



Daniela Montoya

El japonès Katsuhiro Ôtomo, qui ja ens va sorprendre el 1988 amb *Akira* i va signar el guió de *Metrópolis* (2001), ens presenta una altra pel·lícula d'animació adulta: *Steamboy* (2004). Igual que a l'anterior pel·lícula, Ôtomo construeix una trepidant aventura de ciència ficció que reflexiona sobre la interacció entre els éssers humans i les màquines.

La història de *Steamboys* inicia a mitjan segle XIX, quan dos científics (pare i fill) estan investigant les capacitats potencials d'un remot líquid. L'afany pel ràpid progrés conclourà amb l'explosió del laboratori d'experimentació on els dos científics estaven a punt de trobar una font d'energia revolucionària.

Després d'aquest breu preàmbul, feim un bot d'un parell d'anys i ens situam a l'Anglaterra que està donant les primeres passes cap a la revolució industrial: les ciutats són el nucli a on s'hi agombolen milers de treballadors explotats, mentre, els empresaris s'afanyen per mecanitzar els processos de producció amb nous enginys mecànics. Entre els primers, destaca un adolescent de Manchester, Ray Steam, qui sorprèn amb els seus coneixements de mecànica, la seva capacitat inventiva i el seu agosarament envers la innovació. Malgrat la seva destresa, Ray tan sols pot somiar en anar a l'exposició internacional

de mecànica que s'està preparant a Londres. Però, una sobtada coincidència, rebre un paquet del seu avi alhora de "l'aparició" d'uns esbirros de la fundació per a la qual treballen son pare i el seu avi (els dos científics del principi de la pel·lícula), trastocarà el seu ritme de vida al convertir-se en l'objectiu de dos forces oposades.

Ambientada amb gran precisió, *Steamboy* fa servir com a fil conductor la recerca del camí adequat, entre mitges veritats, que ha de fer Ray per trobar una solució al cataclisme imminent que està a punt de destruir la ciutat de Londres. Al mateix temps, Ray anirà madurant al plantejar-se diverses preguntes entorn a l'ús de la ciència, les conseqüències de l'avenç tecnològic i els possibles límits del progrés.

Steamboy és una atractiva pel·lícula que es converteix en una apologia del dibuix tradicional. Sense deixar-se subjugar pels, últimament molt de moda, efectes 3D per ordinador (que, generalment, subordinen la narració per donar mostra de les innovacions digitals), Ôtomo fa una demostració de la gran habilitat que té per esquematitzar els trets fonamentals, fent servir colors plans, alhora que utilitza diverses tècniques de perspectiva (contrast de mides, de claror/fosc, enfocat/difuminat) per aconseguir la profunditat desitjada. Tot ben acompanyat amb la música orquestral,

que va marcant el ritme emocional de l'acció, i la profunditat dels plantejaments que envolten la història principal, converteixen *Steamboy* en un producte per a adults (fins i tot, molt més recomanable que la majoria de films amb actors). Per altra banda, igual que algunes altres animacions *manga* com *La princesa Mononoke*, de Hayao Miyazaki, o la ja esmentada *Metrópolis*, poden ser una bona eina perquè els heroics professors de secundària puguin motivar la reflexió sobre temes d'ètica. Principalment, sobre l'ambició humana i els (de vegades) sublimes límits als que ens aboca l'afany per aconseguir prestigi, poder, o capital, i la defensa cega del progrés o la nació sobre qualsevol principi de convivència.

Altres detalls interessants de *Steamboy* són la irònica visió de la tasca que fan les fundacions, més pendents de recaptar doblers que no d'oferir servei a la humanitat; el contrast visual entre la pesadesa del metall i la lleugeresa del vapor; i el catastròfic final que es planteja a l'epíleg que acompanya els crèdits finals. En conclusió, una bella pel·lícula que, segurament, serà menyspreada a la taquilla per la combinació de dibuixos i reflexió crítica, i que en la llargària del seu metratge destil·la una pessimista visió dels éssers humans, dominats per l'ambició i, per tant, inevitablement enfrontats en constants lluites fraticides. ■