



EL ASUNTO DEL ESPACIO Y LA CIUDAD EN *AKIRA* DE KATSUHIRO ÔTOMO

The issue of space and the city in *Akira* by Katsuhiro Ôtomo

Franco Casoni¹

Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima, Perú

franco.casoni@uchile.cl

Fecha de Recepción: 15/03/2024 – Fecha de Aceptación: 18/05/2024

Akira es quizás uno de los animés más populares del siglo XX, gozando de una vitalidad mundial desde su estreno en 1989 hasta nuestros días². Esta popularidad proviene de lo provocador de su trama, lo bello de su animación y de lo único que es la imagen que se representa en este animé: ciudades infinitas, niños psíquicos que hacen estallar todo a su paso, explosiones que nos recuerdan a la bomba atómica pero por sobre todo ruinas que desde la mitad de la cinta se toman toda la pantalla; por un lado vemos una ciudad que promete representar todas las ilusiones del proyecto humanista, Neo-Tokio, pero por otro tenemos la destrucción de esta y una aparente crisis de sus habitantes. A partir de la problemática que rodea al concepto de paisaje como una elaboración mental de los seres humanos según un determinante cultural³, nace la pregunta por la representación de este dentro de *Akira* y la idea de una crisis asociada a esta manera de retratar este mundo. Es así que se puede plantear la pregunta por la importancia que tiene este –el paisaje y la representación– dentro de *Akira*, y la manera en que este interactúa con la trama: la gloria de Neo-Tokio, su destrucción y lo ruinoso que rodea a ambos momentos como una idea de habitar el espacio según una crisis. Siguiendo esto, este ensayo buscará reflexionar en torno a esta problemática a partir de una

¹ Magíster en Literatura y Magíster en teoría e historia del arte por la Universidad de Chile.
<https://orcid.org/0000-0002-2895-5488>.

² En la página myanimelist.net, *Akira* cuenta con una nota de 8,16 de 10, con un total de 513.498 votos.

³ Siguiendo a Maderuelo en *El paisaje: Genesis de un concepto* (2005).



pregunta central: ¿De qué manera el espacio y su representación determina una manera de habitar el mundo para los personajes de *Akira*?

La primera vista de un espacio que tenemos en *Akira* aparece durante la escena inicial, en donde se produce la primera destrucción. Esta vista es de un Tokio durante la década de los 80, es decir, una vista de una ciudad urbana que pretende ser semejante a la de nuestra realidad. El primer evento apocalíptico de *Akira*, la explosión del niño Akira destruye la primera ciudad y trae consigo la construcción de una nueva urbe: Neo-Tokio.



Figura 1: Ōtomo, 1988, 00:00:30

La reconstrucción o refundación de la ciudad cambia para siempre la geografía del lugar. Tokio siempre ha sido un símbolo de progreso, hasta nuestros días cuando pensamos en ciudades con desarrollos urbanísticos de última generación, es natural pensar en Tokio como un ejemplo de esto. El imaginario que rodea a esta ciudad tiene que ver con la tecnología de punta que opera en ella y al atractivo cultural: edificios inteligentes, servicios de transporte público ejemplar, bajos índices de pobreza y una planificación urbana inigualable. William Gibson, autor de la novela *Neuromancer*, comenta esto en un artículo publicado en el *Times* luego de visitar Japón:



Recuerdo mi primera visión de Shibuya, cuando uno de los jóvenes periodistas de Tokio que me había llevado allí, con el rostro bañado por la luz de mil soles mediáticos (todo ese imponente y animado rastreo de información comercial), dijo: “¿Ves? ¿Verás? Es la ciudad de Blade Runner”. Y eso fue. Evidentemente lo fue. (Gibson 2001).

La imagen de esta ciudad antes de su destrucción es de un espacio urbano, poblado, pero con atisbos de naturaleza según una planificación urbana (en la imagen que abre *Akira* se pueden ver áreas verdes).

Neo-Tokio es muy diferente a su antecesora, sobre todo la sensación que entrega la imagen de sí para los espectadores; su distribución y la manera en que ocupa el espacio es de una forma totalmente desbordada. Los edificios característicos de las urbes aparecen como fondo de toda la escena, creando una experiencia visual en que no existe espacio sin ser llenado.



