

AKIRA

La historia de una película que se hizo con setecientos millones de yenes y de una leyenda que se hizo con una nota de prensa. Con las dos cifras comprobadas y la diferencia explicada.

1982

ARRANCA EL MANGA

1988

SE ESTRENA LA
PELÍCULA

¥700M

EL COSTE REAL

30

PÁGINAS, GRATIS

- 01 DIEZ EPISODIOS Y YA, DIJO EL EDITOR
- 02 LA CIFRA QUE SALIÓ DE UNA NOTA DE PRENSA
- 03 OCHO EMPRESAS PARA PAGAR UNA PELÍCULA
- 04 ANIMAR A DOS, QUE CUESTA EL TRIPLE
- 05 LAS VOCES PRIMERO, HASTA QUE SE ACABÓ EL AIRE
- 06 UN DOCTOR EN AGRICULTURA ESCRIBE LA Banda SONORA
- 07 EL MANGA TERMINA DOS AÑOS DESPUÉS

QUÉ HAY DENTRO

01 · Diez episodios y ya, dijo el editor	03
Ficha · El manga, pieza a pieza	05
02 · La cifra que salió de una nota de prensa	06
03 · Ocho empresas para pagar una película	08
Ficha · La película de 1988	10
04 · Animar a dos, que cuesta el triple	11
05 · Las voces primero	13
06 · Un doctor en agricultura escribe la banda sonora	15
07 · El manga termina dos años después	17
08 · Georgetown, la Navidad de 1989	19
09 · Ciento cuarenta y siete días	21
Cinco ideas y las frases que las sostienen	23
Cronología · De 1954 a 2026	25
Cuaderno de estudio · Qué nos llevamos	26
Notas, fuentes y lo que no hemos podido confirmar	28
La serie · Los próximos miércoles	29
Dónde descargar y por dónde seguir	30

LOS MIÉRCOLES, UN MONOGRÁFICO

Thinking Lite Soft publica cada miércoles un monográfico gratuito sobre una obra que explica el cyberpunk. Ensayo, datos comprobados y contexto de industria. En PDF y EPUB, en castellano y en inglés, sin registro y sin cesión de datos. Este es el número 02.

POR QUÉ ESTE NÚMERO CORRIGE TANTO

Casi todas las cifras famosas de Akira proceden del mismo sitio: el aparato publicitario de 1988. Sobrevivieron treinta años porque nadie fue a mirar los papeles. Aquí van las buenas, con fuente, y va también la historia de cómo se fabricaron las otras, que es igual de interesante.

QUIÉN LO FIRMA

Textos de Mark S. James. Edición, diseño y maquetación de Thinking Lite Soft, estudio de novela visual de Barcelona. Este número se maqueta sin fotogramas de la película ni páginas del manga: el arte es propio.

TRANSPARENCIA

Las páginas 26 y 27 son cuaderno de estudio y hablan de PRECINCT 2099, nuestro propio juego. Van marcadas con la identidad amarilla del estudio para separarlas del cuerpo del ensayo.

01

DIEZ
EPISODIOS
Y YA, DIJO
EL EDITOR

Kodansha estrenaba revista y necesitaba una firma. Katsuhiro Otomo tenía veintiocho años, un premio de ciencia ficción en casa y la costumbre de dibujar la página definitiva sin haber hecho un boceto antes.

Otomo nació el 14 de abril de 1954 en Hasama, un municipio de la prefectura de Miyagi que hoy forma parte de la ciudad de Tome, en el noreste rural de Japón. Él lo cuenta sin adornos: «Soy de Tohoku, en el norte de Japón, y es una zona muy rural, así que de niño no tenía nada que hacer y leía muchísimo manga». Terminó el instituto, se mudó a Tokio y llamó por teléfono a un editor con el que ya había hablado. Lo contrataron desde esa llamada.

Debutó en 1973, a los diecinueve años, con una adaptación al cómic de Mateo Falcone, de Prosper Mérimée, en un número especial de *Manga Action*. Durante los años siguientes fue acumulando historias cortas y una reputación de dibujante que se tomaba en serio los fondos. Luego llegó *Domu*.

Entre 1973 y 1977 fue encadenando historias cortas en *Weekly Manga Action*. En 1979 intentó su primera ciencia ficción, *Fireball*, y la dejó sin terminar. En 1981 recibió un premio de la Asociación Japonesa de Dibujantes y en 1982 el Seiun por *Kibun wa mō sensō*. A los veintiocho años ya tenía el oficio hecho y una manera de dibujar que se reconocía a distancia.

EL MANGA QUE GANÓ UN PREMIO DE
LITERATURA

Domu se publicó a trompicones entre 1980 y 1981, en números especiales de una revista de acción, y se recopiló en tomo el 18 de agosto de 1983. Cuenta la historia de un bloque de viviendas donde alguien está matando vecinos con la mente. Ese mismo año ganó el Premio Nihon SF Taisho, el gran galardón de la ciencia ficción japonesa, hasta entonces reservado a la literatura. Fue el primer cómic que lo conseguía.

Un cómic sobre poderes psíquicos entra en el palmarés de la ciencia ficción literaria japonesa. A partir de ahí, Otomo puede pedir lo que quiera.

Naoki Urasawa, que es quien es, lo dijo en 2025 con una frase que no admite mucha discusión: el manga que leemos hoy no tendría esta forma si *Domu* no se hubiera publicado. Taiyō Matsumoto decidió dedicarse a esto después de leerlo. Satoshi Kon dijo que era el manga que más le habría gustado adaptar.

CIENTO VEINTE CAPÍTULOS EN OCHO AÑOS

Kodansha acababa de lanzar *Young Magazine* y fue a buscarlo. Otomo lo recuerda con la desgana justa: «Empezó cuando se publicó *Young Magazine*, porque era una revista nueva. El editor vino a verme y me pidió una y otra vez que escribiera algo para ellos». Y luego la frase que explica los ocho años siguientes: «Recuerdo de la primera reunión que serían unos diez episodios o así, o sea, algo bastante corto y que se despacharía rápido».

El primer capítulo salió en el número 24 de 1982, con fecha de portada del 20 de diciembre. El último, en el número con fecha del 25 de junio de 1990. Ciento veinte capítulos, seis tomos, más de dos mil páginas. De los diez episodios previstos quedó el recuerdo de la reunión.

Cada entrega llevaba entre quince y veintiséis páginas y una ilustración de portadilla dibujada para la ocasión. Los recopilatorios salieron en formato B5, el mismo tamaño de la revista, con los cantos tintados. Y no son idénticos a lo que había salido quincenalmente: para los tomos hubo añadidos, correcciones, supresiones, páginas reordenadas y redibujados. La edición integral que Kodansha publicó décadas después devuelve las páginas, portadillas incluidas, al estado en que aparecieron en la revista.

EL MÉTODO: SIN BOCETO Y SIN RED

Trabajaba directamente sobre la plancha definitiva. «Mi método era dibujar la primera página entera como calentamiento, sin bocetos preparatorios, directamente sobre el papel final, sin retocar, para arrancar cuanto antes.» En otra entrevista lo dice todavía más seco: dibujaba encima de la misma página que entregaba a los editores, sin repeticiones.

El detalle de los fondos venía de una devoción declarada por Shigeru Mizuki. «Creo que dibujar los fondos con este nivel de detalle viene de la influencia del manga de Shigeru Mizuki, del que soy fan absoluto. Los fondos ocupan el mayor espacio de cualquier viñeta.» Y sobre Tokio, la frase que resume toda su obra: «En Tokio los edificios se derriban y se reconstruyen eternamente. Puedo ver instintivamente cómo se derrumbaría un edificio».

QUÉ HISTORIA ESTABA CONTANDO

Otomo lo explicó en 2016: «Quería dibujar esta historia ambientada en un Japón parecido a como era tras el final de la Segunda Guerra Mundial: facciones del gobierno rebelándose, un mundo reconstruyéndose, influencia política extranjera, un futuro incierto, una generación joven aburrida e imprudente corriendo en moto. Akira es la historia de mi propia adolescencia, reescrita para que ocurra en el futuro».

Hay un segundo motivo, y tiene que ver con una herida vieja. *Fireball*, su primer intento de ciencia ficción, en 1979, se quedó sin terminar por falta de preparación. «Tuve que darle un final apresurado sin el desenlace que tenía en la cabeza, y no quería repetir esa decepción. Se puede decir que Akira nació de aquella frustración.»

