

Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΗΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ MANGA ΚΑΙ ANIME: Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ



ΔΗΜΟΠΟΥΛΟΣ - ΜΠΑΛΑΦΑΡΑΣ ΙΩΑΝΝΗΣ
ΚΑΡΤΕΡΑΚΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΗΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ MANGA ΚΑΙ ANIME: Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ AKIRA

Επιμέλεια εργασίας:

Δημόπουλος Μπαλαφάρας Ιωάννης

ΑΜ 2018060077

Καρτεράκης Γεώργιος

ΑΜ 2018060131

Επιβλέπων καθηγητής:

Τσάρας Ιωάννης

Σύμβουλος καθηγητής:

Μουτσόπουλος Αθανάσιος (ΕΜΠ)



ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ | ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

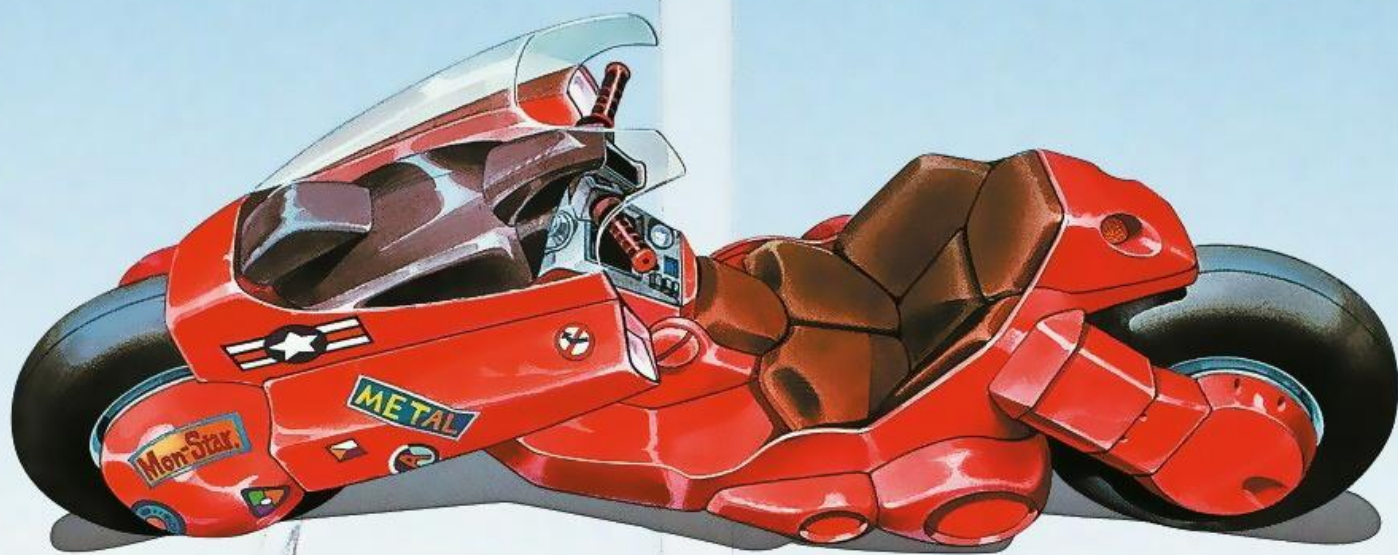
ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2024-2025

Ευχαριστούμε θερμά τον επιβλέποντα καθηγητή μας κο. Ιωάννη Τσάρα για την πολύτιμη καθοδήγησή του, τον επιβλέπων καθηγητή μας κο. Θανάση Μουτσόπουλο για τις συμβουλές καθώς και για την μύηση μας στον κόσμο του Akira. Τέλος, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειες μας για την υπομονή και στήριξη τους κατά την διάρκεια των σπουδών μας.

ΚΟΝΤΕΝΤΣ

1. Εισαγωγή	6
1.1 Πρόλογος	6
1.2 Περίληψη Ταινίας Akira	6
1.3 Στόχος έρευνας	7
1.4 Αντικείμενο έρευνας	7
1.5 Μέθοδος Έρευνας	8
1.6 Ερευνητικά Ερωτήματα	8
1.7 Λέξεις κλειδιά	8
2. Manga, Anime και Αρχιτεκτονική	10
2.1 Γενικά	10
2.2 . Hack//Liminality	11
2.3 Last Exile και Penguin Drum	12
2.4 Ghost in the Shell	13
2.5 Metropolis	15
2.5.1 Σχέση με το κίνημα του Φουτουρισμού	16
3. Katsuhiro Otomo και Akira	21
3.1. Ιστορία manga – anime	21
3.2. Katsuhiro Otomo	23
4. Neo Tokyo και Tokyo	35
4.1. Επιρροές του Neo Tokyo	35
4.2. Σύγκριση καρέ – φωτογραφία Neo Tokyo με Tokyo	40
4.2.1 Αστικός Ιστός	41
4.2.2. Υποδομές	42
4.2.3. G-Cans Flood Control Project	43
4.2.4. Yokochō	44
4.2.5. Miyashita Park	45
4.2.6. Yoyogi National Gymnasium	46
4.2.7. Tokyo Metropolitan Government Building	47
4.2.8. University of Tokyo – Komaba Campus	48
4.2.9. Κτήρια Zakkō	49
4.2.10. Μπαρ στο Golden Gai	51
4.2.11. Φώτα Neon	52
4.3. Συμπεράσματα συγκρίσεων	53
5.Επίλογος - Συμπεράσματα	53
6. Βιβλιογραφία – Πηγές	55
7. Κατάλογος Εικόνων	59
8. Παρουσίαση Εργασίας	64

1. ΠΡΟΛΟΓΟΣ



1. Εισαγωγή:

1.1 Πρόλογος:

Στον σύγχρονο κόσμο, όπου οι πολιτισμοί αναμειγνύονται και επηρεάζουν ο ένας τον άλλον πέρα από τα σύνορα, η αρχιτεκτονική αποτελεί απόδειξη αυτού του περίπλοκου χορού ιδεών και εμπνεύσεων. Μέσα σε αυτό το μωσαϊκό επιρροών, βρίσκει κανείς μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα τομή: τη δυναμική συγχώνευση αρχιτεκτονικής και manga, με χαρακτηριστικό παράδειγμα το *Akira* του Katsuhiro Otomo. Ως στόχο της εργασίας θέτεται η έρευνα της περίπλοκης σχέσης μεταξύ των αρχιτεκτονικών οραμάτων του Neo Tokyo, που απεικονίζονται στο *Akira* και της αρχιτεκτονικής πραγματικότητας του Tokyo, από την δεκαετία του 1980 μέχρι και σήμερα. Μέσα από την εξέταση επιλεγμένων παραδειγμάτων από το *Akira* και των αντίστοιχων από το Tokyo, επιδιώκεται η αποκάλυψη των υποκειμενικών αληθειών που είναι ενσωματωμένες στο φανταστικό αστικό τοπίο του Otomo. Έπειτα, με γνώμονα αυτά ερευνάται η εξελισσόμενη φύση της αρχιτεκτονικής και η αλληλεπίδραση της με την κοινωνία.

Η Ιαπωνία, μια χώρα γεμάτη παράδοση αλλά εξαιρετικά καινοτόμα, είναι από καιρό γνωστή για τη συμβολή της σε διάφορες μορφές τέχνης. Το Manga, μια βασική πτυχή της ιαπωνικής κουλτούρας, ξεπερνά την απλή ψυχαγωγία, και εξελίσσεται σε ένα ισχυρό μέσο για κοινωνικό σχολιασμό, ενδοσκόπηση και ευφάνταστη έκφραση προβληματισμού. Η επιρροή του εκτείνεται παγκοσμίως και κυρίως στο Δυτικό κόσμο, διαμορφώνοντας αντιλήψεις και αισθητικές.

Στο κέντρο της έρευνας, βρίσκεται το οραματικό μυαλό του Katsuhiro Otomo, του καινοτόμου δημιουργού του *Akira*. Το πρωτοποριακό έργο του Otomo, όχι μόνο έφερε επανάσταση στη βιομηχανία των manga και των anime, αλλά άφησε και ανεξίτηλο σημάδι στο cyberpunk αρχιτεκτονικό τοπίο. Η σχολαστική του προσοχή στη λεπτομέρεια, σε συνδυασμό με μια βαθιά κατανόηση της αστικής δυναμικής, προσέδωσε στο *Akira* μια αίσθηση αρχιτεκτονικής αυθεντικότητας, που σπάνια παρατηρείται στο μέσο. Η μεγάλη μητρόπολη του Neo Tokyo, που απεικονίζεται με εκπληκτική πολυπλοκότητα και βάθος, χρησιμεύει ως καθρέφτης που αντανακλά τις ελπίδες, τους φόβους και τις αντιφάσεις της σύγχρονης αστικής ζωής.

Η επιρροή του Otomo εκτείνεται πέρα από τη σφαίρα της μυθοπλασίας, διαπερνώντας τον αρχιτεκτονικό λόγο του πραγματικού κόσμου. Η οραματική του προσέγγιση στα αστικά τοπία, που χαρακτηρίζεται από ένα μείγμα φουτουριστικής αισθητικής και σκληρού ρεαλισμού, έχει εμπνεύσει από σκηνοθέτες και τραγουδιστές μέχρι κάθε λογής καλλιτέχνες. Με παρέκταση από τις σύγχρονες αρχιτεκτονικές τάσεις και ωθώντας τα όρια της φαντασίας, ο Otomo προκαλεί την επανεξέταση της σχέσης του ανθρώπου με το δομημένο περιβάλλον και τον οραματισμό εναλλακτικών μελλόντων.

Μέσω αυτής της εργασίας, φιλοδοξείται η ανάδειξη της πολύπλευρης αλληλεπίδρασης μεταξύ της αρχιτεκτονικής με τα manga και τα anime. Η κατανόηση των στοιχείων που είναι ενσωματωμένα στον οραματικό κόσμο του Otomo, μπορεί να βοηθήσει στην χάραξη μιας πορείας προς ένα πιο βιώσιμο και εντυπωσιακά δομημένο περιβάλλον.

Η εκπόνηση της έρευνας αυτής επιβεβαιώνει την διαρκή κληρονομιά του *Akira* και την μεταμορφωτική δύναμη των manga/anime, ως καταλύτες για την αρχιτεκτονική φαντασία. Το συγκεκριμένο θέμα αφορά άμεσα τους αρχιτέκτονες καθώς η εμβάθυνση στα αρχιτεκτονικά οράματα που απεικονίζονται στο *Akira* και η σύγκριση τους με τις σύγχρονες αρχιτεκτονικές πραγματικότητες του Tokyo, αποκτούνται πολύτιμες γνώσεις για την εξελισσόμενη φύση του αρχιτεκτονικού λόγου και της κοινωνικής δυναμικής του.

1.2 Περίληψη του anime *Akira*:

Το 1988, μια τεράστια έκρηξη καταστρέφει το Tokyo και πυροδοτεί τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο. Μέχρι το έτος 2019, το Tokyo έχει ξαναχτιστεί και είναι πλέον γνωστό, ως *Neo Tokyo*. Η πόλη ετοιμάζεται να φιλοξενήσει τους Ολυμπιακούς Αγώνες την επόμενη χρονιά, αλλά μαστιάζεται από την τρομοκρατία. Δύο νεαροί, ο Tetsuo και ο Kaneda, αγωνίζονται με τους φίλους τους, εναντίον μιας αντίπαλης συμμορίας μοτοσυκλετών σε ένα χαοτικό τοπίο μίας πόλης, στα πρόθυρα της κατάρρευσης. Καθώς κυνηγάνε τον Tetsuo, αυτός χτυπά πάνω σε ένα παιδί, με πρόσωπο ηλικιωμένου άνδρα και στη συνέχεια απομακρύνεται από τον στρατό.

Το ατύχημα, φέρνει στην επιφάνεια ψυχικές δυνάμεις του έφηβου. Συνειδητοποιεί ότι είναι μόνο ένα από τα πολλά πειράματα, ενός μυστικού κυβερνητικού προγράμματος, για την αναπαραγωγή του *Akira*,

τη μοναδικότητα που προκάλεσε την έκρηξη το 1988. Ο Tetsuo, με την βοήθεια του Akira, που βρίσκεται σε κρυογονικό θάλαμο κάτω από το εργοτάξιο του Ολυμπιακού Σταδίου, δραπετεύει από το νοσοκομείο.

Σε μία συμπλοκή που γίνεται στο στάδιο, ο Tetsuo χάνει τον έλεγχο των δυνάμεων του, μεταλλάσσεται σε μία γιγάντια μάζα, καταναλώνοντας όλη την ύλη, συμπεριλαμβανομένου του φίλου του Kaneda. Ο Akira δημιουργεί ένα φωτεινό πεδίο δύναμης, σε σχήμα σφαίρας, μεταφέροντας τον Tetsuo και τον Kaneda σε μία άλλη διάσταση και ταυτόχρονα καταστρέφει το Νέο Τόκιο, απηχώντας την προηγούμενη καταστροφή. Στον Kaneda δίνεται η δυνατότητα να βιώσει την παιδική ηλικία του Tetsuo, της σχέσης που είχαν μεταξύ τους, καθώς και πως η καταστροφή του Tokyo τους επηρέασε. Η πόλη πλημμυρίζει, αφήνοντας τον Kaneda στα ερείπια της και το Tetsuo εξαφανισμένο στο δικό του σύμπαν.

