de la banda y al que todo el mundo hace caso. Es el que tiene la moto más chula y el que siempre va delante. Tetsuo es el chico tímido, protegido de Kaneda y que no tiene el carisma de su amigo. Ansía pasar delante de Kaneda y demostrarle que no tiene que ser siempre el líder. Este problema entre dos muchachos, que no es nada del otro mundo, se mezcla con el Proyecto Akira, con revoluciones políticas, amor, acción, poderes paranormales y una pizca de humor para crear un manga genial, increíblemente bien narrado y con un dibujo dinámico y detallado, muy detallado. (...) Pocos artistas son capaces de crear historias de acción como la de *Akira*, en la que se mantienen la tensión, la emoción y la espectacularidad a lo largo de tantas y tantas páginas."

-- Manuel Robles, *Especial Otomo*

"La lectura de Akira es compulsiva. Su sencillo mecanismo narrativo impone con suprema eficacia la necesidad del siguiente episodio. En este sentido, funciona como cualquier folletín al que estamos acostumbrados, sólo que acelerado. Por tanto, mantiene un misterio por descubrir que abarca toda la obra (centrado en el quien, cómo y por qué de Akira) que se revela en dosis que plantean nuevas preguntas... y, salvo las escasas coordenadas que distinguen a los "buenos" de los "malos", desconocemos palmariamente hacia dónde va a ir la ficción. Decir esto de un tebeo con tan prodigiosa cantidad de páginas es, en efecto, estar hablando de algo más de lo que uno se imagina como folletín."

-- Enrique Vela, en el libro *1993: Un año de tebeos*

"Uno de los tebeos clave de la década pasada. Buque insignia del desembarco del manga en las costas occidentales y obra representativa como pocas de todo un modo de hacer tebeos, *Akira* merecía una nueva edición, y sobre todo una como ésta. Pese a que siempre he pensado que la obra de Otomo sufría de cierta hipertrofia y de un exceso de metafísica mal entendida, lo cierto es que su lectura de manera más compacta y seguida le hace ganar enteros, sobre todo en los primeros dos tomos, que son sencillamente vertiginosos y gozosos. Una oportunidad excelente, en suma, para hacer sin excesivo desembolso con uno de los títulos más relevantes de la historia reciente del tebeo."

-- Óscar Palmer, *Volumen Uno* #3 (junio 1999)

"Un tebeo hiperbólico, desmesurado, apabullante (...) *Akira* revalida una y otra vez, siempre con nota alta, lo endiablado de su montaje, la pirotecnia deslumbrante de sus infinitas escenas de acción."

-- Rafael Marín, en *Bibliópolis*

([Rafael Marín](#) es autor de novelas de ciencia-ficción -*Lágrimas de luz, entre otras*- y traductor de tantas otras y estudioso del cómic -autor del libro *Los cómics Marvel* y director de la revista teórica *Yellow Kid*-, además de guionista ocasional de cómics -*Los 4 Fantásticos e Inhumanos, formando tándem con Carlos Pacheco*-)



Kaneda



Tetsuo, transformado físicamente gracias a los vastos poderes que desarrolla



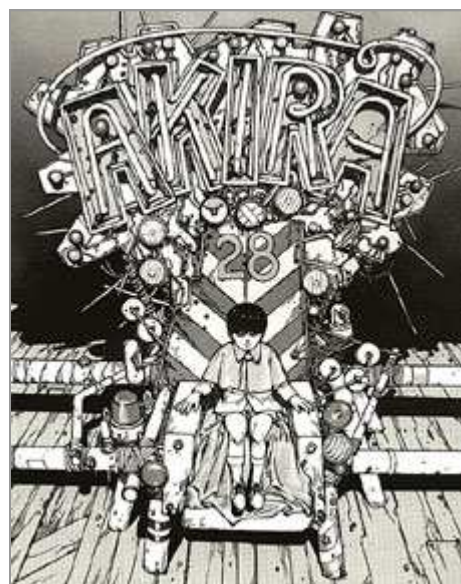
Las bandas de motoristas se unirán para enfrentarse a un enemigo común



El Coronel que persigue a Tetsuo para intentar controlarlo



Viñeta del cómic



Akira finalmente será despertado.