Hay un detalle de calendario que Otomo dejó dentro de la ficción y que casi nadie mira. En el manga, la bomba que borra Tokio cae el 6 de diciembre de 1982 a las dos y diecisiete de la tarde. Es la misma quincena en que arrancaba la serialización en el quiosco. Esa fecha inventada se ha colado después en decenas de fichas como si fuera el día de publicación del primer capítulo.

EL MANGA, PIEZA A PIEZA

Lo que hay que saber del cómic que dio origen a todo, con las fuentes que sostienen cada línea.

AUTOR	Katsuhiro Otomo. Hasama, prefectura de Miyagi, 14 de abril de 1954
DEBUT	1973, a los diecinueve años, adaptando a Mérimée en <i>Manga Action</i>
OBRA PREVIA	<i>Domu</i> (1980-1981), Premio Nihon SF Taisho 1983 y Premio Seiun 1984
REVISTA	<i>Weekly Young Magazine</i> , Kodansha. Quincenal en 1982
PRIMER CAPÍTULO	Número 24 de 1982, fecha de portada 20 de diciembre
ÚLTIMO CAPÍTULO	Fecha de portada 25 de junio de 1990
CAPÍTULOS	120, de entre quince y veintiséis páginas cada uno
TOMOS	6, colección KC Deluxe, de septiembre de 1984 a marzo de 1993
EXTENSIÓN	Más de 2.000 páginas, según la propia Dark Horse
RITMO	Más de 300 páginas al año, con un pico de 586 páginas en 1984
PARÓN	Diecinueve meses entre el capítulo 87 y el 88, por la película
PREMIO	Premio Kodansha de manga, categoría general, 1984, con la serie en curso
EDICIÓN AMERICANA	Epic Comics, 38 números entre 1988 y 1996, en color
EDICIÓN DE REFERENCIA	Dark Horse, seis tomos en blanco y negro, 2000-2002
FORMATO	Tomos B5, el tamaño de la revista, con los cantos tintados
FECHA INTERNA	La bomba cae sobre Tokio el 6 de diciembre de 1982, a las 14:17
ENTREGAS	De quince a veintiséis páginas, con portadilla propia cada una
LA EDICIÓN EN COLOR	Nunca se completó en recopilatorios: el tramo final solo existe en grapa
EL AUTOR, DESPUÉS	Gran Premio de Angulema 2015: primer autor japonés en ganarlo

02

LA CIFRA
QUE SALIÓ
DE UNA NOTA
DE PRENSA

Durante treinta y dos años, todo el mundo repitió que Akira costó mil cien millones de yenes. En junio de 2020, un productor preguntó en voz alta de dónde había salido ese número.

La cifra buena son setecientos millones de yenes. El presupuesto inicial fue de quinientos. Lo dijo Ken Kakuda, responsable de producción de Kodansha en la película y representante de la empresa que gestionaba el comité, en una entrevista para el libro de Morihiko Saitō sobre la economía del cine de animación japonés: «El presupuesto inicial era de quinientos millones de yenes, pero al final fueron setecientos».

Al cambio medio de 1988, en torno a ciento veintiocho yenes por dólar, esos setecientos millones son unos cinco millones y medio de dólares. La película más cara del anime, decían. Aquel mismo año Disney gastó unos treinta y un millones en *Oliver y su pandilla*.

DE DÓNDE SALIERON LOS MIL CIENTOS MILLONES

Del departamento de marketing de Toho. La distribuidora repartió material de prensa que hablaba de mil millones de yenes de coste de producción. Era publicidad: en el Japón de la burbuja, anunciar un presupuesto enorme

formaba parte de la campaña. Esa cifra circuló, se redondeó al alza por internet hasta los mil cien millones, y acabó fijada en Wikipedia. De ahí saltó al resto del mundo, incluidas las traducciones que convirtieron los yenes en dólares y publicaron que la película había costado once millones.

El productor Shigeru Watanabe lo preguntó en público en 2020: «¿De dónde sale la cifra de mil cien millones?». Nadie tenía la respuesta.

Watanabe había sido directivo de Bandai Visual, una de las ocho empresas del comité, y había trabajado con Otomo en otros proyectos. Señaló la declaración de Kakuda y explicó de dónde venía el mito. La periodista Ruchiyo Fukuda lo publicó en ITmedia el 8 de junio de 2020 con un titular que no dejaba lugar a dudas: el coste de Akira no fueron mil cien millones, fueron unos setecientos.

LA PELÍCULA TAMPOCO FUE EL FRACASO QUE SE CUENTA

La segunda leyenda dice que Akira se hundió en Japón. Viene del mismo sitio. La película ingresó unos setecientos cincuenta millones de yenes de renta de distribución en 1988, según el balance anual de *Kinema Junpo* publicado el 7 de febrero de 1989. Comparado con los mil millones de la nota de prensa, eso es un agujero. Comparado con los setecientos que costó de verdad, es una película que se sostuvo.

Conviene además saber qué se está midiendo. El 配給収入 japonés no es taquilla bruta: es lo que le queda al distribuidor después de repartir con las salas, históricamente entre la mitad y el sesenta por ciento. Japón no empezó a publicar recaudación bruta como métrica estándar hasta el año 2000. Setecientos cincuenta millones de renta de distribución implican una taquilla del orden de mil trescientos a mil quinientos millones.

Y ESO SIN CONTAR LO QUE VINO DESPUÉS

Ese cálculo se hace antes de sumar el vídeo doméstico, el laserdisc, el merchandising y toda la explotación internacional que llegó a partir de 1989. El titular del fracaso doméstico solo funciona si se compara contra una cifra que era publicidad.

LA COMPARACIÓN QUE TAMPOCO AGUANTA

«La película de anime más cara de la historia hasta entonces» se sostiene comparando presupuestos anunciados. *El castillo en el cielo* (1986) figura con ochocientos millones anunciados. *Royal Space Force* (1987) anunció ochocientos, y su propio productor, Toshio Okada, y su director, Hiroyuki Yamaga, dieron después cifras reales de entre trescientos sesenta y cuatrocientos cuarenta millones. Se comparaban ficciones de marketing entre sí.

Queda una formulación honesta y sigue siendo impresionante: una de las producciones de animación más caras que se habían hecho en Japón, con setecientos millones de yenes documentados. La etiqueta de récord absoluto se cae en cuanto se piden los papeles.

Y LA TERCERA AFIRMACIÓN TAMPOCO

La Wikipedia inglesa sostiene que Akira fue la sexta película japonesa más taquillera de 1988. Con setecientos cincuenta millones de renta de distribución no entra siquiera en el top veinte de aquel año, encabezado por *Tonkō* con del orden de cuatro mil quinientos millones. Puede que la frase original hablara de otra métrica, de películas de animación o de títulos distribuidos por Toho, pero tal como está escrita no se sostiene.

La deriva tiene además una versión anglosajona con firma propia. *Variety*, en la reseña de la época, habla de una superproducción de ocho millones de dólares. Otros publicaron diez y once. Encontrarse cualquiera de esas tres cifras en un texto sobre Akira es la señal más rápida de que ese texto copió a otro.

El rastro completo del dato está en *ITmedia* (8 de junio de 2020) y en *Crunchyroll News* del mismo día. La Wikipedia inglesa incorporó la corrección pero mantiene alrededor afirmaciones del cuerpo de datos anterior.

03

OCHO
EMPRESAS
PARA PAGAR
UNA PELÍCULA

En los créditos de Akira, donde debería ir un productor, hay una lista. Esa lista es el sistema que financia el anime japonés desde entonces, y aquí aparece casi en su forma original.

Un comité de producción japonés no es una empresa. Es una asociación voluntaria sin personalidad jurídica propia, fuera de la ley de sociedades, que no está obligada a publicar cuentas. Sirve para dos cosas: repartir el riesgo, de manera que un fracaso se divida entre varias empresas en vez de hundir a una, y repartir la especialización, porque una editorial no sabe distribuir en salas y una distribuidora no sabe fabricar juguetes.

Las decisiones se toman por mayoría simple entre los miembros, y uno de ellos actúa de secretario y concentra la autoridad efectiva. Los creadores quedan estructuralmente fuera de esa mesa, incluso cuando forman parte del comité. Y hay un detalle de lectura útil: el orden en que aparecen las empresas en los créditos indica quién puso más dinero.