Το Akira του Katsuhiro Otomo είναι ένα σημαντικό έργο, στη σφαίρα του manga και της επιστημονικής φαντασίας. Τοποθετημένη σε ένα μετα-αποκαλυπτικό Neo Tokyo, η ιστορία εκτυλίσσεται σε ένα δυστοπικό μέλλον που μαστίζεται από πολιτική διαφθορά, κοινωνικές και τεχνολογικές αναταραχές.

Η Αρχιτεκτονική στο Akira του Katsuhiro Otomo, αντιπροσωπεύει το μακρινό μέλλον. Είναι τεράστια και υπερσύγχρονη. Σύμφωνα με τους κριτικούς manga, η αρχιτεκτονική σε αυτή την ιστορία αντικατοπτρίζει την αναδόμηση της κατεστραμμένης, από τον πόλεμο, Ιαπωνίας. Η αφήγηση του Otomo συμπληρώνεται από το απαράμιλλο καλλιτεχνικό του όραμα, το οποίο χαρακτηρίζεται από περίπλοκες γραμμές, δυναμικές συνθέσεις και σχολαστική προσοχή στη λεπτομέρεια.

Η αρχιτεκτονική επηρεάστηκε από το Μανιφέστο του Μεταβολισμού. Το Μανιφέστο χρησίμευσε ως οδηγός για τους Ιάπωνες αρχιτέκτονες για να αναδιαρθρώσουν τις πόλεις τους, μετά από την μεγάλη κλίμακας καταστροφή. Αυτό έδωσε έμφαση στους μονολιθικούς ουρανοξύστες για να βελτιώσουν το βιοτικό επίπεδο και να αποδώσουν μια προγραμματισμένη προοπτική στις πόλεις. Ωστόσο, ο mangaka του Akira, χρησιμοποιεί τη μαζικότητα της υπερσύγχρονης αρχιτεκτονικής στο έργο του, για να μεταδώσει την έλλειψη φυσικότητας στο περιβάλλον. Τα τεράστια κτίρια αναδεικνύουν την εκφυλιστική ψυχολογία στην ανθρωπότητα, λόγω της απουσίας ενός οργανικού περιβάλλοντος.¹

Μέσα από την εξερεύνηση θεμάτων όπως η αστικοποίηση, η τεχνολογία και η ανθρώπινη κατάσταση, το Akira ξεπερνά τα όρια του παραδοσιακού manga, προσφέροντας έναν βαθύ διαλογισμό σχετικά με την πολυπλοκότητα της νεωτερικότητας και τη διαρκή ανθεκτικότητα του ανθρώπινου πνεύματος. Ο αντίκτυπός του, αντighεί πολύ πέρα από αυτή των κόμικ, επηρεάζοντας γενιές καλλιτεχνών, συγγραφέων και κινηματογραφιστών και αφήνοντας ανεξίτηλο το σημάδι του στη λαϊκή κουλτούρα παγκοσμίως.

1.3 Στόχος Έρευνας:

Ο κύριος στόχος της ερευνητικής εργασίας, είναι η διεξαγωγή μιας εξέτασης της κομβικής ιστορικής περιόδου της Ιαπωνίας και της πολύπλευρης επίδρασής της σε διάφορους τομείς. Μέσα από τη σχολαστική ανάλυση των αρχιτεκτονικών, πολεοδομικών και κοινωνικοπολιτικών μετασχηματισμών, στόχος είναι η διευκρίνιση των διασυνδέσεων μεταξύ του ιστορικού πλαισίου, της πολιτιστικής εξέλιξης και της κοινωνικής ανάπτυξης. Εμβαθύνοντας σε αυτή τη σημαντική εποχή, που ξεκίνησε από την δεκαετία του 1950 και χαρακτηρίζεται από ταχύ εκσυγχρονισμό, μεταπολεμική ανοικοδόμηση και πολιτιστική αναζωπύρωση, επιδιώκεται η αποκάλυψη βαθύτερων γνώσεων για το παρελθόν, το παρόν και τις μελλοντικές τροχιές της Ιαπωνίας. Τελικά, η έρευνά προσπαθεί να συνεισφέρει σε μια λεπτή κατανόηση της πολυπλοκότητας και της διαρκούς κληρονομιάς αυτής της μεταμορφωτικής περιόδου στην ιαπωνική ιστορία.

1.4 Αντικείμενο Έρευνας:

Το αντικείμενο της έρευνάς, αποτελεί το Akira του Katsuhiro Otomo, χρησιμεύοντας ως χαρακτηριστικό παράδειγμα στην εξερεύνηση της τομής μεταξύ αρχιτεκτονικής, manga/anime και ιαπωνικής κουλτούρας. Η μελέτη αυτή θα βοηθήσει στην προσπάθεια σύγκρισης των αρχιτεκτονικών στοιχείων του Neo Tokyo στο Akira με αυτά του πραγματικού Tokyo με στόχο την εύρεση κοινών χαρακτηριστικών.

¹ <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a9557-the-visual-impact-of-architecture-in-manga/> (χ.χ.)
(Τελευταία επίσκεψη 2/3/2025)

Το *Akira* πρόκειται για ένα έργο, που εκδιδόταν ως manga από το 1982 έως το 1990 και προσαρμόστηκε σε ταινία anime το 1988. Ήταν το πρώτο anime που απέκτησε γρήγορα τεράστια φήμη στο Δυτικό κόσμο και έγινε αμέσως ένα πολιτιστικό φαινόμενο. Θεωρείται από κριτικούς και από το ευρύ κοινό ως ορόσημο στην ιαπωνική βιομηχανία των κινουμένων σχεδίων (animation) και μια από τις πιο δημοφιλείς ταινίες anime.

1.5 Μέθοδος Έρευνας

Για την μέθοδο συλλογής του ερευνητικού υλικού πραγματοποιήθηκαν: Βιβλιογραφική έρευνα από σκαναρισμένες εκδόσεις στο διαδίκτυο, την βιβλιοθήκη του Πολυτεχνείου Κρήτης καθώς και την προσωπική μας, πάνω στα manga, τα anime και την σχέση τους με την αρχιτεκτονική, τον Katsuhiro Otomo και το *Akira*, την ιαπωνική ιστορία και κουλτούρα, τα αρχιτεκτονικά κινήματα της Ιαπωνίας στον 20^ο αιώνα και το αρχιτεκτονικό και αστικό ύφος του Tokyo. Έρευνα φιλμογραφίας (*Akira*, *Metropolis*, *Ghost in the Shell*, *Blade Runner*, *Matrix*) και διαδικτυακή έρευνα από τον Ιούνιο του 2024 έως τον Μάιο του 2025.

1.6 Ερευνητικά Ερωτήματα

- Πως συγκρίνεται η φουτουριστική και τεχνολογικά ανεπτυγμένη αρχιτεκτονική του *Neo Tokyo* στο *Akira* με τις τεχνολογικές εξελίξεις και τα αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά του Tokyo;
- Ποια στοιχεία του Tokyo και της μεταπολεμικής Ιαπωνίας δανείζεται ο Katsuhiro Otomo και πως τα ενσωματώνει στο αστικό τοπίο του *Neo Tokyo*;
- Πως η αρχιτεκτονική απεικόνιση εξυπηρετεί την δομή και την αφήγηση στον κόσμο των Manga και Anime;
- Πως η αρχιτεκτονική αντανακλά τις κοινωνικές πραγματικότητες και πως μπορεί να συμβάλλει στις κοινωνικές αλλαγές;
- Ποια είναι τα αρχιτεκτονικά κινήματα, τάσεις, κινηματογραφικά και μη έργα που επηρέασαν τον Katsuhiro Otomo στην αρχιτεκτονική απεικόνιση του *Neo Tokyo*;

1.7 Λέξεις κλειδιά:

Το *Akira* αποτελεί ένα εμβληματικό έργο **manga** με προσαρμογή και σε ταινία **anime** που διαμόρφωσε τα είδη στην σημερινή εποχή.

Το ***Neo Tokyo*** είναι η φουτουριστική μεγαλούπολη που εκτυλίσσονται τα γεγονότα του *Akira*.

Η αισθητική του *Akira* εντάσσεται πλήρως στο πλαίσιο του **cyberpunk**, προβάλλοντας έναν κόσμο όπου η υπερσύγχρονη τεχνολογία συνυπάρχει με τη διάβρωση των κοινωνικών θεσμών και την αποξένωση του ανθρώπου από το ίδιο του το περιβάλλον.

Στο *Akira*, το *Neo Tokyo* αποτυπώνεται ως ένα χαοτικό και φουτουριστικό **αστικό τοπίο**, όπου η **κλίμακα** των κτηρίων αντανακλά την κοινωνική δομή και τις τεχνολογικές προόδους.

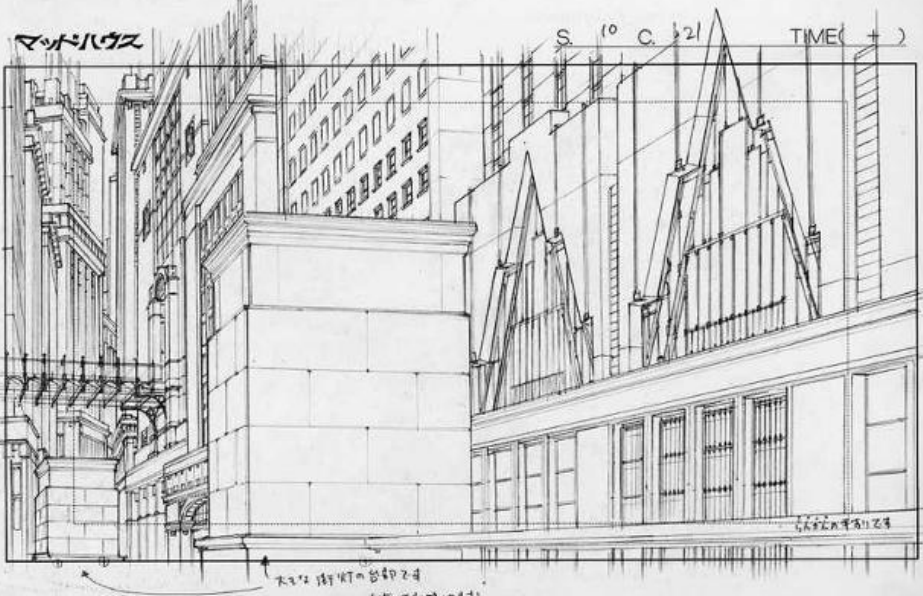
Ο **φουτουρισμός** είναι καλλιτεχνικό κίνημα που εισήγαγε ανεξέλεγκτες τεχνολογικές προόδους στην αρχιτεκτονική και οδήγησε στην δημιουργία της cyberpunk αισθητικής.

Οι αρχές του ιαπωνικού αρχιτεκτονικού κινήματος του **Μεταβολισμού** με τις ιδέες περί ευέλικτης και οργανικής ανάπτυξης των πόλεων, ενσωματώνονται στον σχεδιασμό του *Neo Tokyo*.

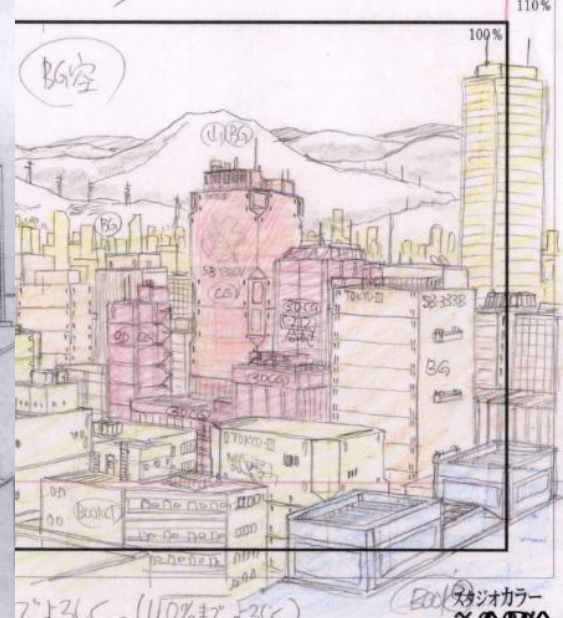
Η πόλη του *Neo Tokyo* είναι μια **δυστοπική** εξέλιξη του Tokyo, όπου ο κοινωνικός ιστός έχει διαλυθεί και οι πολιτικές δομές έχουν αποτύχει μετατρέποντας την πόλη σε πεδίο μάχης.