Figura 2: Ōtomo, 1988, 1:05:44

Con lo primero que nos encontramos en la Figura 2 es la idea de una ciudad repleta y sobrecargada de luces pero sin ningún rastro de un ser humano ¿Para qué crear edificios tan



grandes? Una posible respuesta a esta pregunta es que la humanidad llegó a tal nivel de progreso que los edificios para cumplir sus respectivas funciones cada vez serán más grandes. Esta respuesta pierde su lógica al darnos cuenta de que Neo-Tokio fue construido luego de un evento de destrucción, por lo tanto fue construida luego de un evento apocalíptico. No es posible que estos edificios hayan sido creados para responder a una demanda poblacional o de funcionalidad. La verticalidad y el *horror vacui* de la ciudad son el no dejar espacio para el habitar del ser humano. La ciudad que vino luego de la destrucción es una ciudad que pone de manifiesto la no funcionalidad de sí misma para la vida humana ya que se pone en crisis la idea misma del habitar y construir. Esta funcionalidad es que las ciudades no necesitan de los seres humanos para existir y funcionar, y el ser humano tampoco de ellas para sobrevivir. Sin embargo, este último es incapaz de abandonarlas y cuando un evento elimina una, este decide reconstruirla de una manera incluso más monumental.

Un asunto que nos puede ayudar a descifrar la idea de una ciudad sin humanos es lo planteado por Sylvia Lavin en *History for and Empty Future* (2018) sobre la arquitectura, su rol creador y los problemas asociados al arquitecto durante la segunda década del siglo XX. Para Sylvia Lavin, la historia de las cosas modernas podría ser descrita a través de una arqueología de nombres, marcas o seudónimos, esta manera de concebir la historia daría cuenta de una diferencia entre las concepciones de sujetos y de lo humano (Lavin, 2018, p. 104). Esta reflexión nace a partir de la idea del arquitecto y el lugar que ha ocupado desde el renacimiento, en particular la asociación que se crea entre arquitecto y su trabajo. La noción de firmar una obra responde en arquitectura según una necesidad de reconocerse a sí mismo dentro de la obra, es decir, una inmersión en el diseño y de convertir el trabajo en lo que se denomina una firma arquitectónica. Este fenómeno proviene de la capacidad del ser humano para diseñar el lenguaje:

Los juegos de lenguaje implícitos en el diseño de “Palladio” pertenecían a una asociación entonces emergente entre lo humano y la capacidad no solo de usar el lenguaje sino de diseñarlo, tal como lo hicieron los humanistas cuando remodelaron el latín y reordenaron la arquitectura. Las modificaciones de Soane a



su nombre fueron un componente central de su continuo esfuerzo por hacer que la representación de su yo y el yo real se alinearan, para producir un cogito perfectamente transparente de acuerdo con la episteme clásica que no permitía otra posibilidad que la identificación de “lo humano” con conocimiento (Lavin, 2018, p. 104).

Esta idea reconoce una relación entre una determinada visión del ser humano y la manera en que define el espacio. La figura del arquitecto tiene que ver con la manera en que se comienza a pensar el habitar el mundo y el diseño de sí mismo, entendiendo la obra en relación con el autor. A pesar de esto, la ciudad de Akira responde a otros principios y pareciese que los únicos rastros de humanidad que hay en ella son las bandas que pueblan y mueren en estos espacios.



Figura 3 y 4: *The Guardian*, 2019.