LOS OCHO NOMBRES

El crédito de producción y copyright de la película acredita al Comité Akira, formado por Kodansha, Mainichi Broadcasting System, Bandai, Hakuhodo, Toho, Laserdisc Corporation, Sumitomo Corporation y Tokyo Movie Shinsha. Ocho entidades. La versión inglesa que más circula lista solo siete y se deja fuera al estudio que hizo la animación.

Nausicaä necesitó dos empresas en 1984. Akira necesitó ocho. La diferencia es exactamente el tamaño del presupuesto.

Kodansha aparece primero, que es lo que se espera del dueño del manga y del mayor aportador. Toho distribuía en salas. Tokyo Movie Shinsha hacía la animación. Mainichi ponía la ventana de televisión, Bandai el merchandising, Hakuhodo la campaña y Laserdisc el vídeo doméstico: fue esta última quien editó el propio making-of nueve días después del estreno.

Otomo puso una condición antes de aceptar la dirección. Venía de trabajar en una película anterior sin mandar sobre el resultado, y esta vez exigió control creativo total. Se lo dieron, y es probablemente la decisión que más se nota en pantalla. En los créditos de producción figuran Ryohei Suzuki y Shunzo Kato; la autoridad de verdad estaba repartida entre las ocho casas de la lista, en una mesa donde el autor de la obra original, por diseño del sistema, no vota.

SUMITOMO NO PUSO SOLO DINERO: PUSO LOS ORDENADORES

La octava empresa de la lista es la más fácil de despachar como un bolsillo. Sumitomo Corporation es una casa comercial, una *sōgō shōsha*, y en los manuales aparece como el ejemplo típico de la casa comercial que entra en un comité de anime a poner capital. En Akira hizo algo más.

Los gráficos por ordenador de la película los firman tres nombres: Hi-Tech Lab Japan, Wavefront Technologies —la casa estadounidense de software— y Sumisho Electronic Systems, que es la filial informática del grupo Sumitomo. Es decir, el socio financiero puso también la capacidad técnica.

PARA QUÉ SIRVIÓ EL ORDENADOR EN 1988

Para muy poco y para cosas muy concretas, que es justo lo que lo hace interesante. El indicador de ondas cerebrales del doctor Ōnishi, esa forma imposible de trazar a mano con precisión, se generó en 3D y se compuso sobre fondos de acetato. También se usó para calcular trayectorias de objetos en caída, efectos de paralaje en los fondos y ajustes de iluminación y destellos.

El ordenador no animó a nadie. Generó geometría y calculó parámetros que luego ejecutaba el pipeline tradicional. Por eso Kuni Tomita, animadora clave del equipo, puede decir treinta años después algo que suena contradictorio y no lo es: «Nosotros, los animadores, ni siquiera usábamos ordenadores entonces. Era todo dibujado a mano».

EL COMITÉ QUE SE QUEDÓ

El modelo saltó a televisión en 1992 con El irresponsable capitán Tylor y se generalizó tras Evangelion en 1995. Hoy financia prácticamente todo el anime que se produce. Y mantiene el rasgo que ya tenía aquí: el estudio de animación funciona como subcontratista y normalmente no participa en los beneficios de merchandising ni de publicidad.

El making-of que editó Laserdisc dura cincuenta minutos, se titula AKIRA PRODUCTION REPORT, salió el 25 de julio de 1988 y costaba cuatro mil ochocientos yenes. En noviembre llegó un segundo volumen en VHS. Buena parte de lo que hoy se sabe de cómo se hizo la película, incluidas las declaraciones de la coordinadora de color que citamos más adelante, sale de esas dos cintas.

Del reparto exacto de aportaciones no hay ningún papel público. El comité no estaba obligado a publicar cuentas y no las publicó. Lo que se puede documentar es el rol corporativo de cada casa y las funciones que figuran acreditadas; de Mainichi Broadcasting, por ejemplo, se conoce cuál era el papel estándar de una emisora dentro de un comité, y el contrato concreto de Akira sigue sin aparecer. Lo decimos porque la tabla completa que circula por internet no existe.

La lista de ocho procede del crédito en pantalla recogido por la Wikipedia japonesa. El vínculo entre Sumitomo y Sumisho Electronic Systems está en los créditos de CG de la película.

AKIRA (1988)

Los datos de producción que aguantan una comprobación, y los que no aguantan, dichos como lo que son.

DIRECCIÓN	Katsuhiro Otomo, que exigió control creativo total antes de aceptar
GUION	Katsuhiro Otomo e Izo Hashimoto
DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN	Takashi Nakamura, acreditado en hiragana
AYUDANTE DE DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN	Koji Morimoto
DIRECCIÓN ARTÍSTICA	Toshiharu Mizutani
FOTOGRAFÍA	Katsuji Misawa · Montaje: Takeshi Seyama
SONIDO	Susumu Aketagawa, dirección · Tetsuo Segawa, grabación
MÚSICA	Geinoh Yamashirogumi, dirigida por Shoji Yamashiro
ESTUDIO	Tokyo Movie Shinsha, con Telecom Animation Film
PRODUCCIÓN	Comité Akira, ocho empresas · Distribución: Toho
ESTRENO	16 de julio de 1988, Japón · 124 minutos
COSTE	700 millones de yenes, unos 5,5 millones de dólares de 1988
STORYBOARD	738 páginas finales, destiladas de unas 2.000 de apuntes
DIBUJOS	Unos 150.000, consecuencia de animar a dos en vez de a tres
PLANOS	Unos 2.200 · Colores: 327, según el material de producción
PRODUCCIÓN EJECUTIVA	Ryohei Suzuki y Shunzo Kato
GRÁFICOS POR ORDENADOR	Hi-Tech Lab Japan, Sumisho Electronic Systems y Wavefront Technologies
VOCES PRINCIPALES	Mitsuo Iwata (Kaneda), Nozomu Sasaki (Tetsuo), Mami Koyama (Kei)
RECAUDACIÓN	750 millones de yenes de renta de distribución en Japón, 1988
MAKING-OF	AKIRA PRODUCTION REPORT, laserdisc de 50 minutos, 25 de julio de 1988

04

ANIMAR
A DOS, QUE
CUESTA
EL TRIPLE

La decisión técnica que explica el aspecto de Akira cabe en dos palabras japonesas, y no aparece en ninguna de las listas de datos curiosos que circulan por internet.

El anime japonés de los ochenta se animaba mayoritariamente «a tres»: un dibujo cada tres fotogramas, ocho dibujos por segundo. Es la técnica que hizo económica toda una industria y la que da a la animación televisiva japonesa su cadencia reconocible. Akira se animó «a dos»: un dibujo cada dos fotogramas, doce por segundo, como base.

El resultado aritmético de esa decisión son unos ciento cincuenta mil dibujos de animación. Para poner la cifra en escala: Mi vecino Totoro, estrenada ese mismo año, usó unos cincuenta mil. Akira triplica a Ghibli, y lo hace porque eligió moverse de otra manera.

La decisión se paga en gente. Cada segundo de pantalla exige la mitad más de trabajo que el estándar del país, y esa mitad, multiplicada por dos mil doscientos planos y ciento veinticuatro minutos, da exactamente la cuenta que Otomo describe cuando dice que no tenían animadores suficientes. La técnica que hace que Akira se

mueva como se mueve es la misma que le hundió el calendario.

La cifra famosa son 160.000 acetatos. Las fuentes japonesas hablan de 150.000 dibujos, que es otra magnitud distinta.

DÓNDE SE ROMPIÓ EL DATO

Las notas de prensa internacionales decían «160.000 single pictures», imágenes sueltas. El testimonio en *The Japan Times* dice «160.000 frames». En ninguna fuente original aparece la palabra acetato. La conversión de «pictures» en «animation cels» la hizo la Wikipedia inglesa citando el material de relleno del cómic estadounidense de Epic de 1988, y de ahí lo copió todo el mundo. Un acetato puede contener varios niveles y un dibujo puede reutilizarse: las dos magnitudes no coinciden.

TRESCIENTOS VEINTISIETE COLORES PARA UNA PELÍCULA DE NOCHE

Akira transcurre casi entera de noche. La animación evitaba las escenas nocturnas precisamente por eso: cuestan gama cromática, y la gama cromática cuesta dinero y trabajo. La ficha de color de la película registra trescientos veintisiete referencias, de las cuales unas cincuenta se mezclaron específicamente para ella.