マッドハウス

S 10 C 121 TIME (+)



S C 241 210 7/3 (+) 16:9 110%



2. MANGA, ANIME KAI APXITEKTONIKH

PRODUCTION 1G

2. Manga, Anime και Αρχιτεκτονική

2.1 Γενικά

Η αρχιτεκτονική ιστορία και θεωρία έχει ασχοληθεί μεταξύ άλλων και με την εξέλιξη της αρχιτεκτονικής τόσο ως «built», (αρχιτεκτονικών έργων που έχουν πραγματοποιηθεί) όσο και «paper», (αρχιτεκτονικών σχεδίων που υπάρχουν μόνο στο χαρτί και δεν έχουν φυσική υπόσταση), καθώς και με τις αλληλεπιδράσεις της αρχιτεκτονικής με την κοινωνία και τον πολιτισμό. Για την αρχιτεκτονική ιστορία και θεωρία η ενασχόληση και κατ' επέκταση η εξέταση της απεικόνισης της αρχιτεκτονικής στα μέσα ψυχαγωγίας είναι μια σχετικά καινοτόμος ιδέα². Στην εποχή μας τα μέσα ψυχαγωγίας είναι πιο διαδεδομένα, πιο εκλεπτυσμένα και πιο επιδραστικά από ποτέ: τα βιβλία, ο κινηματογράφος, η τηλεόραση, τα βιντεοπαιχνίδια και τα κινούμενα σχέδια βρίσκονται και επηρεάζουν κάθε άνθρωπο ξεχωριστά ενώ πλέον αποτελούν μέρος της βαριάς βιομηχανίας με τα κέρδη τους να μετρούνται στα δισεκατομμύρια. Ενώ οι μηχανισμοί και οι τρόποι αφήγησης που χρησιμοποιούν τα μέσα αυτά για να αποτυπώσουν την ανθρώπινη ζωή έχουν μελετηθεί από πολλούς κλάδους επιστημών, αυτοί κυρίως ασχολούνται στην αναπαράσταση της κοινωνίας και της κουλτούρας με εστίαση στην εξέλιξη των χαρακτήρων και της πλοκής του έργου. Τα ζητήματα που προκύπτουν για το δομημένο περιβάλλον, τα οποία περιγράφονται μέσω της απεικόνισης της αρχιτεκτονικής σε αυτά τα μυθιστορηματικά κυρίως έργα, δεν έχουν ερευνηθεί αρκετά ενώ παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον, λόγω του ότι δεν αναπαρίσταται απλά αλλά «χτίζεται» από την αρχή βήμα-βήμα. Αυτό δεν ισχύει περισσότερο από την τέχνη των κινουμένων σχεδίων και των κόμικς κατά συνέπεια στα anime/manga. Κάθε φάσμα αυτών των τεχνών πρέπει να αποτυπωθεί από την αρχή στο χαρτί άρα το δομημένο περιβάλλον δημιουργείται αποκλειστικά από τους καλλιτέχνες (π.χ. mangaka στα manga).

Η αρχιτεκτονική στα manga/anime από νωρίς αναδείχθηκε ως σημαντικό στοιχείο, εφόσον έχει αποδειχθεί πως το περιβάλλον πίσω από τους χαρακτήρες είναι εξίσου σημαντικό για την πλοκή και την ποιότητα της αφήγησης. Πολλά από τα πιο πετυχημένα manga/anime δημιουργούν εκλεπτυσμένα περιβάλλοντα για να τοποθετήσουν την αφήγηση τους όπως για παράδειγμα το *Akira* (1982-1990), το *Ghost in the Shell* (1989-2003), το *Metropolis* (1949) και πολλά άλλα.

Η σχέση μεταξύ των anime/manga και της αφήγησης είναι πολυσύνθετη και βασίζεται σε πολλούς παράγοντες. Ένας από τους κυριότερους είναι το δομημένο περιβάλλον, ο κόσμος στον οποίο εξελίσσεται η πλοκή. Μέσα σε αυτόν αλληλοεπιδρούν οι χαρακτήρες, επηρεάζουν και επηρεάζονται από αυτόν με συνέπεια να «κυλάει» η αφήγηση ομαλά. Ο καλύτερος και αμεσότερος τρόπος για να οριστεί ο κόσμος και οι χαρακτήρες αυτοί είναι μέσω της αρχιτεκτονικής που τον αναπαριστά στο χαρτί - και εν τέλει στην οθόνη στην περίπτωση των anime³. Η αρχιτεκτονική επίσης βοηθάει στον γρήγορο και κατανοητό τρόπο αφήγησης της πλοκής το οποίο, είναι σημαντικό στοιχείο στην τέχνη των manga και anime λόγω του γρήγορου ρυθμού και του μικρού χώρου/χρόνου μέσα στον οποίο πρέπει να εξελιχθεί η πλοκή (εβδομαδιαία ή μηνιαία κόμικς για τα manga, τηλεοπτικά επεισόδια διάρκειας 20 – 30 λεπτών για τα anime). Τα manga παρουσιάζουν μια πιο οπτική ιστορία από τα δυτικά κόμικς αφού ένα μεγάλο μέρος των πληροφοριών και των λεπτομερειών της αφήγησης «μεταφέρονται» μέσω οπτικών σημάτων.⁴

Mamoru Oshii: “Με τα χρόνια, συνειδητοποίησα πως ο βουβός κόσμος πίσω από τους χαρακτήρες είναι το μέρος όπου ο καλλιτέχνης πρέπει να μεταδώσει το όραμα του. Το δράμα είναι μόνο η επιφάνεια του έργου. Το background είναι το όραμα του καλλιτέχνη για την πραγματικότητα.”⁵

² <https://medium.com/representations-of-architecture-in-japanese-anime-and-manga-> (Τελευταία επίσκεψη 26/12/2024)

³ <https://architizer.com/blog/practice/details/architecture-through-anime/> (Τελευταία επίσκεψη 18/2/2025)

⁴ Barthes, Roland, (1982), *Empire of Signs*, εκδ. Hill and Wang, σελ. 26

⁵ Riekeles, Stefan, (2020), *Anime Architecture: Imagined Worlds and Endless Megacities*, εκδ. Thames and Hudson, σελ 7

Ιάπωνες αρχιτέκτονες όπως ο Tadao Ando και ο Kenzo Tange έχουν επιχειρήσει να κάνουν στην πραγματικότητα αυτό που αντιπροσωπεύει η αρχιτεκτονική στα manga και anime: η επιθυμία απεικόνισης πτυχών της κοινωνίας μέσω του φυσικού χώρου – τον ρόλο ενός αρχιτεκτονικού κτίσματος στην κοινωνία. Ενώ ο Ando δημιουργεί χώρους στον πραγματικό κόσμο, οι καλλιτέχνες των manga και anime σχεδιάζουν τους χώρους ως οπτικά κλειδιά για την κατανόηση της κοινωνίας που παρουσιάζουν στα έργα τους. Το διεθνές-μοντέρνο στυλ που εκπροσώπησε ο Tange είναι το στυλ αρχιτεκτονικής το οποίο απεικονίζεται συχνότερα στα manga και anime όπως το *Akira* του Katsuhiro Otomo⁶: τα μεγάλα συγκροτήματα γραφείων, οι επιβλητικοί ουρανοξύστες και τα τεράστια δημόσια κτήρια των μεγαλουπόλεων όπως το Tokyo και αυτά που σχεδιάζει ο Otomo στο *Akira*. Αυτά τα κτίσματα είναι που προσδιορίζουν την ανάπτυξη των μεγάλων αστικών περιοχών και σηματοδοτούν την οικονομική και τεχνολογική ανέλιξη της μεταπολεμικής Ιαπωνίας από την δεκαετία του 1960 και μετέπειτα.



Εικόνα 1: To Yamanashi Press and Broadcasting Center του Kenzo Tange. Εικόνα 2: To Yoyogi National Gymnasium του Kenzo Tange.

2.2 .Hack//Liminality

Το *.hack* (προφέρεται “Dot Hack”) είναι ιαπωνικό franchise πολυμέσων που περιέχει δυο project: το *Project .hack* και το *.hack Conglomerate*. Το franchise τοποθετείται σε ένα εναλλακτικό κόσμο όπου η αλλαγή της χιλιετίας συνοδεύτηκε με την άνοδο ενός νέου τύπου διαδικτύου μετά από μια παγκόσμια τεχνολογική καταστροφή το έτος 2005 και το παγκοσμίως δημοφιλές μυστηριώδες διαδικτυακό παιχνίδι *the World* το οποίο οδηγεί εκατομμύρια ανθρώπων σε εθισμό. Το franchise αποτελείται κυρίως από σειρές anime και βιντεοπαιχνίδια τα οποία έχουν προσαρμοστεί και σε manga, μυθιστορηματικά βιβλία και πολλά άλλα μέσα.⁷

Στο anime *.Hack//Liminality* (2002-2003 - μέρος του *Project .hack*) βρίσκουμε δύο χαρακτηριστικά παραδείγματα στο πως η αρχιτεκτονική μέσω του περιβάλλοντος βοηθάει την αφήγηση και τον προσδιορισμό των χαρακτήρων. Στην εικόνα παρουσιάζεται μια εξωτερική σκηνή ενός συγκροτήματος γραφείων και πιθανά κατοικιών μοντέρνας αρχιτεκτονικής με διεθνές στυλ όπως ερμηνευόταν αυτό τις δεκαετίες του 1980 – 1990 οπότε απευθείας μπορούμε να τοποθετήσουμε την χρονική περίοδο που εκτυλίσσεται η πλοκή. Σε άλλο επεισόδιο, η πλοκή μεταφέρεται στο εσωτερικό του συγκροτήματος όπου παρουσιάζεται ένας εφηβικός χαρακτήρας μέσα σε ένα μικρό και κλειστοφοβικό γραφείο. Ο χαρακτήρας φαίνεται να έχει λιποθυμήσει φορώντας κάποια ακουστικά εικονικής πραγματικότητας μπροστά από μια οθόνη υπολογιστή, υποδεικνύοντας ότι δεν εργαζόταν αλλά πιθανά ασχολούταν με διαδικτυακά παιχνίδια. Το γραφείο είναι ακατάστατο με πολλά σκουπίδια και άσχετα αντικείμενα σκορπισμένα. Ερευνώντας αυτά τα αντικείμενα από την σκοπιά της αφήγησης φαίνεται ότι ο δημιουργός προσπαθεί να παρουσιάσει ένα μεγάλο όγκο πληροφοριών για τον χαρακτήρα μέσω του φυσικού χώρου που τον περιβάλλει. Πιο αναλυτικά, η εξωτερική λήψη τοποθετεί τον χαρακτήρα σε ένα μικρό συγκρότημα γραφείων αποδεικνύοντας πως δουλεύει για μια μικρή εταιρεία ή freelance και άρα λαμβάνει χαμηλότερο

⁶ Riekeles, σελ 20

⁷ <http://www.dothack.com/> (Τελευταία επίσκεψη 22/7/2024)

εισόδημα από τον μέσο όρο για τα Ιαπωνικά δεδομένα – μια πολύ σημαντική κοινωνική διάκριση στην σύγχρονη Ιαπωνία. Το ακατάστατο γραφείο υποδηλώνει πως ο χαρακτήρας έχει απορροφηθεί από το διαδικτυακό παιχνίδι και δεν δίνει σημασία σε άλλα σημαντικότερα θέματα όπως η εργασία. Μπορούμε να θεωρήσουμε με αυτό πως ο χαρακτήρας δεν έχει κάποια έλξη ή ικανοποίηση από την δουλειά του. Η μόνη πληροφορία που μπορούμε να αντλήσουμε για τον χαρακτήρα χωρίς την βοήθεια του περιβάλλοντος είναι ότι φαίνεται νεαράς ηλικίας. Όλες οι υπόλοιπες λεπτομέρειες για αυτήν αντλούνται μόνο μέσω του δομημένου περιβάλλοντος παρόλα αυτά, είναι απολύτως αρκετά και χρήσιμα για την εξέλιξη της πλοκής.



Εικόνα 3: Η εξωτερική σκηνή του συγκροτήματος γραφείων στο .Hack//Liminality



Εικόνα 4: Η εσωτερική λήψη του μικρού γραφείου στο .Hack//Liminality

2.3 Last Exile και Penguin Drum

Αισθητικά, το *Last Exile* θεωρείται «steampunk» ενσωματώνοντας την αισθητική της Βικτωριανής εποχής στην αρχιτεκτονική, την μόδα και την μηχανική όμως η κοινωνία που αντιπροσωπεύεται (όπως και στα περισσότερα steampunk μυθιστορήματα) είναι πολύ πιο ανεπτυγμένη από την ιστορική Βικτωριανή εποχή. Εκτός από την χρήση της αρχιτεκτονικής για να δώσει υπόσταση και να καθορίσει την «steampunk» αισθητική, αυτή χρησιμοποιείται για να αναπαραστήσει κοινωνικές και πολιτικές δυνάμεις, να τις ξεχωρίσει μεταξύ τους και να δημιουργήσει ένα φανταστικό κόσμο από το μηδέν τον οποίο οι θεατές θα πιστέψουν και θα νοιαστούν.⁸ Για παράδειγμα σε ένα επεισόδιο της σειράς στις αρχικές σκηνές με σκοπό να μας συστήσει σε έναν ισχυρό πολιτικό ηγέτη, το *Last Exile* παρουσιάζει το κτήμα του βικτωριανού στυλ (ώστε να κατανοήσουμε σε ποια πολιτική δύναμη ανήκει). Οι μόνες πληροφορίες για την ταυτότητα και την ιστορία του χαρακτήρα αντλούνται κυρίως μέσω του αρχιτεκτονικού του περιβάλλοντος.