Las imágenes presentes son tomadas desde un artículo publicado en *The Guardian* el 2019 a manera de conmemoración de la historia de *Akira* para comparar el Tokio de la trama enfrentando al Tokio del año en que toma vida el animé. La Figura 3, la de arriba, es la ciudad de Akira y la Figura 4, una vista aérea del Tokio real. Lo interesante de esta comparación es el movimiento de la ciudad desde las costas hacia el centro de la entrada del mar. La construcción de la nueva ciudad se hace migrando hacia territorio natural no poblado y las zonas de los alrededores de la ciudad original se muestran más áridas. El movimiento hacia dentro intensifica la idea de una humanidad que puebla espacios inconquistables, pero sin un



sentido claro o un beneficio para la especie. Lo árido también aparece en este gesto, ya que el ser humano al poblar la entrada de mar que hay en Tokio, le quita el espacio a la naturaleza. Esto, en Japón, es un gesto tremendamente sugerente, ya que el sintoísmo –religión local del país– ve a la naturaleza como algo divino. Más incluso si se trata del mar, el cual cuyo dios, Susano, es uno de las deidades más importantes del país⁴ (Japón, a fin de cuentas, es un archipiélago).

Resulta imposible pensar en una mano humana que planifique y construya semejante ciudad, y tampoco humano que encuentre seguridad en un espacio así. Volviendo al problema del diseño de sí mismo en los arquitectos, Lavin describe su evolución en el tiempo y la respectiva crisis asociada a esto. Aquello entra en crisis durante la segunda mitad del siglo XX, con la última generación de arquitectos que firman su trabajo, “Un nombre firmado en arena mojada que no se puede borrar es evidencia de los efectos en el diseño arquitectónico de los conceptos del siglo XIX del tiempo geológico y la historia fuera de la experiencia humana” (Lavin, 2018, p. 105). Esta concepción tiene que ver con una determinada manera de concebir la historia del ser humano que propone su registro por medio de la monumentalidad y la persistencia en el tiempo, es decir, la trascendencia. Una construcción cumple una función puntual, pero también es un registro que esta va a perdurar en el tiempo, es decir, las ciudades se conciben como la historia trascendental de la humanidad. Esto también se ve reflejado en la separación del museo y el archivo, idea que postula una historia de la experiencia individual y una dirigida a la especie (Lavín, 2018, p. 106).

Neo-Tokio es en sí una ciudad monumental, este carácter estaría reforzado por su condición conmemorativa en relación con la primera Tokio. Esto pondría de manifiesto la permanencia del espacio luego de un evento de aniquilación como lo fue la primera explosión de *Akira*, permanencia que no necesariamente entrega a sus habitantes un lugar dentro de sí. Lo repleto del espacio y lo tremendo de cada construcción, hacen parecer la experiencia individual de los habitantes como algo que se pierde entre los paisajes interminables de

⁴ Susano cuenta con el Santuario de Hikawa, uno de los más importantes luego del Santuario de Ise, dedicado a la diosa Amaterasu.



edificios y rascacielos. Lo curioso de esto es que es una individualidad, Tetsuo, la que haciendo uso de sus superpoderes –relacionados también con su individualidad–, destruye todo Neo-Tokio. Jussi Parikka en *The Anthrobscene* (2014) menciona, citando a Stoppani, las futuras capas fósiles de tecnología y de desechos asociados a esta índole (Parikka, 2014, p. 7), esta idea nos propone una nueva forma de ver al espacio y al planeta, los cuales ahora no solo son recursos, tierra y fósiles, sino que también distintas capas y recursos que van saliendo y ocultándose en la medida en que este proceso permite que la tecnología avance y genere desechos. Parikka nos habla de una emergencia de la geología como un antecedente a esta visión, y es que la existencia de la Tierra es para este autor una condición para concebir a la misma como *media* o soporte (Parikka, 2014, p. 8). En este sentido, la ya citada monumentalidad también sería a su vez un escarbar y una búsqueda de recursos y nombres. La ciudad, Neo-Tokio, toma su nombre desde la primera como un gesto de extractivismo lingüístico, pero también como sustrato desde el cual construirse a sí misma. Se extraen los mismos ideales de progreso que llevaron a la destrucción de la primera pero se aumentan hasta límites completamente nuevos. El espacio termina por llenarse y se crea una urbe que pretende ser planetaria. Es justamente en este espacio en que se diluye la idea de lo individual, lo reconocible y lo familiar.