La coordinadora de color, Kimie Yamana, lo explicó ante la cámara del making-of de 1988 sin dar un solo número: «Si miras la carta de color verás la tremenda variedad de tonos oscuros. Muchos colores que no verías en otra animación. Hay tal sutileza en los distintos tonos que no los notarías en una pantalla de televisión. Pero en el cine, la enorme variedad de colores marca de verdad la diferencia».

Conviene aclarar qué significa «crear un color» en pintura de acetato: mezclar y registrar una referencia nueva de pintura opaca en el catálogo del estudio. Muchas divulgaciones lo cuentan como si Akira hubiera ampliado el espectro visible. Es trabajo de laboratorio y de archivo, y explica por qué la cifra aparece en el material de producción y no en boca de nadie del equipo.

EL NIVEL DE DETALLE, CONTADO POR QUIEN LO DIRIGÍA

El director artístico Toshiharu Mizutani describió así el criterio en el programa de mano del estreno: «Hasta en una sola ventana de un edificio, esa que normalmente despacharías con un reflejo de

cristal, está dibujado con precisión todo: la iluminación, incluso los objetos pequeños que hay encima de la mesa».

Los créditos de animación clave son otra cosa que merece leerse despacio. Están Toshiyuki Inoue, Hiroyuki Okiura, Yoshinori Kanada, Koji Morimoto, Satoru Utsunomiya, Shinya Ohira, Yasuomi Umetsu, Hiroyuki Kitakubo, Makiko Futaki y muchos más. Telecom Animation Film, filial del estudio, aporta su propio bloque de animadores listado aparte. Es la nómina de la gente que iba a definir el anime de los veinte años siguientes, trabajando aquí a la vez y en la misma película.

UN MES PARA UNA SECUENCIA

La secuencia de los juguetes que se montan solos la animó Hiroshi Kawasaki, y le llevó un mes entero de trabajo minucioso. Está documentado en el archivo de animadores japonés como 労作: obra laboriosa.

Y sin embargo el director no recuerda un ejército disciplinado. Otomo, en 2017: «Había demasiados planos. Creo que al final pasaban de dos mil. Eso significaba que no teníamos animadores suficientes. Cada animador tenía muchísimo más trabajo del que podía sacar. El estudio tuvo que subcontratar la animación en el extranjero para reducir costes, y no eran muy buenos».

05

LAS VOCES
PRIMERO,
HASTA QUE
SE ACABÓ
EL AIRE

El anime japonés dobla encima de bocas ya dibujadas. Akira lo hizo al revés, que es como se hace en Occidente, y esa decisión cambió a quién se podía contratar.

La norma japonesa se llama アフレコ, doblaje posterior: se anima primero y los actores ajustan su interpretación al ritmo del dibujo. Akira usó プレスコ, prescoring: se grabaron las voces antes y se animaron las bocas encima. Otomo creó además patrones de movimiento labial específicos para la película, lo que hace que la sincronía se note más fluida que en el anime convencional.

El director de sonido, Susumu Aketagawa, lo resumió en una frase que va al fondo del asunto: «Los actores pudieron establecer sus propios tiempos y pausas en la interpretación». Se grabó sobre los storyboards. Como los storyboards iban con retraso, hubo que grabar en varias tandas.

El prescoring es la práctica occidental, la del modelo Disney, y en el anime japonés era una excepción. Tiene un efecto colateral que se nota décadas después: las bocas quedan ajustadas a fonemas japoneses concretos, lo que vuelve el doblaje a otras lenguas bastante más difícil. En el archivo de animadores queda además el rastro

material del método: parte de los dibujos tempranos de Takashi Nakamura se hicieron como pruebas de sincronía labial.

«No tomas el tiempo del dibujo: tomas tu propio tiempo.» Mitsuo Iwata, la voz de Kaneda, sobre la diferencia entre los dos métodos.

UNA RADIONOVELA CON DOS MIL PLANOS DE STORYBOARD

Iwata lo contó en 2019: «Me sorprendió el prescoring, que ya entonces era raro. Nos dieron el guion y una cantidad brutal de storyboards y, sin imagen, fuimos grabando como si fuera una radionovela». Nozomu Sasaki, que hacía de Tetsuo, añade el efecto que tuvo: «Como no había restricciones, pude hacer la entonación y las pausas que quería, y eso me permitió concentrarme en el personaje».

EL MÉTODO LEGENDARIO SE ABANDONÓ A MITAD DE PELÍCULA

Aketagawa eligió a Iwata precisamente por venir de la imagen real, con el oficio de un actor de cámara y sin las tablas del doblaje, y le pidió que hiciera su propia interpretación realista. Traía una sensibilidad de teatro que contrastaba con los seiyū establecidos de la época. Sasaki describe la sala: «Era un estudio de techo alto y nos movíamos por dentro, así que parecía un teatro pequeño».

Iwata se salió del guion en la secuencia de la moto con Kei, improvisó réplicas cómicas y el director dejó correr la toma. Esas improvisaciones acabaron en el montaje final. Iwata se enteró viendo la película.

Y ENTONCES LLEGÓ EL VOLUMEN DE TRABAJO

El director de animación, Takashi Nakamura, contó en 2002 lo que no cuenta ninguna ficha: «Solo grabamos por adelantado las voces que llevaban carga emocional. Cada animador clave se preparaba su cinta y dibujaba escuchándola... Al principio lo hacíamos todo el rato, pero... ya no, sobre todo en la segunda mitad. Es que estábamos hundidos por el volumen puro de trabajo».

Encaja con todo lo demás. Los dos mil doscientos planos, los animadores que no llegaban, la subcontratación en el extranjero. El prescoring de Akira fue una ambición de dirección de actores que la producción se comió por la mitad, y aun así dejó

la primera hora de película con un ritmo de interpretación que no tenía nada parecido en el anime de su época.

Aketagawa cuenta también que hubo reajustes posteriores en varios puntos: grabar antes de dibujar no ahorra volver al estudio. Con los storyboards llegando tarde, la película se grabó en tandas, y cada tanda fijaba el compás de las escenas que después había que animar encima.

Queda una lectura que se le escapa a la versión heroica. El prescoring de Akira funcionó donde la película tenía dinero y tiempo, es decir, al principio. La segunda mitad se animó como se animaba todo lo demás en Japón en 1988, y sigue siendo extraordinaria. Las dos cosas son verdad a la vez, y por eso esto da una historia mejor que el eslogan.

EL REPARTO

Kaneda, Mitsuo Iwata. Tetsuo, Nozomu Sasaki. Kei, Mami Koyama. El Coronel, Tarō Ishida. Ryu, Tesshō Genda. El doctor Ōnishi, Mizuho Suzuki. Los tres niños numerados: Fukue Itō, Tatsuhiko Nakamura y Kazuhiro Kandō.

Las declaraciones de Aketagawa proceden de su columna «音物語» en Anime Hack (16 de julio de 2019 y 2 de enero de 2020). Las de Iwata y Sasaki, de ENCOUNTER, 1 de noviembre de 2019. La de Nakamura, de Akira Archive, 2002.

06

UN DOCTOR EN AGRICULTURA ESCRIBE LA BANDA SONORA

El hombre que firma la música de Akira se doctoró con una tesis sobre alcaloides del cornezuelo del centeno. No es una anécdota de color: su carrera científica explica cómo suena la película.

Se llama Tsutomu Ōhashi, nació el 14 de marzo de 1933 en la prefectura de Tochigi y firma su obra musical como Shoji Yamashiro. Estudió química agrícola en la Universidad de Tohoku y se doctoró allí en 1975. Después dio clase en Tsukuba y en el Instituto Tecnológico de Chiba, y dirigió el departamento de ciencia cerebral kansei en los laboratorios ATR. Sus campos declarados incluyen la biología molecular, la vida artificial y algo llamado ingeniería de la puesta en escena.

En 1974 fundó Geinoh Yamashirogumi, después de sacar adelante una representación íntegra de kecak balinés. El colectivo viene de un coro anterior que cantaba polifonía femenina búlgara. Interpreta unas ochenta tradiciones musicales distintas del mundo, y sus miembros son deliberadamente aficionados: docentes, periodistas, ingenieros, estudiantes. Más de diez tienen doctorado.

El colectivo se define a sí mismo como crítica de la civilización a través de la acción, y cada verano monta un festival de kecak en la explanada de un rascacielos de Shinjuku. Cómo acabaron en Akira tiene dos versiones que encajan: Otomo conocía su

disco *Ecophony Rinne*, de 1986, y Aketagawa cuenta que fue él quien los propuso y que a Yamashiro acabó de convencerlo descubriendo que buena parte de sus integrantes eran lectores jóvenes de Otomo.