Εικόνες 5-6: *Last Exile*: Οι σκηνές που παρουσιάζουν το κτήμα του ισχυρού πολιτικού

Την ίδια τεχνική χρησιμοποιεί και ο μεταμοντέρνος σκηνοθέτης anime Kunihiko Ikuhara στα δικά του έργα. Στο anime *Penguindrum* παρουσιάζει μια έπαυλη στυλ μπαρόκ με σκοπό να συστήσει το κοινό σε έναν χαρακτήρα ο οποίος είναι ένας ισχυρός επιχειρηματίας, κληρονόμος μιας τεράστιας περιουσίας. Αντίθετα, για να μας συστήσει στους πρωταγωνιστές – μια οικογένεια χαμηλής κοινωνικής τάξης που οι

⁸ <https://medium.com/representations-of-architecture-in-japanese-anime-and-manga-> (Τελευταία επίσκεψη 26/12/2024)

οικονομικές αδυναμίες δεν τους αποτρέπουν από το να ζουν μια χαρούμενη ζωή – τους τοποθετεί να κατοικούν σε μια ξύλινη παράγκα με πολύχρωμες όψεις.



Εικόνες 7-8: *Penguindrum*: Οι σκηνές που παρουσιάζουν την έπαυλη και την ξύλινη παράγκα

Στην πλοκή του *Last Exile* παρουσιάζεται ένας κόσμος διαχωρισμένος χρονικά και τοπικά από την Γη, όμως η αναπαραγωγή αρχιτεκτονικής ανάλογης με αυτήν στην Γη, βοηθάει τον θεατή να κατανοήσει την περίπλοκη αφήγηση, να δημιουργήσει αίσθηση οικειότητας και να διευκολύνει τους συσχετισμούς μεταξύ χαρακτήρων και πτυχών της πλοκής. Μέσω της επιλογής συγκεκριμένων αρχιτεκτονικών ρευμάτων ο mangaka-animator μπορεί να αποδώσει μια αίσθηση διαφορετικότητας μεταξύ αντιπάλων ή διαφορετικών ομάδων (είτε είναι πολιτικές φατρίες, κοινωνικές τάξεις ή και εθνικές ομάδες) στην αφήγηση⁹. Έτσι, στο *Last Exile* όπως και στο *.hack* η αξία της αρχιτεκτονικής είναι πολύ υψηλή, το δομημένο περιβάλλον έχει μεγαλύτερο βάθος και έκθεση από τα περισσότερα anime εφόσον ένα μεγάλο μέρος της αισθητικής τους επιβάλλεται μέσω αυτής.

2.4 Ghost in the Shell

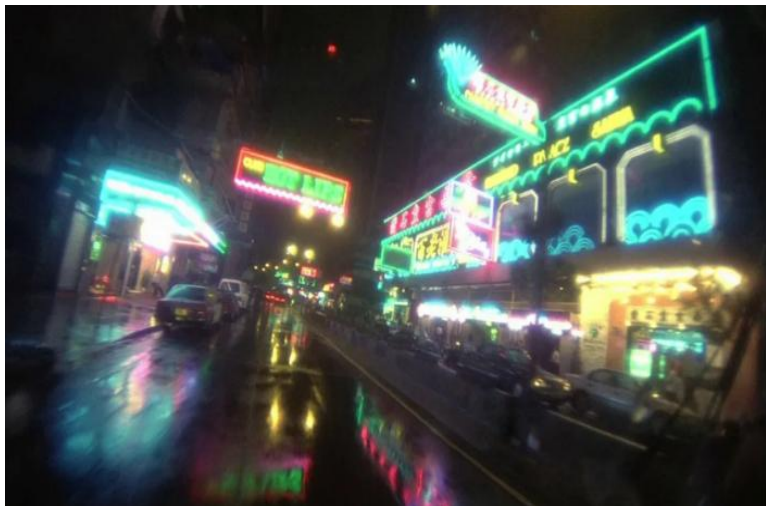
Το manga *Ghost in the Shell* του θρυλικού mangaka Shiro Masamune λαμβάνει μέρος στην φουτουριστική μυθιστορηματική μεγαλούπολη *New Port City*. Η υβριδική αυτή μεγαλούπολη όπως αναφέρει και ο ίδιος ο Masamune έχει βασιστεί κυρίως στο Hong Kong μια πόλη όπου, η παράδοση συνυπάρχει με τις πρωτοπορίες της τεχνολογίας αλλά προσθέτει ο ίδιος διάφορες ιαπωνικές επιρροές (σε μια προσπάθεια να μην ξενίσει τους Ιάπωνες αναγνώστες)¹⁰. Για τον Mamoru Oshii, σεναριογράφος για την ταινία anime οι παλιές πλωτές οδοί και οι σύγχρονοι πολυώροφοι ουρανοξύστες του Hong Kong είναι το ιδανικό μοντέλο για τον οραματισμό του για μια φουτουριστική πόλη όπως η *New Port City*. Για τον Oshii αυτά τα χαρακτηριστικά συμβολίζουν την απέραντη ροή πληροφοριών μεταμορφώνοντας τον αστικό ιστό σε ένα τεράστιο data center. Η ιδέα αυτές συσχετίζονται άμεσα με την πλοκή του *Ghost in the Shell* αποδεικνύοντας πως και εδώ η αρχιτεκτονική μέσω του δομημένου περιβάλλοντος χρησιμοποιείται για να εξυπηρετήσει και διευκολύνει την αφήγηση. Με την ίδια λογική και σκέψη ο Wong Kar-wai πρωτοπόρος σκηνοθέτης για τον κινηματογράφο του Hong Kong χρησιμοποιεί στην βραβευμένη ταινία του *Chungking Express* τα χαρακτηριστικά και την αισθητική της πόλης για να ορίσει τις προσλαμβάνουσες των πρωταγωνιστών του.¹¹ Ο υπερπληθυσμός, η μίξη της κινεζικής με την δυτική κουλτούρα, η υπερκινητικότητα μέχρι και τα εικονικά φώτα νέον του Hong Kong έχουν κοινή χρήση τόσο στο *Chungking Express* όσο και στο *Ghost in the Shell*. Η *New Port City* παρουσιάζεται με μια έντονη αντίθεση μεταξύ της

⁹ <https://medium.com/representations-of-architecture-in-japanese-anime-and-manga-> (Τελευταία επίσκεψη 26/12/2024)

¹⁰ Riekeles, σελ 93

¹¹ <https://medium.com/cinemanial/the-world-of-wong-kar-wai> (Τελευταία επίσκεψη 17/3/2025)

παλιάς πόλης και των σύγχρονων συνοικιών με τους ουρανοξύστες σε τέτοιο βαθμό που οι δυο δεν επιτυγχάνουν ποτέ μια συγχώνευση. Οι τοποθεσίες στην παλιά πόλη απεικονίζονται με τον απόλυτο ρεαλισμό ενός ντοκιμαντέρ σε μια προσπάθεια να τονιστεί η ιστορία των περιοχών αυτών. Οι σύγχρονες συνοικίες απέναντι παρουσιάζονται στείρες αλλά τεχνολογικά ανεπτυγμένες. Οι αντιθέσεις μεταξύ των δύο αστικών κόσμων απεικονίζονται κυρίως μέσω της αρχιτεκτονικής αλλά και με τις χρωματικές παλέτες που χρησιμοποιούνται. Μεγάλες λεωφόροι, τεράστιοι ουρανοξύστες και στενά σοκάκια με παλιά βρώμικα σπίτια για την νέα και παλιά πόλη αντίστοιχα. Ανοιχτές και ψυχρές αποχρώσεις του μπλε κυριαρχούν στις σκηνές που διαδραματίζονται στην νέα πόλη ενώ στην παλιά πόλη οι σκηνές χαρακτηρίζονται από σκληρό υποτονικό φωτισμό με γήινα χρώματα. Εδώ παρατηρούμε πως η αρχιτεκτονική χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει ένα ρεαλιστικό περιβάλλον για την αφήγηση: Στην παλιά πόλη μια απεικόνιση ενός βρώμικου τοίχου ή ενός εγκαταλελειμμένου κτηρίου είναι στοιχεία ενός αστικού τοπίου που έχει λάβει την μορφή του μέσα στον χρόνο. Η εικόνα του αστικού τοπίου περιέχει ένα τεράστιο όγκο πληροφοριών ο οποίος ορίζει την μακρά ιστορία της ίδιας της πόλης.



Εικόνες 9-10: Σκηνές της παλιάς πόλης της New Port City

Εικόνα 11: Νυχτερινή σκηνή της New Port City

Εικόνα 12: Σκηνή από δρόμο του Hong Kong σε ταινία του Wong Kar-wai



Εικόνα 13: Η αρχιτεκτονική ως ο πρωταγωνιστής του περιβάλλοντος. Εικόνα 14: Πανοραμική Απεικόνιση της New Port City. Ο ουρανός και τα φυσικά τοπία φαίνονται ελάχιστα σε αντίθεση με το δομημένο περιβάλλον.

Παραπάνω, το *Ghost in the Shell* μας παρουσιάζει μια αεροφωτογραφία της *New Port City*. Στο βάθος παρατηρούμε τους τεράστιους ουρανοξύστες των σύγχρονων συνοικιών που υψώνονται πάνω σε μια τεχνητή νήσο – ωδή στην τεχνολογική ανάπτυξη που απολαμβάνει η πόλη. Ενώ στο προσκήνιο βλέπουμε τις συνοικίες της παλιάς πόλης με κτήρια με μικρότερα ύψη. Η εικόνα αυτή εκφράζει την ύπαρξη του παλιού δίπλα στο νέο ενώ τα όρια του ενός με το άλλο είναι ξεκάθαρα – πράγμα που αποτελεί μια από τις κύριες θεματικές της ιστορίας όπως λέει ο σεναριογράφος του *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii¹².

2.5 Metropolis

Ο Osamu Tezuka (1928-1989), έχει ονομαστεί «Ο Θεός των *Manga*» και είναι κοινώς αποδεκτό ότι χωρίς τα έργα του ίδιου, τα *manga* δεν θα γνώριζαν την ανάπτυξη και επιρροή που τα κατέστησαν αναπόσπαστο κομμάτι της ιαπωνικής κουλτούρας. Οι πρωτοποριακές ιδέες και τεχνοτροπίες του συνεχίζουν ακόμα και σήμερα να είναι σημεία αναφοράς για την βιομηχανία των *manga* και των *anime*. Η επιρροή του στην Ιαπωνία είναι αντίστοιχη με αυτή των Hergé, Walt Disney και Jack Kirby για τα ευρωπαϊκά και αμερικανικά κόμικ.¹³

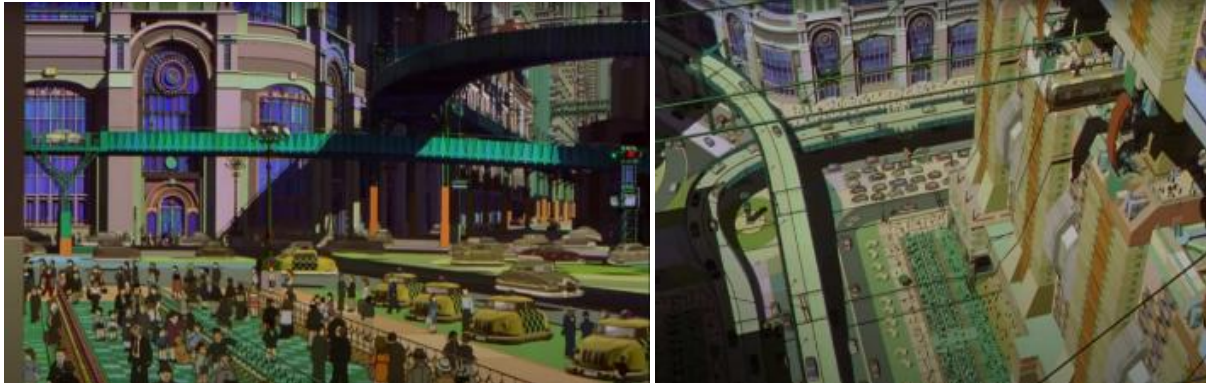
Το *manga Metropolis* (1949) του Osamu Tezuka αποτελεί μια από τις πρώτες μεγάλες επιτυχίες του και σημείο αναφοράς στην τέχνη των *manga* που οδήγησε στο κύκνειο άσμα του – το *Astro Boy* (1952-1968).