Esta creciente separación entre lo individual y lo colectivo es lo que durante la segunda mitad del siglo XX entra en crisis y pone fin al firmar las obras de arquitectura. Lavin comenta esto en relación con la idea del diseño de sí mismo y el pensar la historia de la humanidad. Es decir, una preocupación por el articular la historia y por el cómo serán cada uno de los autores recordados. Ahora no solo existe una conciencia por el diseñar el espacio, sino que también por la memoria asociada a ella y por la escatología de una época según el diseño de sí misma:

El advenimiento de la era geológica diseñada por los humanos, hoy comúnmente conocida como el Antropoceno, planteaba por lo tanto la cuestión de qué tipo de firmas, qué signos de vida, serían útiles para un tiempo posterior al humano, para una época histórica sin posteridad humana. Aquellos que se convierten en arquitectos



asociados con la posmodernidad y sus inquietudes sobre la historia. Estos arquitectos constituyen la última generación para quienes el uso de su propio nombre como avatar, ligado a sus biografías y experiencias personales, parecía ser una selección natural más que un acto de diseño (Lavin, 2018, p. 108).

Es justamente en esta época en que aparece *Akira* y todos los discursos de la ciencia ficción asociados al ciberpunk. Esta conciencia relacionada al diseñar la historia, la aparición del archivo como un asunto central, y la ya evidente separación entre lo privado y lo público, son lo que determina una nueva forma de concebir el habitar de las ciudades. Recordemos que *Akira* se encuentra archivado y viviseccionado debajo del nuevo estadio olímpico de Tokio. Esto no solo rompe con la monumentalidad de Neo-Tokio como una ciudad conmemorativa, sino que también denuncia una crisis universal en torno al habitar el espacio. Los juegos olímpicos son un lugar que se podría llamar universal para nuestro mundo. En ellos participan la mayoría de los países del mundo en competiciones que ponen a prueba a sus deportistas, todos compitiendo en igualdad de condiciones. No sería descabellado decir que los juegos olímpicos son, una oda a la humanidad y un monumento al diseño mundial en el Antropoceno. La idea del habitar se encuentra en crisis dentro de toda esta representación, sobre todo en el diseño del espacio. Heidegger en *Construir, Habitar, Pensar* problematiza esta idea en torno a la manera en que el construir siempre implica un habitar. Este habitar estará determinado por un construir, y lo construido sería a su vez lo que localiza o entrega sentido a un espacio: “El puente es, por cierto, una cosa de tipo *peculiar*; pues recolecta cuadrante de manera *tal* que localiza [*verstattet*] un paraje [*Stätte*]. Pero solo lo que él mismo es un lugar [*Ort*] puede espaciar un paraje. El lugar no está ya ahí antes del puente” (Heidegger, 2017, p. 131). En este sentido, si pensamos el habitar en relación con Neo-Tokio nos encontramos con un espacio en crisis por la inhabitabilidad de este y de lo reconocible. El construir se desborda en la medida en que la ciudad aparece como un monumento y no como un lugar. Se quiebra la funcionalidad del construir-habitar y los lugares se tornan extraños para la vida humana por medio de la saturación del espacio, o sea, no son familiares ni habitables. Esto se resalta de manera ejemplar en la orfandad y abandono de Tetsuo, pero



también en la idea de lo local asociada a una destrucción y a lo escatológico del espacio: lo marginal, la pandilla, el sujeto en crisis que representa Tetsuo.

Lo local de Neo-Tokio –una ciudad de Japón– es un atisbo del alcance de la monumentalidad planetaria de la raza humana: no hay ningún límite aparente para los alcances de la técnica humana y la ciudad comienza a funcionar o aparecerse más a una ecumenopolís. En esta misma línea, Tetsuo, solo y sin la ayuda de nadie más, rompe con esta noción de los monumentos de la humanidad y alza la individualidad como el egoísmo a la manera de una resistencia a los valores humanistas que facilitaron semejante creación como el estadio olímpico de Tokio. El animé es bastante claro con esto, Tetsuo siempre se mueve por egoísmo y tampoco es ningún héroe o antihéroe (cabe destacar que su pareja en el animé es en verdad su esclava en el manga). No hay gloria ni valores –según los ideales humanistas–, que soporten el comportamiento de Tetsuo o que lo enmienden. Hasta el final, Tetsuo no tiene redención ya que representa un sujeto en crisis, es decir, un sujeto incapaz de encontrar sentido en lo conocido y que rompe con una noción del habitar en esta ciudad o en comunidad.