«Todo el pueblo puede tocarlo, y cuanta más gente toca, mejor arte resulta.» Ōhashi explicando por qué el gamelan reparte la dificultad de forma desigual.

CÓMO ACEPTÓ EL ENCARGO

Diciendo que no. Otomo se presentó en su casa y Yamashiro rechazó el encargo en el acto —«de ninguna manera», recuerda que dijo— alegando que no tenía experiencia en música de cine comercial. Acabó cediendo ante la insistencia. Y una vez dentro, lo describió así: «Lo único que hice fue lanzarme a escribir música absolutamente autocomplaciente, la que yo quería oír, y que los demás se fastidien». En la misma entrevista comparó el proceso con blandir una espada con los ojos cerrados.

PERCUSIÓN DE BAMBÚ, CANTO NŌ Y UNA MOTO GRABADA DE MADRUGADA

Los créditos del disco dan nombres por escuela: Nobuyuki Shirasaka al ōtsuzumi, Junzo Miyamasu al kotsuzumi, Yukihiro Issō a la flauta de nō, Masamichi Yamazaki en el canto shite-kata. Hay una voz balinesa acreditada, Ida Bagus Sugata. Y hay sintetizadores Roland D-50 y Yamaha DX7-II reprogramados, porque los instrumentos digitales de la época no admitían las afinaciones del gamelan y hubo que reconstruirlas.

El sonido de las motos no salió de una biblioteca. Aketagawa cuenta que consiguieron prestada una Rikuo, la Harley-Davidson fabricada bajo licencia en Japón, de graves muy profundos, y la grabaron de madrugada junto a los estudios de Sendagaya, con micrófonos colocados en la azotea del edificio. Ese material se reutilizó para las escenas de autopista.

El disco salió pegado a la película. El sencillo con el tema de Akira se publicó el 16 de julio de 1988, el mismo día del estreno; la *Symphonic Suite Akira*, once días después, con diez cortes y casi setenta minutos; y la banda sonora con diálogos, en octubre. Se grabó en tres salas distintas —los estudios Victor de Aoyama, el Vario Hall y el auditorio Hitomi— y se mezcló en Aoyama.

LA TESIS QUE SE APLICÓ A LA PELÍCULA TREINTA Y DOS AÑOS DESPUÉS

Ōhashi publicó en 2000, en el *Journal of Neurophysiology*, un artículo que sostiene lo que él llama efecto hipersónico: los componentes de

sonido por encima de los veinticinco kilohercios, que nadie oye conscientemente, aumentarían la actividad alfa del cerebro cuando se escuchan mezclados con el resto. En 2014 amplió el hallazgo distinguiendo frecuencias que ayudan de frecuencias que estorban.

UNA TESIS DISCUTIDA

No es un hecho establecido. Un test doble ciego de la Boston Audio Society de 2007 obtuvo un 49,5 % de aciertos, equivalente al azar. Los laboratorios de la NHK intentaron reproducir los resultados sin conseguirlo, y cuatrocientas ochenta pruebas de escucha dirigidas por Laurie Fincham en KEF no encontraron diferencia. Lo decimos aquí porque la propia película lo aplica.

En la remasterización 4K de 2020, Yamashiro remezcló personalmente el tema «Kaneda» y supervisó un máster a 192 kHz con contenido ultrasónico hasta 96 kHz, mediante un proceso propio que llama Hypersonic Pegasus. Su comentario oficial del 24 de abril de 2020 cierra el círculo: «Por fin puede disfrutarse, en una forma cercana a la original, el mundo sonoro de Akira que concebí hace más de treinta años».

El Miraikan de Tokio mantiene una instalación permanente dedicada a esa banda sonora, con seis altavoces y un gamelan expuesto como pieza. La música de una película de animación de 1988 se enseña en un museo de ciencia, y el cartel de la vitrina habla de frecuencias.

07

EL MANGA TERMINA DOS AÑOS DESPUÉS

Otomo estrenó en julio de 1988 la adaptación de una historia que todavía estaba escribiendo. El último capítulo del cómic se publicó el 25 de junio de 1990.

Para decidir qué entraba en la película escribió primero el final y desde ahí fue hacia atrás, viendo qué elementos del manga cabían en dos horas. Llenó unas dos mil páginas de cuadernos con ideas y diseños, y el storyboard final quedó en setecientas treinta y ocho.

Mientras tanto, el manga se paró. Entre el capítulo 87, del 20 de abril de 1987, y el 88, del 21 de noviembre de 1988, pasan diecinueve meses de silencio que cubren exactamente la producción y el estreno del film. Antes de ese parón el ritmo se había disparado: «Cuando empezó la producción del anime, el manga iba con periodicidad semanal, o sea, dibujábamos veinte páginas por semana. Cuando se acercaba la entrega, encadenábamos varias noches en vela y al día siguiente me metía directo en el estudio de animación».

Para sostener ese ritmo incorporó un segundo ayudante y, cuando la entrega apretaba, un tercero solo para las tramas. Los ocho años de serialización dan una media por encima de las

trescientas páginas al año, con un pico de quinientas ochenta y seis en 1984, el mismo año en que ganó el premio de manga de Kodansha con la serie a medio publicar.

Del tomo 4, de julio de 1987, al tomo 5, de diciembre de 1990, pasan tres años y medio. La película se ve entera en ese hueco.

LO QUE LA PELÍCULA DEJA FUERA

Todo el arco político del tramo final. En el manga, Tetsuo se convierte en soberano de facto del Gran Imperio de Tokio sobre las ruinas, con su corte de seguidores. Hay una intervención militar extranjera, de Estados Unidos y de Naciones Unidas, que en la película no existe. Y Akira es un personaje vivo y presente, no unos restos criogenizados y unas visiones.

DOS VERSIONES DE LA MISMA HISTORIA, CON DOS FINALES DISTINTOS

Lady Miyako, que en el cómic es ex sujeto de experimentación, líder espiritual y pieza central del desenlace, en la película tiene un papel mínimo. Chiyoko, George Yamada y otros desaparecen o quedan de figurantes. El reparto coral del manga, donde Kaneda es uno entre varios protagonistas, se concentra en pantalla sobre Kaneda y Tetsuo.

El cambio de Tetsuo es el más productivo de los dos. En el manga su deriva es más rápida y más despiadada. La película le da una motivación que se entiende de inmediato —el complejo de inferioridad del chaval al que la banda trata como al pequeño— y con eso convierte una escalada de poder en una historia de dos amigos.

Hay otro bloque que la película se deja fuera: las drogas. El programa gubernamental de pastillas para contener las capacidades psíquicas tiene en el cómic un peso que en pantalla apenas se apunta. La relación entre Kei y Kaneda, que en el manga llega a romance explícito, aquí se queda en un coqueteo insinuado. Y la muerte de Kaori difiere lo bastante entre las dos versiones como para cambiar de quién es la historia.

LOS DOS FINALES

El de la película es emocional: Kaneda y Tetsuo se reencuentran a través de los recuerdos compartidos del orfanato y la singularidad se

resuelve como un acontecimiento cósmico. El del manga es político: se combate a las fuerzas de Naciones Unidas y se proclama el Gran Imperio de Tokio. Gana en complejidad lo que pierde en dulzura.

Otomo, en 2017, sobre el primer montaje: «La verdad es que, cuando vi el primer montaje de la versión cinematográfica de Akira, pensé que iba a ser un fracaso». Y después: «Quizá el tiempo me había ablandado, pero cuando la volví a ver pensé: ah, esto es interesante, y a lo mejor no estaba tan mal».

Con los años llegó a apreciar tener dos versiones distintas de lo mismo, y siguió pensando que se había cortado demasiado del original. Las dos cosas caben en la misma cabeza, y es probablemente lo más honesto que puede decirse de una adaptación hecha por el propio autor sobre una obra que todavía estaba escribiendo.

UNA CITA QUE CONVIENE MIRAR DOS VECES

Se repite mucho que Otomo llamó «la peor idea posible» a hacer la película antes de terminar el manga. La frase procede de un libro de Jonathan Clements de 2010, no de una entrevista consultable. El hecho está documentado; la cita, de segunda mano. Lo señalamos porque este número va justo de eso.