¹² Riekeles, σελ 93

¹³ Gravett, Paul, (2004), *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, Laurence King Publishing σελ. 24

Ελαφρώς εμπνευσμένο από την ομώνυμη ταινία του Fritz Lang (1927), τα αστικά τοπία των αμερικανικών μεγαλουπόλεων όπως το Σικάγο και η Νέα Υόρκη και την φουτουριστική αρχιτεκτονική των αρχών του 20^{ου} αιώνα – κυρίως τα αρχιτεκτονικά σχέδια του πρωτοπόρου Ιταλού αρχιτέκτονα Antonio Sant'Elia, το *Metropolis* δημιούργησε την ιαπωνική steampunk αισθητική την οποία ακολούθησε και γιγάντωσε ο Hayao Miyazaki με το Studio Ghibli. Δεν υπάρχουν ιαπωνικές επιρροές στην αρχιτεκτονική του έργου του Tezuka, καθώς στην περίοδο που έγραφε το *Metropolis* οι ιαπωνικές πόλεις δεν είχαν τα στοιχεία των αμερικανικών όπως για παράδειγμα ουρανοξύστες.

Το *Metropolis* πραγματεύεται με την σύγκρουση μεταξύ της ανθρωπότητας και της τεχνολογικής εξέλιξης.¹⁴ Η τεχνολογικά εξελιγμένη κοινωνία ορίζεται κυρίως μέσω του δομημένου περιβάλλοντος, της αρχιτεκτονικής της *Metropolis*: μνημειώδεις ουρανοξύστες, πολυεπίπεδα συστήματα κυκλοφορίας με υπερυψωμένους αυτοκινητόδρομους και πεζόδρομους με κυρίαρχο το στοιχείο του φουτουρισμού τονίζουν επίσης και το απολυταρχικό καθεστώς στην ιστορία του Tezuka όπου μια μικρή ομάδα ισχυρών καπιταλιστών ελέγχουν όλες τις πτυχές της κοινωνίας.



Εικόνες 15-16: Σκηνές από την anime ταινία του *Metropolis* που απεικονίζεται η αρχιτεκτονική και η πολεοδομία με τις επιρροές του φουτουρισμού εμφανείς (τεράστιοι πεζόδρομοι, υπερυψωμένοι αυτοκινητόδρομοι, κτίσματα μνημειώδους κλίμακας).

2.5.1 Σχέση με το κίνημα του Φουτουρισμού

Ιστορικά, ο φουτουρισμός ήταν το καλλιτεχνικό κίνημα που προσκόλλησε και στήριξε την φασιστική ιδεολογία. Ο κύριος εκφραστής του φουτουρισμού στην αρχιτεκτονική ήταν ο Antonio Sant'Elia στις αρχές του 20^{ου} αιώνα με τα σχέδια του για την *Citta Nuova*. Μέχρι το 1913 τα φουτουριστικά σχέδια του ήταν για μεμονωμένα κτήρια όπως σταθμοί παραγωγής ενέργειας, φάρους, αεροδρόμια και σταθμούς τρένων όλα κτήρια εντυπωσιασμού, χαρακτηριστικές εικόνες της βιομηχανικής κοινωνίας και την ανάπτυξης της τεχνολογίας.¹⁵ Στην έκθεση *Nuova Tendenze* ένα χρόνο αργότερα ο Sant'Elia παρουσίασε ενσωματωμένα αυτά τα σχέδια μαζί με άλλα το ολοκληρωμένο όραμα του για την *Citta Nuova*, το σύστημα κατοίκησης, επικοινωνίας και μεταφοράς.¹⁶ Κάθε πτυχή της ζωής συγκεντρώνεται στον μεγάλο σταθμό παραγωγής ενέργειας. Η *Citta Nuova* είναι σαν ένα τεράστιο πολυλειτουργικό ναυπηγείο, ευέλικτο, κινητικό και δυναμικό σε κάθε του λεπτομέρεια. Τα κτήρια υψώνονται πάνω από το περίπλοκο και πολυεπίπεδο σύστημα επικοινωνίας. Οι δρόμοι δεν είναι σαν απλωμένο χαλί πάνω στο έδαφος αλλά βυθίζονται πολλά επίπεδα κάτω εναγκαλίζοντας την κυκλοφορία. Οι δρόμοι διασυνδέονται με μεταλλικούς διαδρόμους και υπερυψωμένα πεζοδρόμια. Κάθε τετραγωνικό του αστικού χώρου αξιοποιείται ενώ αποκτάται περισσότερος μέσω των υπερυψωμένων και υπόγειων κυκλοφοριακών αρτηριών. Ουσιαστικά είναι ένα περιβάλλον όπου τα κτίσματα και η μηχανοποιημένη και μη κυκλοφορία μοιράζονται από κοινού ένα χώρο αλλά λειτουργούν ξεχωριστά. Τα κτήρια ομαδοποιούνται σε ψηλές συστάδες, κάποιες ψηλότερες και φαρδύτερες ανάλογα την χρησιμότητα τους. Η πρόσβαση σε αυτά γίνεται με ανελκυστήρες οι οποίες δεν κρύβονται πλέον ανάμεσα στα κλιμακοστάσια αλλά αναπτύσσονται σε όλο το μήκος των προσόψεων.

Η κυκλοφορία οργανώνεται σε τρία επίπεδα: υπερυψωμένα πεζοδρόμια για τους πεζούς, αυτοκινητοδρόμους για τα αυτοκίνητα και ράγες για τα τραμ. Μια μεγάλη μερίδα των κτηρίων έχουν προφίλ υποχώρησης σχεδιασμένο ώστε μην εμποδίζει την πορεία του φωτός και να δημιουργήσει μια

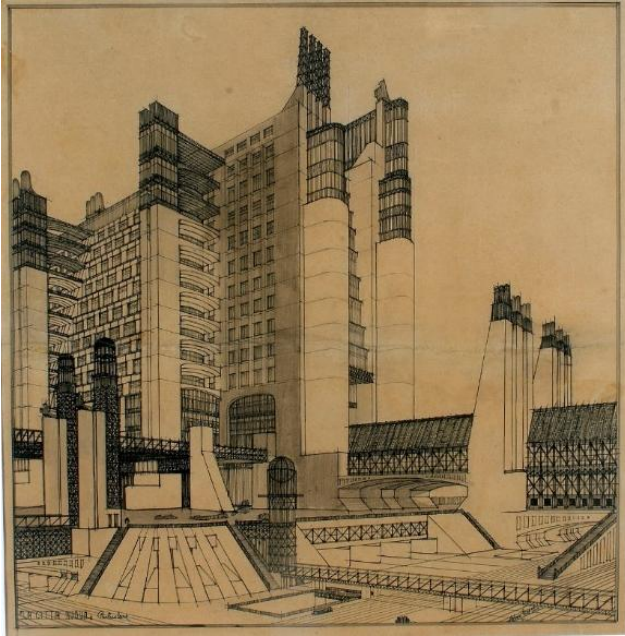
¹⁴ Riekels, σελ 137

¹⁵ Tisdall, Caroline & Bozzolla, Angelo, (1996), *Futurism*, (3η έκδ), Thames and Hudson, σελ. 121

¹⁶ Ο.Π., σελ. 128

ποικιλία στα περιγράμματα των κατασκευών. Ο Sant'Elia διαχωρίζει τα επίπεδα με την πρόβλεψη πως όλες οι απαραίτητες υπηρεσίες θα γίνουν χαρακτηριστικό και αναπόσπαστο στοιχείο του αστικού κέντρου.¹⁷ Τα συγκροτήματα κατοικίας και το σύστημα κατοίκησης γενικά είναι μια προέκταση της βιομηχανικής ζωής.

Για την Citta Nuova ο Sant'Elia δεν δημιούργησε ποτέ σχέδια κατόψεων η κάποιο masterplan ούτε υπέδειξε ποτέ πως φανταζόταν τους εσωτερικούς χώρους των τεράστιων κτισμάτων. Αυτό ενίσχυσε την άποψη πως ακόμα και για αυτόν η Citta Nuova ήταν ένα όνειρο και όχι κάτι πρακτικά ρεαλιστικό.

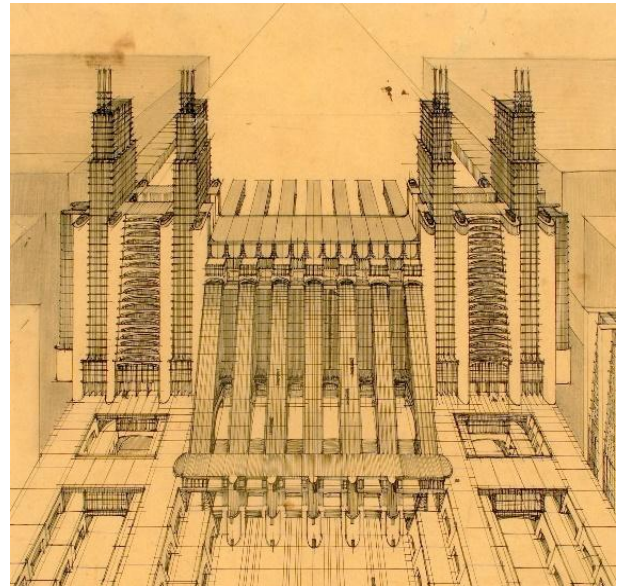


Εικόνα 17: Αρχιτεκτονικά σχέδια του Antonio Sant' Elia για την Citta Nuova



Εικόνα 18: Σκηνή από την anime ταινία του Metropolis

Εικόνα 19: Αρχιτεκτονικό σχέδιο του Antonio Sant' Elia



Οι φουτουριστικές επιρροές στο Metropolis είναι εμφανείς

¹⁷Da Costa - Meyer, Esther, (1995), *The Work of Antonio Sant' Elia: Retreat into the Future*, Yale Publications in the History of Art, σελ 86-91

Στην anime έκδοση του *Metropolis*, το πρώτο καρέ μας παρουσιάζει στο Ziggurat (την έδρα των ισχυρών καπιταλιστών), ένα μνημειώδες κτίσμα του οποίου η κλίμακα κάνει τα γειτονικά κτήρια να φαίνονται μικροσκοπικά και παρουσιάζεται ως ένας νέος Πύργος της Βαβέλ.¹⁸ Η κλίμακα του επιβάλλεται σε όλη την *Metropolis* προβάλλοντας την κυριαρχία των ισχυρών. Ουσιαστικά, η αρχιτεκτονική αντιπροσωπεύει την ίδια την εξουσία. Επίσης, πάλι εδώ η αρχιτεκτονική εξυπηρετεί την αφήγηση δημιουργώντας μια προοικονομία: όπως καταστρέφεται ο Πύργος της Βαβέλ στα βιβλία της Γένεσις, έτσι θα καταστραφεί και το Ziggurat στο κλείσιμο της ιστορίας, σηματοδοτώντας και την πτώση του κυρίαρχου καθεστώτος.



Εικόνες 20-21: Απόψεις του πύργου Ziggurat όπως απεικονίζεται στην anime έκδοση του *Metropolis* – Αριστερά φαίνεται και η διαφορά μεγέθους μεταξύ αυτού και των λοιπών κτισμάτων.



Εικόνα 22: Καρέ από το πρωτότυπο manga *Metropolis* (1949) – και εδώ οι φουτουριστική αισθητική είναι εμφανής.