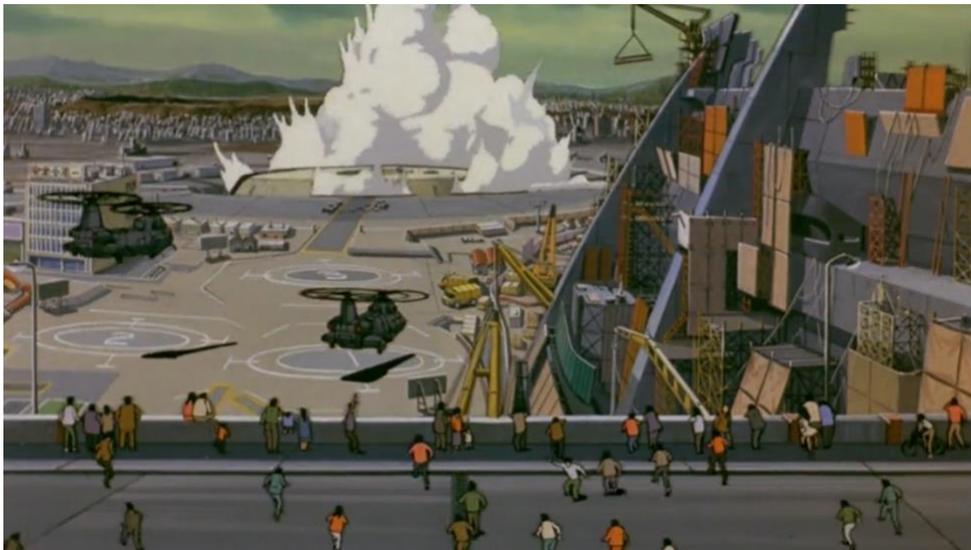


Figura 5: Ōtomo, 1988, 1:28:46



La destrucción del estadio se realiza para poder traer a la superficie la cápsula donde se guardaba a Akira. La primera empresa de destrucción de Tetsuo termina con el derribamiento de unos de los símbolos de la humanidad, un monumento olímpico. Luego, la segunda empresa de destrucción, inmóvil y más espectacular –la explosión–, es la que finaliza de una vez por todas la ciudad.

Sucede otro hecho digno de mencionar. Tetsuo luego de encontrar los restos de Akira, se queda pensando que hacer con ellos y es encarado nuevamente por Kaneda, su mejor amigo. Su conflicto llega a fin cuando los militares utilizan la máxima arma de la humanidad para reducir a Tetsuo: un satélite que lanza rayos láser desde el espacio llamado SOL. Tetsuo logra resistir al impacto protegiéndose con sus poderes psíquicos y decide volar hacia el satélite para destruirlo y estrellarlo contra la tierra. En este punto los niveles de poder de Tetsuo alcanzan un nivel tan alto que ya no hay ningún psíquico o arma en la tierra que podrían hacerle frente y de aquí en adelante sus poderes terminan por salirse de control.



Figura 6: Ōtomo, 1988, 1:37:41

El alcance de la monumentalidad humana llega también a lo militar. Pero esto no se limita a los armamentos que estamos acostumbrados a presenciar o que son conocidos por la cultura popular (como las bombas atómicas). En *Akira*, el alcance de Neo-Tokio ha escapado de nuestras concepciones convencionales sobre el espacio. Tetsuo se enfrenta al arma más fuerte



de la humanidad, arma que está ubicada en el espacio exterior. Siguiendo a Wolfgang Sofsky en *Tratado sobre la violencia* (2006) el arma tiene un vínculo histórico con la idea de la tecnología y de las maneras en que esta se emplea. Sin un arma, para Sofsky, no puede haber violencia, al igual como sin tecnología no puede aparecer el arma:

Las armas de la violencia no son solamente la piedra, el hierro, la pólvora o las máquinas; también lo son las formas de usarlas: el saber y el poder saber la astucia y la insidia humanas. El concepto de tecnología comprende más que las cosas. Las armas se manejan y utilizan, se traslada de un lugar a otro y se combinan unas con otras para que sus efectos se multipliquen (Sofsky, 2006, pp. 25-26).