08

GEORGETOWN, LA NAVIDAD DE 1989

Akira no llegó a Occidente con una campaña de estudio. Llegó con dos salas de barrio, un sello recién fundado y un año entero de boca a boca.

Streamline Pictures se fundó a finales de 1988 en Los Ángeles por el guionista Carl Macek y el historiador de animación Jerry Beck. Fue una de las primeras compañías norteamericanas creada con el propósito expreso de distribuir anime traducido, sin cortes y fiel al original.

Su estreno de Akira ocupó el cine Biograph de Georgetown, en Washington, del 25 de diciembre de 1989 al 11 de enero de 1990. Dos semanas y media. En paralelo, el Cinema 21 de Portland la tuvo del 29 de diciembre al 4 de enero. Nueva York no la vio hasta el Film Forum, del 19 al 25 de octubre de 1990.

Ninguna de esas salas es un multicine. La película tardó casi un año en cruzar Estados Unidos de una ciudad a otra.

La recaudación estadounidense de aquel circuito fue de unos cuatrocientos cuarenta mil dólares, con un puesto máximo de diecinueve. Como negocio de salas es casi nada. Como operación de mercado fue la primera vez que un anime adulto y sin recortar circuló por cines de Estados Unidos con campaña propia, y abrió el hueco que después ocuparon Manga Entertainment, Central Park Media y AnimEigo.

REINO UNIDO, Y EL SELLO QUE NACIÓ DE AQUÍ

El estreno británico fue el 25 de enero de 1991, con Island Visual Arts, filial de Island Records. Recaudó 439.345 libras el primer fin de semana, entró en el número tres de la taquilla y aguantó cuatro semanas en el top diez. El éxito inesperado llevó a Andy Frain, director de marketing de Island, a fundar un sello dedicado solo a esto: Manga Video. De ahí salió la reputación adulta y agresiva que el anime tuvo en el mercado británico durante los noventa.

UN IBM 286 Y UN CÓMIC QUE CAMBIÓ EL COLOR

En paralelo al cine, Marvel publicó el manga en Estados Unidos a través de su sello Epic: treinta y ocho números entre septiembre de 1988 y febrero de 1996. Las páginas se voltearon en espejo para leerse de izquierda a derecha, se redibujaron las onomatopeyas y Otomo rehízo fondos para que la composición funcionara al revés. Y se coloreó entero.

El colorista fue Steve Oliff, elegido personalmente por Otomo después de que el editor Archie Goodwin los presentara. Su equipo trabajaba con un IBM 286 a doce megahercios, una tarjeta gráfica AT&T Targa, DOS y un software inestable, más un disipador artesanal para refrigerar el coprocesador matemático. Los diez primeros números se colorearon sin ver una sola prueba impresa: alguien escaneaba las páginas y le mandaba los disquetes por correo.

QUÉ ERA NUEVO DE VERDAD

Oliff lo formula con precisión cuando quiere ser preciso: fue la primera vez que el artista que hacía la guía de color era también quien ejecutaba la separación de color. Lo que eso permitía era degradados libres en cualquier zona y colores fuera de la paleta tramada estándar de la industria. El primer número le llevó tres meses.

El método era mixto. Oliff hacía a mano las guías de color completas y su equipo las reproducía después en el ordenador. Para mantener la coherencia cromática con la película recibió diapositivas del film de 1988. Otomo lo supervisó

de cerca los primeros cinco o seis números y a partir de ahí lo soltó. Él señala el número 32 como su punto más alto de experimentación técnica, y recuerda que la página más difícil fue la del bebé, por intentar que la piel se viera translúcida.

EL SUPERLATIVO QUE HAY QUE MATIZAR

«El primer cómic coloreado por ordenador» sale del propio Oliff, y es la referencia que sostiene la afirmación en Wikipedia. Las fuentes académicas rebajan el tono: «uno de los primeros». *Shatter* (1985) es anterior, aunque por otra razón: se dibujó en ordenador y se coloreó a mano. Formulación segura: el primer cómic comercial de gran tirada coloreado mediante separación digital, y el que hizo que la industria adoptara el método.

Oliff ganó por ese trabajo varios premios Harvey a comienzos de los noventa y el primer Eisner a mejor color de la historia, en 1992. La edición en color nunca se completó en recopilatorios: los capítulos finales solo existen así en los comic-books originales.

La serie de Epic se paró dos años entre el número 33 y el 34, esperando a que la edición japonesa terminara. Después llegó Dark Horse con seis tomos en blanco y negro entre 2000 y 2002, y en 2017 Kodansha publicó la caja del 35 aniversario: dos mil quinientas treinta y dos páginas, sentido de lectura de derecha a izquierda por primera vez en Estados Unidos y dos premios Eisner al año siguiente, uno de ellos de diseño, con NORMA Editorial acreditada en el equipo.

09

CIENTO
CUARENTA Y
SIETE DÍAS

En un plano de la película hay un panel de obra del estadio olímpico con una cuenta atrás y una pintada encima. El 28 de febrero de 2020, la aritmética cuadró.

El cartel dice 「東京オリンピック開催迄あと147日」: ciento cuarenta y siete días para la inauguración de los Juegos Olímpicos de Tokio. Debajo, la línea oficial: «Hagámoslos un éxito con la fuerza del pueblo». Y encima, pintado, 「中止だ中止」 —cancelación, cancelación— y 「粉碎」, aplastar.

La película transcurre en Neo-Tokio en 2019, treinta y un años después de una tercera guerra mundial, y el clímax ocurre dentro de ese estadio, construido encima de las instalaciones donde está sepultado Akira. Cuando Otomo dibujó y rodó aquello, Tokio no era candidata a nada: el COI eligió la ciudad para 2020 el 7 de septiembre de 2013, veinticinco años después de la película.

El cartel de la cuenta atrás está pegado al edificio que sostiene toda la trama, y por eso el plano se recordaba treinta años después. Alguien acabó haciendo la resta.

El 28 de febrero de 2020 faltaban exactamente 147 días para la ceremonia inaugural del 24 de julio. El país entero lo notó el mismo día.

EL HASHTAG QUE LLEGÓ AL NÚMERO UNO

Aquel día, con el COVID en pleno auge y el gobierno pidiendo aplazar eventos públicos, usuarios japoneses hicieron la resta y 「#中止だ中止」 llegó al primer puesto de tendencias de Twitter en Japón. El 4 de marzo apareció una réplica del cartel a tamaño real en el campus de la Universidad de Kioto. El 24 de marzo, el COI y Tokio 2020 anunciaron el aplazamiento.

EL BULO DE LA PROFECÍA, Y LOS VEINTITRÉS AÑOS DE HOLLYWOOD

En marzo de 2020 circuló masivamente la afirmación de que Akira mostraba a la Organización Mundial de la Salud recomendando aplazar los Juegos por riesgo de pandemia. Es falso. La película no contiene ningún brote, ninguna aparición de la OMS ni ninguna discusión sobre cancelar unos Juegos por una enfermedad. PolitiFact lo verificó el 13 de marzo de 2020 y lo calificó de falso.

Lo que sí es verdad es más interesante que la profecía: una pintada de atrezzo dibujada en 1988 volvió a ser legible como consigna política treinta y dos años después, el día exacto en que la cuenta cuadraba. Los Juegos se celebraron en 2021 con el estadio vacío.

LA PELÍCULA DE IMAGEN REAL QUE NUNCA EXISTIÓ

Warner Bros. compró los derechos en abril de 2002 por una cifra de siete dígitos. Desde entonces se adscribieron y se cayeron al menos cinco directores —Stephen Norrington, Ruairí Robinson, los hermanos Hughes, Jaime Collet-Serra y Taika Waititi—, pasaron alrededor de diez guionistas y se anunciaron y cancelaron dos fechas de estreno. Se barajó trasladar la acción a Chicago, a Nueva York y a Neo-Manhattan, y rebautizar a Tetsuo como Travis.

Jordan Peele rechazó la oferta de dirigirla en 2017 y lo explicó después: «Al final pensé: si voy a

dedicar tanta energía a intentar honrar una de las mejores obras de todos los tiempos, ¿por qué no dedicar esa energía a algo mío?». En junio de 2025, Warner dejó caducar los derechos y volvieron a Kodansha, con una inversión acumulada de ocho dígitos.