¹⁸ Lunning, Frenchy, (2012), *Mechademia 7: Lines of Sight*, University of Minnesota Press, σελ. 292



Εικόνες 23,25: Καρέ από το πρωτότυπο manga *Metropolis* (1949)



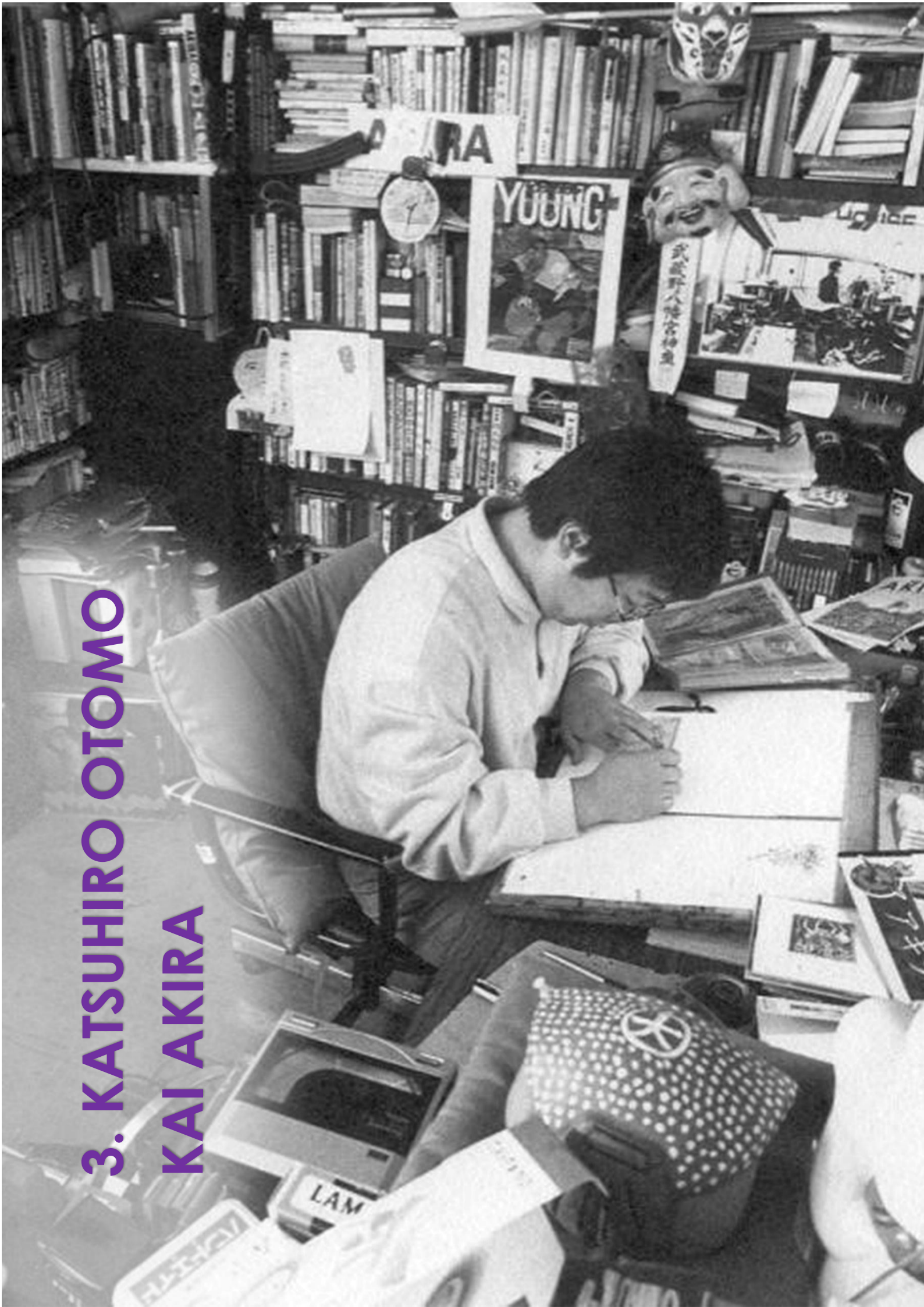
Εικόνα 24: Το Σικάγο την δεκαετία του 1950



Παρατηρούμε την επίδραση των αμερικανικών μεγαλουπόλεων στα σχέδια του Osamu Tezuka

3. KATSUHIRO OTOMO

KAI AKIRA



3. Katsuhiro Otomo και Akira

3.1. Ιστορία manga – anime

Τα manga δεν είναι τόσο νέα όσο πιθανότητα έχει εντυπωθεί από αυτά τα είδη. Στην πραγματικότητα, το manga έχει μακρά ιστορία που ξεκινάει τουλάχιστον γύρω στο 1775 μ.Χ. με τη μορφή εικονογραφικών μυθιστορημάτων (όπως τα δυτικά graphic novels) γνωστά ως Kibyōshi. Το Kibyōshi με τη σειρά του αναπτύχθηκε από τις παραδοσιακές ιαπωνικές τεχνικές εκτύπωσης σε ξυλομπογιές, οι οποίες είχαν χρησιμοποιηθεί από καιρό για να διηγούνται διαδοχικές, γραμμικές, αφηγήσεις αν και συνήθως μικρότερου μήκους και μάλλον με απλές γραμμές πλοκής.

Έτσι, το manga είχε μια ιστορία που μπορεί να ανιχνευθεί, τουλάχιστον στην περίοδο Edo (1603-1868) και είναι μια πολιτιστική δύναμη πολύ μέσα στο ευρύ πεδίο της σύγχρονης και ιστορικής ιαπωνικής κουλτούρας. Χωρίς αμφιβολία, υπάρχουν μελετητές που θα θεωρούσαν το manga έξω από τη σφαίρα των «σωστών» ιαπωνικών σπουδών και, αντίθετα, πολλοί που στην πραγματικότητα θα το θεωρούσαν εντός αυτού του πεδίου, αλλά ο κοινωνικός αντίκτυπος του manga διασχίζει μια μακρά περίοδο της ιαπωνικής πολιτιστικής ιστορίας.¹⁹

Τα anime από την άλλη είναι πρόσφατη δημιουργία –μέσα στην δεκαετία του 1960 – απέκτησαν διεθνής φήμη μετά το 1990 ενώ εκείνη την περίοδο η μελέτη των anime από ακαδημαϊκούς, ήταν τόσο βαθιά σε έκταση και λεπτομέρεια που αφαιρέθηκε αμέσως από τις κινηματογραφικές σπουδές και την περαιτέρω σχέση με άλλες ιαπωνικές τέχνες και θέματα ψυχαγωγίας. Αυτό οφείλεται κυρίως σε δύο πτυχές: στη μοναδική φύση των anime και στο γεγονός ότι πολλές πολιτιστικές μελέτες των anime έχουν επικεντρωθεί περισσότερο στον κοινωνικό και πολιτισμικό του ρόλο ως δύναμη στην κουλτούρα των νέων παρά στις αισθητικές, λογοτεχνικές και αφηγηματικές του ιδιότητες. Δυτικοί μελετητές έχουν εξετάσει σε μεγάλο βαθμό τα anime, παράλληλα με την εκτεταμένη διεθνή έκθεσή του.²⁰



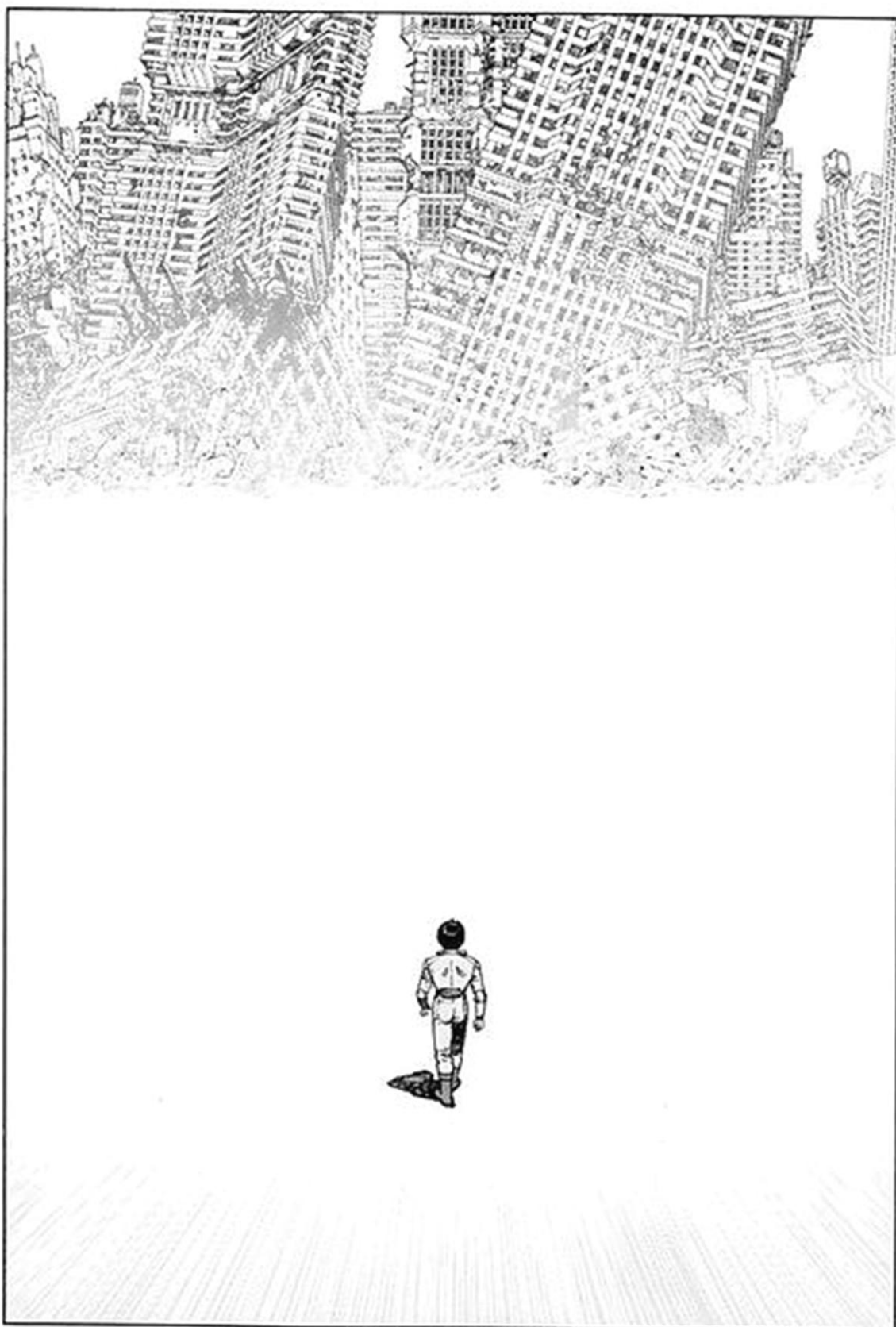
Εικόνα 26: Σχέση manga – anime.

Αυτή η προσέγγιση έδειξε την «εξωτική» φύση των anime καθώς εισήχθη στη δυτική κατανάλωση και επίσης τη νησιωτική φύση των anime ως fandom, τουλάχιστον πριν από την τεράστια επιτυχία μιας ποικιλίας anime μεταγλωττισμένων ή ανακατασκευασμένων για αμερικανικές και άλλες αγγλόφωνες αγορές. Επιπλέον, τα anime χωρίζονται (όπως και τα manga) σε μια ποικιλία βασικών υποειδών, και ένα ευρύτερο τμήμα του ιαπωνικού πληθυσμού καταναλώνει anime από ό, τι πιθανώς καταναλώνει αμερικανικά ή δυτικά κινούμενα σχέδια: για παράδειγμα, υπάρχουν anime κυρίως για αγόρια και νεαρούς άνδρες (Shōnen) και εκείνα που απευθύνονται κυρίως σε νεαρά κορίτσια (Shojo) ενώ υπάρχουν άλλα που απευθύνονται σε ενήλικες (Seinen).

Τα anime, όπως γνωρίζουμε, δεν θα υπήρχαν χωρίς τα manga, ωστόσο, λόγω της δημοτικότητας του κινηματογράφου και της τηλεόρασης, η ικανότητα του animé να επεκτείνεται παγκοσμίως και να συγκεντρώνει μεγαλύτερα έσοδα από τις πωλήσεις από το manga είναι προφανής και επομένως τα μεγάλα στούντιο θα διαθέσουν περισσότερη χρηματοδότηση σε έργα anime από manga.

¹⁹ Koyama – Richard, Brigitte, (2022), *One Thousand Years of Manga*, Thames and Hudson, σελ 147-150

²⁰<https://medium.com/representations-of-architecture-in-japanese-anime-and-manga-> (Τελευταία επίσκεψη 26/12/2024)



Εικόνα 27: Poster για το Akira

3.2. Katsuhiro Otomo

Ο Katsuhiro Otomo είναι ένας Ιάπωνας καλλιτέχνης manga (mangaka), animator και σκηνοθέτης με μεγάλη επιρροή, γεννημένος στις 14 Απριλίου 1954, στην περιφέρεια Miyagi της Ιαπωνίας. Είναι περισσότερο γνωστός για τη δημιουργία της πρωτοποριακής σειράς manga και anime *Akira*. Τα έργα του Otomo συχνά εξερευνούν θέματα τεχνολογίας, αστικοποίησης, κοινωνικών ζητημάτων, της ανθρωπίνης κατάστασης και το λεπτομερές έργο τέχνης του είναι χαρακτηριστικό της αφήγησης του.

Η έμπνευση πίσω από το *Akira* είναι πολύπλευρη. Ο Otomo άντλησε έμπνευση από το κοινωνικό-πολιτικό κλίμα στην Ιαπωνία κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1980, ιδιαίτερα από την ταχεία αστικοποίηση και την τεχνολογική πρόοδο. Τα θέματα της κυβερνητικής διαφθοράς, οι κίνδυνοι της ανεξέλεγκτης επιστημονικής προόδου και οι συνέπειες μιας μεγάλης καταστροφής (στην περίπτωση του *Akira*, μια μυστηριώδης έκρηξη) αντανακλούν ανησυχίες της εποχής. Ο Otomo εμπνεύστηκε επίσης από διάφορα λογοτεχνικά έργα, όπως μυθιστορήματα επιστημονικής φαντασίας και κλασικά manga. Τα βομβαρδισμένα τοπία και οι ερειπωμένες δομές του *Neo-Tokyo* μπορεί να ξυπνήσουν μνήμες από τη Hiroshima και το Nagasaki, αγγίζοντας την τραυματική μεταπολεμική ιστορία της Ιαπωνίας.