Hay dos cosas para resaltar en esto, la primera, que el poder técnico de Neo-Tokio desborda al planeta e incluso llega al espacio. Y la segunda, que el arma SOL, es en sí un monumento a la industria militar y el último recurso técnico para frenar a Tetsuo el cual se ha convertido a sí mismo también en un arma. En ambos casos, SOL y Tetsuo desafían la lógica bélica que estamos acostumbrados a la idea de arma y problematizan el alcance de la destrucción a niveles que abren la noción de espacio hacia nuevos límites mediante la combinación de la violencia generada por ambos, en este caso, el espacio exterior pero también con su posterior caída hacia el planeta.

Ahora, Trevor Paglen en *Some Sketches on Vertical Geographies* (2018) habla sobre cómo el paisaje humano ha sobrepasado los límites conocidos del espacio aéreo y subterráneo. Paglen pone dos ejemplos que rompen con nuestras nociones de paisaje: los cables del internet al fondo del océano y las ondas de radio y satélites que se mueven sobre el espacio aéreo. Lo interesante de esto último es que su uso y expansión está delimitado por la industria militar. Esta definición estaría propuesta por una serie de interacciones entre las distintas fuerzas físicas que operan en el espacio, y por factores tanto geopolíticos como económicos:

Una de las cosas más importantes que hay que entender sobre el espacio, explica el teórico espacial militar Jim Oberg, es que “el espacio es sobrenatural” y que gran



parte del “sentido común” ordinario no se aplica. (...). El espacio orbital es más bien una topología caracterizada por las interacciones gravitatorias del sol, la tierra, la luna y los planetas exteriores; por irregularidades en la superficie terrestre que se traducen en picos y valles gravitacionales en el espacio orbital; por campos magnéticos, presión de radiación solar y por moléculas atmosféricas perdidas que viajan hacia arriba. Lo que es más, la topología del espacio orbital está fuertemente influenciada por las políticas y convenciones geopolíticas y económicas de las naciones espaciales en la tierra debajo (Paglen, 2018, p. 65).

El ataque contra Tetsuo con SOL ejemplifica la expansión interminable de Neo-Tokio. Su presencia es capaz de superar los enormes rascacielos y convertir su monumentalidad en un fenómeno planetario. Tetsuo no solo destruye el satélite, sino que también hace que sus restos se estrellen contra el planeta. Esta idea del desastre toma más fuerza cuando observamos el nombre de esta arma, SOL, y la relevancia que tiene este astro para nuestro planeta y sistema solar⁵. La elección de esta sigla para llamar a esta arma no es únicamente un gesto estético, sino que también busca dar cuenta de la magnitud de lo que está sucediendo: el advenimiento de un cielo sin astros, un futuro incierto. La caída de SOL es la destrucción del símbolo de progreso supremo de la humanidad, el aniquilar un astro militar y traer consigo el anuncio de un desastre que se avecina ya sea en la forma de Tetsuo o Akira.



⁵ En la cultura japonesa, la diosa Amaterasu es en sí el sol. Por lo que esta destrucción también trae consigo un componente teológico, pero también acentúa la pérdida de sentido para los sujetos en *Akira*.



Figura 7: Ōtomo, 1988, 1:39:02

Si bien lo ruinoso estuvo presente durante toda la historia conviviendo de manera marginal con la ciudad de Neo-Tokio, luego de la destrucción del estadio olímpico y la caída de SOL, esto se hace presente de manera más obvia y constante. Lo ruinoso como lo habitable luego de que desaparece la ciudad, pero también lo ruinoso como la alegoría del tiempo apocalíptico, entendiendo esto como el rostro del sujeto en crisis incapaz de pensar o reconocer categorías. Benjamin, en su conocida reflexión a una pintura de Paul Klee, comenta el devenir histórico y la ruina como un resultado de este fenómeno. En relación con la imagen del ángel de Klee, Benjamin reflexiona sobre la mirada de este y sobre la mueca de su cara:

Bien le gustaría detenerse, despertar a los muertos y recomponer lo destrozado. Pero, soplando desde el Paraíso, una tempestad se enreda en sus alas, y es tan fuerte que el ángel no puede cerrarlas. Esta tempestad lo empuja incontenible hacia el futuro, al cual vuelve la espalda mientras el cúmulo de ruinas ante él va creciendo hasta el cielo. Lo que llamamos progreso es justamente esta tempestad (Benjamin, 2008, p. 310).

