

AKIRA

Katsuhiro Ōtomo, 1988

1783

ESTREA EN NUMAX: 03.07.2026 | V.O.S.E. | +12 | 124 min

Ano 2019. Na metrópole de Neo Tokio, unha urbe situada sobre as ruínas da vella cidade de Tokio, destruída hai anos por unha explosión a nivel mundial, vive Tetsuo. Despois de ter sufrido unha infancia difícil, é sometido como suxeito de probas a unha máquina destinada a desenvolver as capacidades psíquicas que se encontran dentro de cada un de nós. O experimento é un éxito e Tetsuo sae dalí convertido nunha persoa totalmente distinta á que era. Dotado dun poder sobrehumano que nin sequera el controla, Tetsuo decide empezar unha guerra contra o mundo que o está a oprimir.

«Unha das obras mestras do
cyberpunk»

Pablo González Taboada, CINEMANÍA



Unha proposta adiantada ao seu tempo

Akira é un filme que ten algo de máxico e de marabilloso para quen o descubrimos en plena adolescencia naqueles ¿afastados? anos noventa (hai que lembrar que en España chegou catro anos tarde e a maioría tivemos que velo en VHS). Naturalmente polo anovador da súa formulación, visual e narrativa, por ese envoltorio barroco onde os seus incontables achados beben, bebían, de moitas fontes e doutros xeitos (e culturas), que abrían hipervínculos de (novos) universos por descubrir e gozar.

Katsuhiro Ôtomo adaptou o seu propio e voluminoso manga de máis de dúas mil cen páxinas (e que seguiu outros camiños e foi rematado anos despois da estrea orixinal do filme) nunha historia de pouco máis de dúas horas de duración, que agora visita novamente as salas. Oportunidade para contemplar *Akira* desde unha perspectiva contemporánea, desde a nosa propia evolución, e para outras xentes descubrirla por primeira vez e sorprenderse coa vitalidade e a firmeza dunha proposta adiantada ao seu tempo que influenciou e segue influenciando películas e series que triunfaron coas audiencias, desde *Matrix* (Lilly e Lana Wachowski, 1999) até *Stranger Things* (Matt e Ross Duffer, 2016), aínda que se pode rastrexar en produtos máis minoritarios e moito máis interesantes como *Drive* (2011) de Nicolas Winding Refn, que beben tamén, aínda que sexa a pequenos chopos, desta obra total. O filme converteu en icona a cazadora do seu protagonista (aquí cun escorpión) como xa o fixese “Akira” coa do seu protagonista Kaneda, ese adolescente descreído, atrevido e un tanto pallaso que se desvive por salvar o seu amigo, o seu protexido desde a infancia das poutas do descoñecido mentres aproveita para tentar conquistar unha moza rebelde e revolucionaria a través das rúas dese Neo-Tokyo postnuclear, inflamadas por revoltas civís aplacadas mediante a forza bruta polos grupos antidisturbios da policía e mesmo o exército, que nos lembran en exceso a certa actualidade, confirmando que certos elementos dese futuro previsto por Ôtomo son menos ciencia-ficción e máis político-social do esperable.

As iconas que *Akira* deixou para a posteridade non perderon nin un chisco da súa forza, á citada cazadora hai que unir a futurista (segue parecéndoo a día de hoxe) moto de Kaneda, e momentos que perviviron na memoria privada e colectiva moito máis do que cabería imaxinar, como ese oso xigante e terrorífico constituído a partir de xoguetes que chegou a poboar algúns dos nosos pesadelos até aqueles puramente épicos como aquel en que Tetsuo se enfunda a capa vermella mentres a música percusiva e electrónica de Shôji Yamashiro brota atonal como un mantra, como un queixume, como o martelo dos deuses que cae lentamente para executar a súa vinganza contra unha humanidade que foi lonxe de máis; ou aquel en o que o desenfreo monstruoso e visceral, puro exabrupto cyberpunk, se apoder do eternamente acosado e indefenso adolescente que agora se rebela como unha arma de destrución incontrolable que non para de crecer nese estadio olímpico que curiosamente tamén ía albergar unhas olimpíadas no 2020 real.

Publicado en miradasdecine.es



Na librería
NUMAX
numax.org/librería

Akira,
Katsuhiro Ôtomo.
Norma