Η επιθυμία να εξερευνήσει έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο και να εμβαθύνει στις συνέπειες του επιστημονικού πειραματισμού και της κοινωνικής αναταραχής, ήταν σημαντικοί κινητήριοι παράγοντες για τον Otomo στη δημιουργία του *Akira*. Το manga εμφανίστηκε με φόντο την ταχεία οικονομική ανάπτυξη, την αστική επέκταση, την κουλτούρα της νεολαίας και την πολιτική απάθεια. Η cyberpunk αισθητική και τα αντιπολιτισμικά συναισθήματα, εμπνεύστηκαν επίσης από ένα μείγμα δυτικών έργων επιστημονικής φαντασίας (π.χ. η ταινία *Blade Runner* του Ridley Scott)²¹ και το μοναδικό όραμα του Otomo. Υπάρχει μια προφανής κριτική στον αχαλίνωτο καταναλωτισμό, την ανεξέλεγκτη κυβερνητική εξουσία και τις παγίδες της τεχνολογικής προόδου.



Εικόνα 28: Katsuhiro Otomo και το 1^ο τεύχος του Akira, 1982-88.



Εικόνα 29: Σκηνή από το Blade Runner, 1982.

Όπως το έθεσαν πρόσφατα οι *The Japan Times*, «Χωρίς το *Akira* δεν θα υπήρχε κουλ Ιαπωνία». Τα manga θεωρούνται δεδομένα σήμερα, ευρέως διαθέσιμα ως αγγλικά χαρτόδετα και εμπνέουν παγκόσμιους καλλιτέχνες με τα δυναμικά στυλ και τις τεχνικές τους. Όμως, πριν από είκοσι πέντε χρόνια, αυτό που θα γινόταν ένα τσουνάμι ιαπωνικών κόμικς, ήταν μόλις ένα κύμα. Τον Μάιο του 1987, οι ανεξάρτητοι εκδότες των ΗΠΑ, First και Eclipse υποκίνησαν το πρώτο κύμα, παρουσιάζοντας μεγάλα ιστορικά έπη *Lone Wolf and Cub* και *Kamui*, μεταξύ άλλων, σε μηνιαία ή δεκαπενθήμερα κομμάτια, ως αμερικανικά κόμικς. Αλλά ο μεγάλος αντίκτυπος ήρθε το 1988, όταν οι εκδόσεις κόμικς Epic, που ανήκει στη Marvel, κυκλοφόρησε το *Akira*, του Katsuhiro Otomo. Οι ασπρόμαυρες σελίδες του έγιναν έγχρωμες, κάνοντας την πρώτη χρήση μιας ζωντανής, εξελιγμένης παλέτας υπολογιστή, που επινόησε ο Steve Oliff.

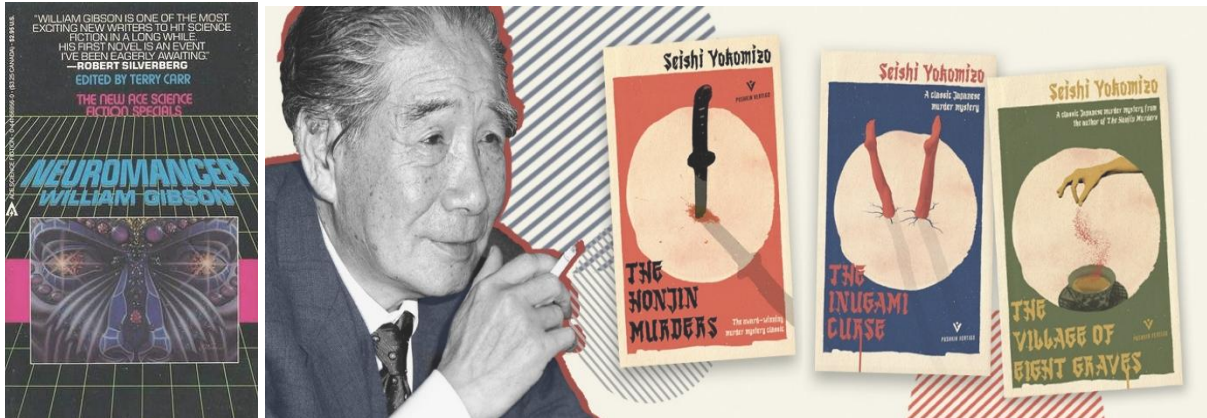


²¹ Barder, Ollie, 2017, *Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime*, Συνέντευξη στον Katsuhiro Otomo, Forbes, 26 Μαΐου 2017

Αυτό έγινε με σκοπό το manga να φανεί πιο οικείο στο μάτι του Δυτικού αναγνώστη²², καθώς ήταν ένα συναρπαστικό, γρήγορο manga επιστημονικής φαντασίας, σε τεράστια κλίμακα.

Το *Akira* ήταν cyberpunk πριν από το cyberpunk, όταν ο Otomo άρχισε να το μεταδίδει σε συνέχειες το 1982 στο περιοδικό *Young Magazine*²³, που διήρκεσε δύο φορές την εβδομάδα. Το *Cyberpunk* είναι ένα υποείδος επιστημονικής φαντασίας που εμφανίστηκε στα τέλη του 20ου αιώνα, που χαρακτηρίζεται από ένα δυστοπικό μέλλον όπου η προηγμένη τεχνολογία και η κυβερνητική, αντιπαρά τίθενται με την κοινωνική παρακμή και την καταπίεση. Ο ίδιος ο όρος συνδυάζει «κυβερνητική» και «πανκ», αντικατοπτρίζοντας την εστίαση του είδους σε σενάρια υψηλής τεχνολογίας και χαμηλής ζωής. Η αισθητική και τα θέματα του cyberpunk είναι κεντρικά για την κατανόηση της αρχιτεκτονικής τόσο του *Akira* όσο και της σχέσης του με το σύγχρονο Τόκιο.

Ο Otomo δεν θα γνώριζε το θεμελιώδες βιβλίο του William Gibson το 1984, *Neuromancer* μέχρι το 1985, όταν μεταφράστηκε στα ιαπωνικά. Αντίθετα παραθέτει τα μυθιστορήματα του Seishi Yokomizo και την ενασχόλησή τους με «νέες ράτσες» ανθρώπων που μεταλλάσσονται για να προσαρμοστούν σε ασταθείς συνθήκες, που προσωποποιούνται στη δύσπιστη επαναστατική νεολαία της Ιαπωνίας και τους εξεγερμένους φοιτητές της δεκαετίας του '60.



Εικόνα 31: Εξώφυλλο βιβλίου *Neuromancer*, William Gibson, 1984. Εικόνα 32: Εξώφυλλα μυθιστορημάτων του Seishi Yokomizo, 1946.

Ο Otomo προσπάθησε να προκαλέσει αυτή την ασταθή περίοδο που γνώριζε καλά στον μελλοντικό κόσμο του *Akira*. «Ήθελα να αναβιώσω μια Ιαπωνία όπως αυτή που μεγάλωσα, μετά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, με μια κυβέρνηση σε δύσκολη θέση, έναν κόσμο που ξαναχτίζεται, εξωτερικές πολιτικές πιέσεις, ένα αβέβαιο μέλλον και μια συμμορία παιδιών που αφήνονται να τα βγάλουν πέρα, που εξαπατούν την πλήξη αγωνιζόμενοι με μηχανές». Αποτίει επίσης φόρο τιμής στο αγαπημένο του manga της παιδικής ηλικίας, το γιγάντιο ρομπότ κλασικό *Tetsujin 28 Go* (1956-66), από τον Mitsuteru Yokoyama, που κυκλοφόρησε ως κινούμενα σχέδια στην Αμερική, ως *Gigantor* και στις μόνιμες εντυπώσεις που του άφησαν αμερικανικές ταινίες, όπως το *Easy Rider* και *Bonnie and Clyde*.

Ο Mitsuteru Yokoyama ήταν ένας πρωτοπόρος καλλιτέχνης manga γνωστός για τη δημιουργία του θεμελιώδους αυτού έργου, που καθιέρωσε το είδος των γιγάντων ρομπότ. Η ευφάνταστη αφήγηση και η απεικόνιση της προηγμένης τεχνολογίας επηρέασαν τον Otomo, ο οποίος μεγάλωσε θαυμάζοντας το έργο του. Το *Akira* αντικατοπτρίζει αυτή την επιρροή μέσα από τα λεπτομερή αστικά τοπία του, την εξερεύνηση του αντίκτυπου της τεχνολογίας στην κοινωνία και τις περίπλοκες σχέσεις ανθρώπου-τεχνολογίας, αναφερόμενος στο περιπετειώδες πνεύμα και τις καινοτόμες ιδέες που βρίσκονται στο manga του Yokoyama.

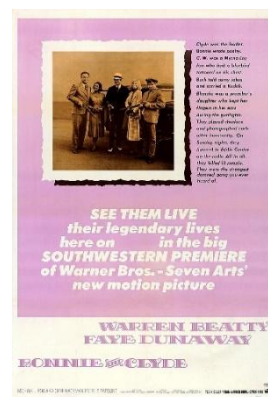
Το όνομα *Gigantor* υπογραμμίζει το κολοσσιαίο μέγεθος του ομότιτλου ρομπότ, το οποίο ελέγχεται από ένα νεαρό αγόρι που ονομάζεται Shotaro Kaneda.²⁴ Η σειρά, που ξεκίνησε το 1956, είναι ένα από τα πρώτα παραδείγματα του είδους των γιγάντων ρομπότ, εισάγοντας το κοινό σε θέματα προηγμένης τεχνολογίας,

²²Schodt, Frederik, L., (1983), *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International, σελ. 148

²³ Barder, Ollie, (2017), *Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime*, Συνέντευξη στον Katsuhiro Otomo, Forbes, 26 Μαΐου 2017

²⁴ Ο.Π.

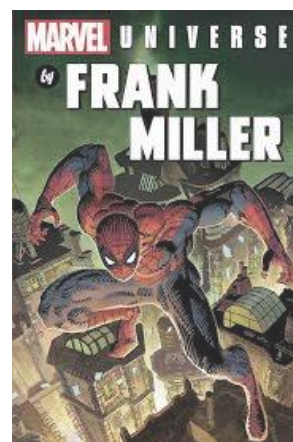
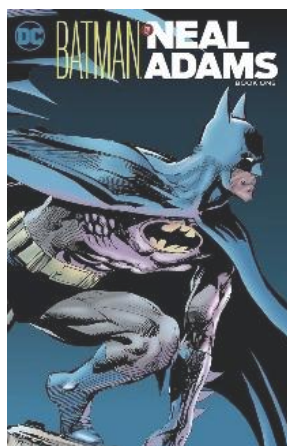
ηρωισμού και ηθικά διλήμματα που σχετίζονται με ισχυρές μηχανές. Το *Gigantor* έγινε πολιτιστικό σύμβολο, επηρεάζοντας πολλά επόμενα έργα στο είδος *mecha* και αφήνοντας μια διαρκή κληρονομιά τόσο στην ιαπωνική όσο και στην αμερικανική ποπ κουλτούρα.



Εικόνα 33: Εξώφυλλο manga Tetsujin 28 Go, *Gigantor*, Mitsuteru Yokoyama, 1956-66. Εικόνα 34: Ταϊνία *Easy Rider*, 1969. Εικόνα 35: Ταϊνία *Bonnie and Clyde*, 1967.

Το *Akira* ήταν επίσης ένα «νέο είδος» manga· πιο γρήγορο, πιο δυνατό, πιο έξυπνο και πιο νατουραλιστικό. Οι Αμερικανοί λάτρεις των κόμικς, γαντζωμένοι στον Neal Adams, τον John Byrne και τον Frank Miller, δεν ήταν ακόμη έτοιμοι για τις εξωγήινες παραμορφώσεις και τις μεγαλόφθαλμες καρικατούρες των πιο τυπικών manga, αλλά ενθουσιάστηκαν από τη λεπτομερή ρεαλιστική φαντασίωση του Otomo.

Ο Neal Adams, ο John Byrne και ο Frank Miller είναι κομβικές φιγούρες στην ιστορία των αμερικανικών κόμικς, καθένας από τους οποίους φέρνει σημαντική καινοτομία και επιρροή στο μέσο. Ο Neal Adams είναι διάσημος για το δυναμικό και ρεαλιστικό στυλ τέχνης του, αναζωογονώντας χαρακτήρες όπως ο Batman και ο Green Lantern και πιέζει για τα δικαιώματα των δημιουργών, επηρεάζοντας σημαντικά τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζονταν οι καλλιτέχνες κόμικς.²⁵ Ο John Byrne φημίζεται για τη δουλειά του στους *X-Men* και *Fantastic Four*, όπου η αφήγηση και η λεπτομερής τέχνη του βοήθησαν στον επαναπροσδιορισμό των αφηγήσεων ηρώων, δίνοντας έμφαση στην ανάπτυξη χαρακτήρων και στις πολύπλοκες πλοκές. Ο Frank Miller είναι περισσότερο γνωστός για τη σκοτεινή, σκληρή αφήγηση και την ξεχωριστή του τέχνη σε έργα όπως το *"The Dark Knight Returns"* και το *"Sin City"*, που έφεραν ένα νέο επίπεδο ωριμότητας και πολυπλοκότητας στην αφήγηση των κόμικς, επηρεάζοντας την κατεύθυνση του είδους προς τους ενήλικες.²⁶ Καθένας από αυτούς τους δημιουργούς συνέβαλε στη μετατροπή των κόμικς σε μια πιο σεβαστή και ευέλικτη μορφή τέχνης.