La ruina se relaciona con lo que queda luego del paso del tiempo; es una estructura residual y acumulativa, porque se produce a partir de un proceso y a la vez, su número aumenta en la medida en que deviene el tiempo. Tanto en el animé como en el manga, se dedican paneles y escenas repletas de ruinas, las cuales aumentan en número en la medida que se desarrolla la destrucción y la trama. Si bien siempre aparecen ruinas entre los diferentes momentos del animé, lo ruinoso se vuelve un espacio universal luego de la destrucción de Tetsuo.

Si consideramos la primera destrucción de Tokio y la decadencia de Neo-Tokio, la segunda ciudad es construida como un monumento a la primera. La destrucción de Akira que trae consigo la Tercera Guerra Mundial, y la crisis generalizada que se experimenta en el animé, ponen ahora a Neo-Tokio como un monumento de la apariencia y la desesperanza. La apariencia y la monumentalidad exagerada es lo que nos impide ver a Neo-Tokio como el espacio decadente que es en realidad.



Figura 8: Ōtomo, 1988, 1:28:24

Lo destruido y olvidado siempre estuvieron entre la ciudad, solo que la apariencia impide entender este espacio como un lugar en decadencia. Cuando comienza la destrucción de Tetsuo, estos espacios se ven como verdaderamente son: los desechos de un sistema que no se sostiene más. La esperanza de los ciudadanos depositada en Tetsuo como un segundo Akira da cuenta que estos desean la destrucción de este velo, el apocalipsis de Neo-Tokio, y la revelación de lo decadente de todo este proceso. Neo-Tokio puede ser vista como un no-lugar, siguiendo a Mark Fisher en *Lost Futures* (2014), es decir, un espacio de tránsito creado para ser no recordado; esta ciudad se propone como un refugio de la primera destrucción y un símbolo de los progresos de la humanidad, pero en realidad es un espacio que no tiene ninguna significancia para ningún personaje. Contrario a esto, el anhelo por lo pasado o la figura mesiánica de Akira/Tetsuo representan una nueva esperanza, una posibilidad de volver a creer en algo cuando la cultura ha perdido todo sentido, “Sin embargo, talvez por todo esto, hay un creciente sentido que la cultura ha perdido la habilidad para captar y articular el presente. O podría ser que, en un sentido muy importante, no queda presente que captar y articular” (Fisher, 2014, p. 19). Cada espacio aparece como un velo que oculta algo o que impide el avance de los seres que habitan, el ejemplo más claro de esto es el estadio de los



juegos olímpicos que se utiliza para albergar la cápsula de Akira, símbolo de algo venidero pero también de una destrucción ya pasada.

Una vez destruido este espacio y expuesto el rostro de la sociedad –lo ruinoso–, es que los personajes son capaces de contemplar un futuro. Esto lo vemos durante toda la destrucción final del animé, cuando Tetsuo destruye la ciudad de Neo-Tokio y su cuerpo comienza a tragarse todo lo que ve a su paso para rasgar la realidad. El doctor Onishi al ver los datos de este fenómeno proclama que se está creando un nuevo universo. En el centro de la explosión, Kaneda ve como se ha perdido toda la apariencia del espacio y ya no existe ni ciudad, ni tiempo dentro de Tetsuo.



Figura 9: Ōtomo, 1988, 1:54:52

A partir de este evento la ciudad desaparece y solo quedan las antiguas ruinas de la primera Tokio. Este momento es acompañado de una luz en el cielo que nos anuncia el comienzo de una nueva era y la posibilidad de volver a pensar en el futuro (idea que también se condice con el significado en japonés del nombre Akira, es decir *el brillo que viene desde el sol*). En el manga se da un final más completo y se nos dice que los sobrevivientes a la explosión proclaman las ruinas de la antigua Tokio como una república autónoma, una utopía que el mito de Akira y Tetsuo mantiene alejada a las diferentes naciones.