El análisis que más se repite sobre por qué encalló apunta a dos cosas. Una es el reparto: cada filtración de guiones de casting traía otra ronda de acusaciones de blanqueamiento. La otra va más al fondo. La historia está anclada en la Segunda Guerra Mundial y en los bombardeos atómicos, y cada intento de trasplantarla —cambiar la bomba por el 11 de septiembre, mover Neo-Tokio a Manhattan— chocaba con eso. En 2019 estuvo a punto, con rodaje anunciado para julio en California y estreno el 21 de mayo de 2021. Waititi se fue a dirigir Thor.

MIENTRAS TANTO, LA ORIGINAL SIGUE EN CARTEL

La restauración 4K de 2020 se pasó en IMAX en Japón, Estados Unidos y Reino Unido, y en 2025 encabezó la programación europea de POM Anime. En agosto de 2026 se ha tirado la primera copia nueva en 35 milímetros en décadas, generada desde ese máster 4K, para una gira que arrancó en el BFI Southbank de Londres.

CINCO IDEAS Y LAS FRASES QUE LAS SOSTIENEN

Este número trata de una película y de la leyenda que se le montó encima. Estas cinco frases, todas localizables, sostienen lo que hemos contado.

11億はどこから出た数字？

«¿De dónde sale la cifra de mil cien millones?»

SHIGERU WATANABE, PRODUCTOR, JUNIO DE 2020 · IDEA 1, UN DATO REPETIDO NO ES UN DATO COMPROBADO

Watanabe había sido directivo de una de las ocho empresas del comité. Le bastó preguntar en público para que se cayera un número que llevaba treinta y dos años en circulación. La cifra real estaba impresa en un libro, en boca del responsable de producción, esperando a que alguien la buscara. El rastro completo son tres pasos: una entrevista en un libro de Morihiko Saitō, un productor que la señala en público y una periodista que lo publica el mismo día. Ninguno de los tres es un archivo secreto.

最初はずっとやってたんだけど.....やってないよね、後半なんか特に

«Al principio lo hacíamos todo el rato, pero... ya no, sobre todo en la segunda mitad»

TAKASHI NAKAMURA, DIRECTOR DE ANIMACIÓN, 2002 · IDEA 2, LA AMBICIÓN SE MIDE EN LA SEGUNDA MITAD

El prescoring es el método que todo el mundo cita al hablar de Akira. El hombre que dirigía la animación dice que se aplicó a las voces con carga emocional y que se fue abandonando conforme la producción se ahogaba. La técnica famosa duró lo que duró el aire. Y aun así la primera hora de Akira tiene un ritmo de interpretación que no tenía nada parecido en el anime de su época, lo que sugiere que la parte aplicada del método bastó para cambiar la película entera.

EL TIEMPO DEL ACTOR Y EL SONIDO QUE NO SE OYE

画の間ではなく、自分の間で取る

«No tomas el tiempo del dibujo: tomas tu propio tiempo»

MITSUO IWATA, VOZ DE KANEDA, NOVIEMBRE DE 2019 · IDEA 3, QUIÉN MARCA EL RITMO DE UNA ESCENA

Grabar antes de animar cambia quién manda en el compás. Iwata venía del cine de imagen real y Aketagawa lo eligió justamente por eso, para pedirle una interpretación realista en vez de una lectura ajustada a una boca ya dibujada. Improvisó chistes que acabaron en el montaje final.

聴こえる音は耳から、聴こえない音は体表面から受容される

«El sonido audible se recibe por los oídos; el inaudible, por la superficie del cuerpo»

TSUTOMU ŌHASHI, AUTOR DE LA BANDA SONORA · IDEA 4, UNA TESIS CIENTÍFICA DENTRO DE UNA PELÍCULA

Ōhashi lleva desde los años noventa defendiendo que las frecuencias que no oímos afectan a la actividad cerebral. Hay réplicas fallidas y tests dobles ciegos que no encuentran el efecto. Lo interesante es que la teoría se aplicó a la remezcla de su propia película en 2020, treinta y dos años después de grabarla.

«Cuando vi el primer montaje pensé que iba a ser un fracaso»

KATSUHIRO OTOMO, DIRECTOR, MAYO DE 2017 · IDEA 5, EL AUTOR NO ES EL MEJOR JUEZ DE SU OBRA

Otomo adaptó su propio cómic sin haberlo terminado, escribió el final de la película primero, vio el resultado y pensó que se había equivocado. Volvió a verla años después y cambió de opinión. Sigue pensando que se cortó demasiado del original, y a la vez aprecia tener dos versiones distintas de la misma historia.

DE 1954 A 2026

1954

El 14 de abril nace Katsuhiro Otomo en Hasama, prefectura de Miyagi. Se mudará a Tokio nada más terminar el instituto.

1983

El 18 de agosto se recopila *Domu* en tomo. Ese año gana el Premio Nihon SF Taisho, el primero que se concede a un cómic.

1982

El 20 de diciembre, fecha de portada del número 24 de *Young Magazine*, sale el primer capítulo de *Akira*. El editor había hablado de unos diez episodios.

1984

Premio Kodansha de manga, categoría general, con la serie todavía en curso. Ese año Otomo dibuja 586 páginas.

1987

El 20 de abril se publica el capítulo 87. La serialización se detiene diecinueve meses para hacer la película.

1988

El 16 de julio se estrena *Akira* en Japón, distribuida por Toho. Ciento veinticuatro minutos, setecientos millones de yenes de coste.

1988

El 25 de julio, Laser Disc Corporation edita el making-of. En septiembre, Epic Comics publica el primer número del manga en color en Estados Unidos.

1989

El 25 de diciembre, Streamline Pictures estrena la película en el cine Biograph de Georgetown, en Washington. Dos semanas y media.

1990

El 25 de junio se publica el capítulo 120, el último. El manga termina dos años después que la película.

1991

El 25 de enero llega a los cines británicos. De su éxito nace el sello Manga Video.

1992

Steve Oliff gana por el color de *Akira* el primer Eisner a mejor color de la historia. Criterion edita la película en laserdisc.

2002

En abril, Warner Bros. compra los derechos de imagen real. Empiezan veintitrés años de proyecto sin película.

2015

El 29 de enero, Otomo recibe el Gran Premio de Angulema. Es el primer autor japonés en ganarlo en cuarenta y dos ediciones.

2020

El 28 de febrero, el hashtag 「中止だ中止」 llega al número uno de tendencias en Japón. El 24 de abril sale la remasterización 4K supervisada por Yamashiro.

2025

En junio, Warner deja caducar los derechos y vuelven a Kodansha. En 2026 se tira la primera copia nueva en 35 milímetros en décadas.

QUÉ NOS LLEVAMOS A PRECINCT 2099

Somos dos personas haciendo una novela visual de detectives cyberpunk en Barcelona. Estas son las cinco cosas que nos llevamos de este número, dichas sin disimulo.

1 • EL FINAL SE ESCRIBE PRIMERO

Otomo decidió qué entraba en la película escribiendo el desenlace y yendo hacia atrás. Nosotros hemos hecho lo mismo con los tres finales de PRECINCT 2099: los tres estaban escritos antes de que existiera la primera escena, porque son ellos los que deciden qué pistas hacen falta. Un caso que se cierra en las tres salidas exige esa disciplina desde el principio.

2 • ELEGIR DÓNDE SE GASTA

Animar a dos en vez de a tres triplicó el número de dibujos y define el aspecto de la película entera. Es una decisión de dónde poner el dinero. En un juego de dos personas la moneda es el tiempo: nosotros lo gastamos en las variantes de escena según el tono con que hablas, y no en cantidad de escenas. Se nota en lo que hay y se nota en lo que falta.

3 • QUE EL INTÉRPRETE MARQUE EL COMPÁS

El prescoring existía para que el actor pusiera sus propias pausas. PRECINCT 2099 no lleva voces, así que el compás lo marca quien lee. Por eso el texto va por bloques cortos y las tiradas de dados se resuelven a la vista, sin animación que obligue a esperar. El ritmo es del jugador.

4 • NINGUNA CIFRA INFLADA

La leyenda de Akira creció sobre un presupuesto de nota de prensa. Nosotros decimos la duración por delante: entre hora y media y dos horas, un caso completo. Dicho por nosotros es honestidad; descubierto por el jugador, es la reseña que hace daño.