Figura 10 y 11: Ōtomo, 1988, 1:58:06

En el animé no se nos entregan tantos detalles, pero si se nos muestra una luz que recibe Kaneda en sus manos y la voz de Tetsuo que, en vez de provocar terror, nos dice que el proceso apocalíptico ya ha comenzado y que la destrucción del resto del mundo es solo cosa de tiempo. No se nos entregan más detalles de lo que sucede después porque esto es justamente lo que propone *Akira*: no sé sabe cómo, cuándo ni donde, pero debiesen existir salidas a nuestra realidad en decadencia. Finalmente, la película enfatiza esto y cierra con las palabras de los niños envejecidos, “Pero algún día debemos ser capaces de lograrlo... Porque ya ha comenzado” (Ōtomo, 1988, 2:00:15). Antes de los créditos se escucha: “Yo soy... Tetsuo” (Ōtomo, 1988, 2:00:41), dando a entender que Tetsuo, al igual que Akira, aún viven y su legado es la posibilidad de tener esperanza en algo, sea lo que sea, pero el volver a pensar en un futuro.

Se puede concluir que el rol que juega tanto la ciudad como las ruinas en *Akira* tienen que ver con el habitar un espacio, y todo el asunto de la imagen vertical o ruinoso de Neo-Tokio pertenecen a esta esfera. La ciudad de *Akira* es un espacio inhabitable, cuya única finalidad tiene que ver con el velar un futuro y controlar a sus habitantes. La ruina, por su parte, es el desecho de un tiempo pasado y la posibilidad de rasgar la realidad de Neo-Tokio, develar lo oculto tras toda esa cortina de edificios y poder liberar a los personajes de un tiempo estancando. Tetsuo, el portador del segundo apocalipsis, es al igual que Akira, la esperanza de poder escapar de este espacio y el que pone fin, ya sea por razones egoístas o



altruistas, a un proyecto humanista/tecnológico en decadencia y a las pretensiones humanas de controlarlo todo.



Referencias bibliográficas

- Benjamin, W (2008). Sobre el concepto de historia. En *Obras I. EPUB ed*, Abada Editores.
- Fisher, M. (2014). “*Lost Futures*”. *Ghosts of My Life*. Zero Books.
- Gibson, W. (10 de abril del 2001). *The Future Perfect*”. Time. Consultado el 2024.
<https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1956774,00.html>.
- Heidegger, M. (2017). Construir, habitar, pensar. En Francisco Soler (Ed.), *Filosofía, ciencia y técnica*. Editorial Universitaria.
- Lavin, S. (2018). History for an Empty Future. En ick Axel, Beatriz Colomina, Nikolaus Hirsh, Anton Vidokle y Mark Wigley (Eds.), *Superhumanity: Design of the Self*. University of Minnesota Press.
- Maderuelo, J. (2005). *El paisaje: Genesis de un concepto*. Abada editores.
- Michael, C. (16 de junio del 2019). *The ‘year of Akira’: the film’s visión of 2009, compared with today’s Tokyo-in pictures*. The Guardian. Consultado el 2023.
<https://www.theguardian.com/cities/2019/jun/16/the-year-of-akira-how-does-2019-neo-tokyo-compare-with-todays-city>.
- MyAnimeList. (s.f). *Akira*. MyAnimeList. Consultado el 2024.
<https://myanimelist.net/anime/47/Akira>.
- Ōtomo, K. (Director). 1988. *Akira* [Film]. TMS Entertainment.
- Parikka, J. (2014). *The Anthrobscene*. University of Minnesota press.
- Paglen, T. (2018). Some Sketches on Vertical Geographies. En ick Axel, Beatriz Colomina, Nikolaus Hirsh, Anton Vidokle y Mark Wigley (Eds.), *Superhumanity: Design of the Self*. University of Minnesota Press.
- Sofsky, W. (2006). *Tratado sobre la violencia*. Abada Editores.