5 • OCHO EMPRESAS Y DOS PERSONAS

Aquella película necesitó un consorcio de ocho compañías para repartir el riesgo. Nosotros somos dos y el riesgo no se reparte con nadie. La ventaja es que no hay una mesa donde el creador quede estructuralmente fuera de la decisión. Ese es todo el cambio de la industria en cuarenta años, contado desde el lado pequeño.

PRECINCT 2099, EN UNA PÁGINA

Por si has llegado hasta aquí sin saber quién publica esto.

Una noche, un caso, tres finales. Kade Katano investiga una muerte imposible en un ático sellado de NeoTokio, con siete personas que estaban dentro y ninguna que quiera hablar. El expediente se cierra en los tres desenlaces. Nunca hay un «continuará».

CÓMO SE INVESTIGA

Con un implante ocular que escanea la escena, terminales cifrados que hay que abrir y conversaciones donde apretar a alguien con datos es la única arma. Cuando la cosa se pone seria se tiran dos dados de seis caras y se suma un atributo, a la vista. Fallar abre otra escena.

EL TONO MANDA

Profesional, cínica o fría. La ciudad responde a cómo hablas y nadie puntúa tu moral. La misma pista sacada de tres maneras distintas deja tres versiones distintas de la misma noche.

QUIÉN LO HACE

Dos personas. El guion, el diseño y la dirección los firma Mark S. James; los bocetos, los storyboards, los concepts y las cartas de Steam los hace María. No hay más gente y no hay más presupuesto, y esa es una de las razones por las que enseñamos el proceso: es lo único que un estudio de este tamaño puede ofrecer que no pueda ofrecer uno grande.

LOS DATOS

Sale el 17 de noviembre de 2026 en Steam, a 7,99 euros con precio regional. Windows primero, macOS después. Castellano, catalán, inglés y japonés, sin voces. Entre hora y media y dos horas. Banda sonora y manual incluidos. Guion de Mark S. James.

Y hay una precuela en marcha: *El Cazador de Dragones*, cinco episodios publicados en Kindle en castellano y en inglés, que arrancan en Neo-Shanghái en 2092, siete años antes de esta noche.

NOTAS, FUENTES Y LO QUE NO HEMOS PODIDO CONFIRMAR

Este número corrige varias cifras muy repetidas. Aquí va de dónde sale cada cosa y qué sigue sin poder afirmarse.

LO QUE HEMOS CORREGIDO

El presupuesto de 700 millones de yenes procede de Ken Kakuda, responsable de producción de Kodansha, en el libro de Morihiko Saitō sobre la industria del cine de animación, sacado a la luz por el productor Shigeru Watanabe y publicado por Ruchiyo Fukuda en ITmedia el 8 de junio de 2020. Los 1.000 millones de la nota de prensa de Toho y los 1.100 de internet son la misma cifra publicitaria en dos estadios.

Los 150.000 dibujos aparecen en fuentes japonesas como 作画枚数, número de dibujos, vinculado a la técnica de animar a dos. Los 160.000 de las notas de prensa internacionales hablan igualmente de imágenes, no de acetatos. La conversión en «acetatos» es una deriva de traducción.

LO QUE NO AFIRMAMOS

Que fuera la película de anime más cara de la historia hasta entonces: la comparación se hace entre presupuestos anunciados, y los de las películas rivales también estaban inflados. Que trabajaran 1.300 personas: la cifra viene del mismo paquete promocional y choca con lo que dice el director. Que la producción durara exactamente tres años: no hemos encontrado fuente primaria.

Tampoco damos por buenos los 50 colores creados en exclusiva como dato cerrado: el 327 aparece en fuentes independientes, el 50 solo en material promocional del propio comité. Ni la recaudación mundial de 49 millones de dólares, imposible de consolidar para una película con estrenos escalonados entre 1988 y 1991.

INFLUENCIAS: LO DOCUMENTADO Y LO REPETIDO

Circulan listas larguísimas de obras «influidas por Akira» sin una sola declaración de sus autores. Aquí solo hemos usado las que tienen cita: Yoji Shinkawa, diseñador de Metal Gear, y Jordan Peele, que además explicó por qué rechazó dirigir la adaptación. Lo que se atribuye a Hideo Kojima lo dijo Shinkawa. El término «derrape de Akira» está documentado en Usenet desde el 29 de septiembre de 1999, y probablemente es anterior.

UNA FECHA CON TRES CANDIDATAS

El primer capítulo tiene tres fechas en circulación y hemos elegido una. El 20 de diciembre de 1982 es la fecha de portada del número 24 de Young Magazine y la sostienen dos fuentes japonesas independientes. El 16 de diciembre lo da la historietóloga Bounthavy Suvilay, y probablemente sea el día de salida a la venta. El 6 de diciembre aparece en muchísimos sitios y es la fecha de dentro de la ficción: el día en que cae la bomba sobre Tokio en el propio manga.

Hay tres cosas más que dejamos fuera por lo mismo. El número de integrantes de Geinoh Yamashirogumi, que va de cincuenta a varios cientos según quién lo cuente, sin que el perfil oficial del sello dé ninguna cifra. El crédito del jegog, la percusión de bambú balinesa, coherente con el repertorio del grupo y ausente por su nombre en los créditos de los dos discos. Y la frase de Roger Ebert que se cita en todas partes, que viene de un programa de televisión y no de una reseña impresa.

Fuentes principales: ITmedia, Forbes, The Japan Times, ENCOUNTER, Anime Hack, eiga.com, TMS Entertainment, Kodansha, Dark Horse, Cartoon Research, Anime News Network, Empire, PolitiFact, Variety y Livres Hebdo. Este monográfico no reproduce fotogramas de la película ni páginas del manga.

LOS PRÓXIMOS MIÉRCOLES

Un monográfico por semana, gratis, en PDF y EPUB y en las dos lenguas.

Nº 03 · METAL GEAR SOLID

HIDEO KOJIMA · KONAMI · 1998

Cuánto cine aguanta un videojuego antes de dejar de serlo. El códec como interfaz para contar y la cuarta pared usada como mecánica.

Nº 04 · ANIMATRIX

WARNER BROS. · 2003

Qué gana y qué pierde un universo cuando lo cuentan otras manos. La antología como prueba de resistencia de un mundo.

Nº 05 · MATRIX

LAS WACHOWSKI · 1999

El motor del préstamo: filosofía divulgada, acción de Hong Kong y anime montados en una sola película que hubo que inventar cómo rodar.

Nº 06 · BLADE RUNNER

RIDLEY SCOTT · 1982

La distancia entre un fracaso y un canon se mide en décadas. Lluvia, humo y montajes sucesivos.

Nº 07 · SNATCHER

KONAMI · 1988

La aventura pequeña que enseñó a dirigir a quien luego dirigiría lo grande, con la investigación convertida en bucle jugable.

Nº 08 · SERIAL EXPERIMENTS LAIN

RYŪTARŌ NAKAMURA · 1998

Cómo se hace ciencia ficción sin apenas animación: silencios, capas de sonido y una red entendida como espacio psicológico.

DÓNDE DESCARGAR Y POR DÓNDE SEGUIR

Este monográfico se descarga gratis en PDF y EPUB desde thinkinglitesoft.com, sin registro y sin dejar datos. Si te ha servido, la mejor manera de devolverlo es sencilla: ver la película en una sala grande si se puede, leer los seis tomos y contárselo a alguien.

Y si has llegado hasta aquí por curiosidad sobre quién publica esto, somos dos personas en Barcelona terminando una novela visual de detectives. En noviembre sabremos si hemos aprendido algo de todo lo anterior.

MONOGRÁFICOS DE LOS MIÉRCOLES

El número 02 está dedicado a Akira. El 03, a Metal Gear Solid, sale el próximo miércoles. Todos los números, en las dos lenguas y los dos formatos, quedan archivados en la misma página.

thinkinglitesoft.com/monograficos

PRECINCT 2099 · LISTA DE DESEADOS

Nuestra novela visual de detectives sale el 17 de noviembre de 2026 en Steam, a 7,99 euros y en cuatro idiomas. Añadirla a la lista de deseados antes del lanzamiento es lo que más ayuda a un estudio de este tamaño.

Steam · app 5045000

EL CAZADOR DE DRAGONES · LAS NOVELAS

Cinco episodios de unos cuarenta minutos, escritos por Mark S. James, que arrancan en Neo-Shanghái en 2092, siete años antes del caso de Kade Katano. Disponibles en Kindle en castellano y en inglés.

amazon.es · ASIN B0HDLYTZ6F · amazon.com · B0HDLLQV47