²⁵ Napier, S., J., (2005), *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, St. Martin's Griffin, σελ. 15-17

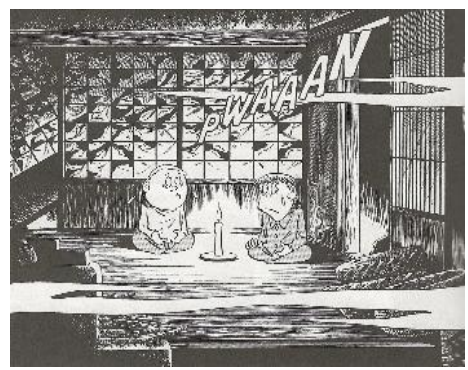
²⁶ Kelts, Roland, (2007), *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, St. Martin's Griffin, σελ. 125

Εικόνα 36: Εξώφυλλο κομικ: *Batman*, Neal Adams, 1967-69, επανέκδοση 2018. Εικόνα 37: Αποσπάσματα από τα έργα του John Byrne, 1962-75. Εικόνα 38: Εξώφυλλο κόμικ: *Marvel Universe*, Frank Miller 1972-83, επανέκδοση 2018.

Η καινοτόμος προσέγγισή του Otomo, προέκυψε από τις σπουδές του στο σχέδιο, την αρχιτεκτονική και τον θαυμασμό του για τις προσεγμένες τοποθετήσεις στο manga του Shigeru Mizuki (εκδ. στα αγγλικά από την Drawn & Quarterly). Όσο για αυτά τα «κανονικά σκίτσα», χωρίς υπερβολή, ξεκίνησε χρησιμοποιώντας τους φίλους του ως μοντέλα για το σχέδιό του. «Το στυλ μου διαμορφώθηκε φυσικά παρατηρώντας τα, προσπαθώ να σχεδιάζω τα πράγματα όσο πιο αληθινά γίνεται, χωρίς να πέφτω σε μανιερισμό».

Ο Shigeru Mizuki ήταν ένας διάσημος Ιάπωνας καλλιτέχνης manga, περισσότερο γνωστός για τα έργα του στο είδος του yokai (υπερφυσικά πλάσματα) και των ιστορικών manga, ιδιαίτερα της σειράς "*GeGeGe no Kitaro*".²⁷ Το λεπτομερές και σχολαστικά κατασκευασμένο υπόβαθρό του, σε συνδυασμό με την ικανότητα να πλέκει φανταστικά στοιχεία σε καθημερινά περιβάλλοντα, έθεσαν ένα νέο πρότυπο στην τέχνη των manga.²⁸

Η επιρροή του Mizuki στον Katsuhiro, είναι εμφανής στην αφοσίωση του Otomo στη ρεαλιστική λεπτομέρεια και τη δυναμική σύνθεση. Ο Otomo θαύμασε την προσεκτική τοποθέτηση και χρήση του φόντου από τον Mizuki, προσπαθώντας να προσελκύσει όσο το δυνατόν περισσότερο τη ζωή, κάτι που αντικατοπτρίζεται στα περίπλοκα και καθηλωτικά αστικά τοπία του *New Tokyo* στο *Akira*. Αυτή η προσέγγιση βοήθησε τον Otomo να δημιουργήσει ένα ζωντανό, πιστευτό περιβάλλον που ενισχύει το βάθος και την πολυπλοκότητα της αφήγησης.



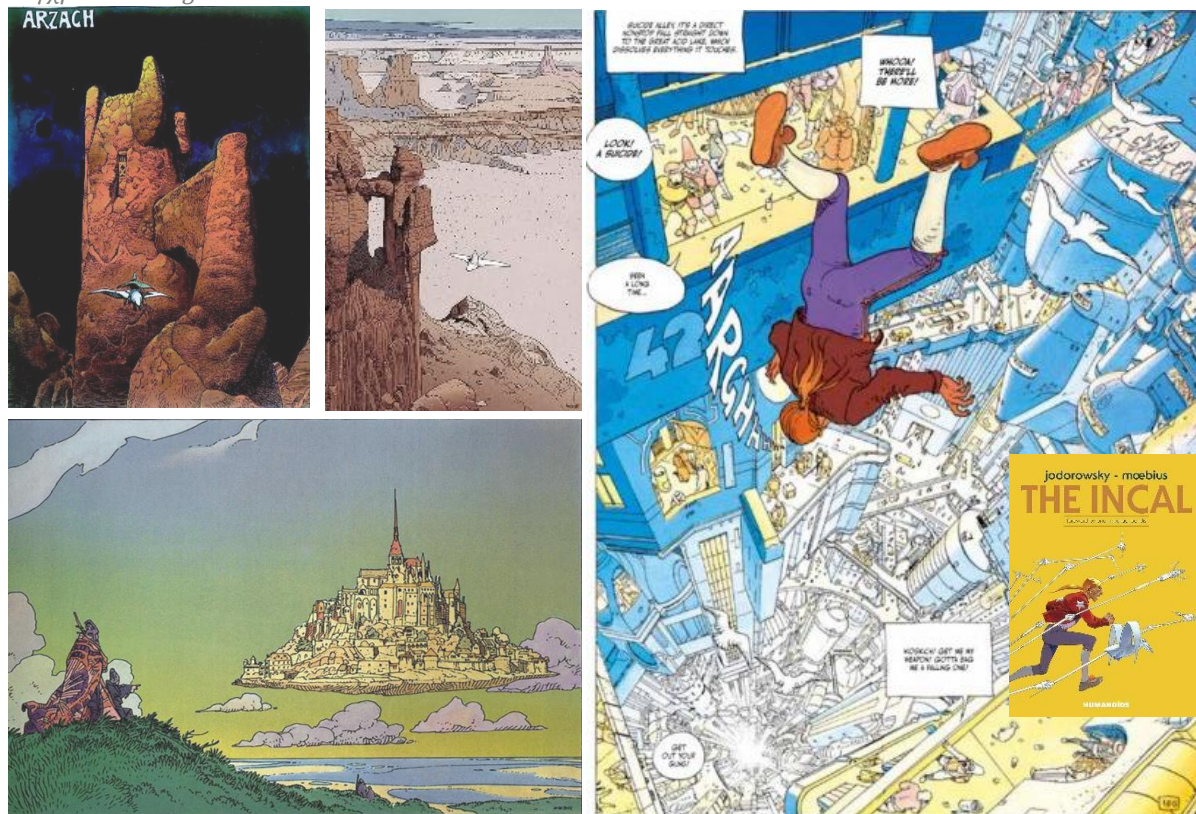
Εικόνα 39: Εξώφυλλο manga: *GeGeGe no Kitaro*, Shigeru Mizuki, 1960. Εικόνα 40 & 41: Αποσπάσματα από έργα του Shigeru Mizuki. Εικόνες 42, 43 & 44: Το αστικό τοπίο του *New Tokyo*, από το anime *Akira*.

Ένα άλλο κρίσιμο στοιχείο για το στυλ του Otomo, ήταν το αισθητικό σοκ στα τέλη της δεκαετίας του 70', της ανακάλυψης του έργου του Γάλλου δεξιότητη των κόμικς επιστημονικής φαντασίας Moebius, με το ψευδώνυμο Jean Giraud. «Την εποχή εκείνη, το manga περιοριζόταν στο πραγματικό, το καθημερινό, το συγκεκριμένο, το κοινωνικό. Όλοι ορκίστηκαν μόνο στο «gekiga», την ενήλικη εκδοχή του manga που χρησιμοποιούσε πολλά καρέ και ζοφερές συνθέσεις. Η σαφής αλλά πολύ εκφραστική και λεπτομερής γραμμή του Moebius ήταν μια πραγματική αποκάλυψη. Ένα φανταστικό σύμπαν σαν αυτό του Arzach μας έδωσε από τη ρουτίνα μας. Δεν ήμουν ο μόνος που επηρεάστηκε. Πολλοί συντάκτες manga το έλαβαν ως πρόσκληση, να βυθιστούν σε νέους κόσμους, για να ανοίξουν νέες καλλιτεχνικές προοπτικές».

²⁷ Schodt, Frederik, (1983), σελ. 150

²⁸ Araki, Hirohiko, (2017), *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*, VIZ Media LLC, σελ 138

Ο Jean Giraud, ήταν ένας διάσημος Γάλλος καλλιτέχνης κόμικς και συγγραφέας που φημιζόταν για το πρωτοποριακό του έργο στην επιστημονική φαντασία. Το λεπτομερές, ευφάνταστο έργο τέχνης και το αφηγηματικό του στυλ σε έργα όπως το "Arzach" και το "The Incal" έφεραν επανάσταση στη μορφή των κόμικς, συγχωνεύοντας σουρεαλιστικά, επεκτατικά σύμπαντα με περίπλοκα, εκφραστικά έργα γραμμών. Αυτή η μοναδική αισθητική επηρέασε σε μεγάλο βαθμό τον Katsuhiro Otomo. Εμπνευσμένος αυτός από την απομάκρυνση του Moebius από τη συμβατική αφήγηση και την ικανότητά του να κατασκευάζει ζωντανά λεπτομερείς και ευφάνταστους κόσμους, υιοθέτησε μια παρόμοια προσέγγιση στο Akira. Τα πλούσια λεπτομερή αστικά τοπία του manga και η συγχώνευση του δυστοπικού με το φανταστικό, μπορούν να αναχθούν στην έκθεση του Otomo στο οραματικό στυλ του Moebius, το οποίο ενθάρρυνε μια γενιά καλλιτεχνών manga να εξερευνήσουν νέους καλλιτεχνικούς ορίζοντες πέρα από τους περιορισμούς του σύγχρονου manga.



Εικόνα 45: Εξώφυλλα και αποσπάσματα από τα κόμικ Arzach και The Incal, (Moebius) Jean Giraud, 1975 και 1980-2014 αντίστοιχα.

Το gekiga, ένας όρος που επινοήθηκε στα τέλη της δεκαετίας του 1950 από τον Yoshihiro Tatsumi, αναφέρεται σε ένα στυλ manga που απευθύνεται σε ενήλικο κοινό, που χαρακτηρίζεται από τα σοβαρά, συχνά σκοτεινά και σκληρά θέματα, τη ρεαλιστική αφήγηση και το λεπτομερές έργο τέχνης. Σε αντίθεση με τα παραδοσιακά manga, τα οποία θεωρούνταν πιο ιδιότροπα και απευθύνονταν σε παιδιά, το gekiga καταπιάνστηκε με ώριμα θέματα όπως το έγκλημα, η πολιτική και η ανθρώπινη ψυχολογία, χρησιμοποιώντας μια κινηματογραφική προσέγγιση με σύνθετους χαρακτήρες και αφηγήσεις.

Αυτό το στυλ επηρέασε σημαντικά τον Katsuhiro Otomo στη δημιουργία του Akira, καθώς ενσωμάτωσε τα εκλεπτυσμένα, ζοφερά θέματα και το περίπλοκο έργο τέχνης του gekiga. Η αφήγηση του Otomo στο Akira εμβαθύνει σε δυστοπικά κοινωνικά ζητήματα και προσωπικούς αγώνες, αντικατοπτρίζοντας τον ώριμο, αντανakλαστικό τόνο του gekiga, ενώ παράλληλα ενσωματώνει τις δυναμικές τεχνικές οπτικής αφήγησης που θαύμαζε στο έργο του Moebius, με αποτέλεσμα μια ρηξικέλευθη συγχώνευση στυλ.



Εικόνα 46: Αποσπάσματα από διάφορα στυλ manga gekiga, με θέματα το έγκλημα, τη πολιτική και την ανθρώπινη ψυχολογία.

Η ξεχωριστή εμφάνιση του Akira, το βοήθησε πολύ να ξεπεράσει τα γλωσσικά και πολιτισμικά εμπόδια και να εμφυτεύσει manga διεθνώς. Στην Ιαπωνία, η άμεση επιτυχία του πρώτου τόμου του Akira σε ειδική, υπερμεγέθη, ακριβή μορφή στα 1.000 γιεν, που εξαντλήθηκαν αμέσως δύο εκτυπώσεις συνολικού αριθμού 300.000 αντιτύπων, οδήγησε τον Otomo να αναθέσει τη σκηνοθεσία της δικής του εκδοχής ταινιών κινουμένων σχεδίων το 1988. Μαζί με τα manga, εργαζόταν στον τομέα των anime από το 1983 και έλαβε την προσοχή και τον έπαινο. Έχοντας τον πλήρη έλεγχο για να μεταφέρει το έπος του στη μεγάλη οθόνη, δημιούργησε μια εξαιρετικά καινοτόμο παραγωγή, προωθώντας την τελευταία λέξη της τέχνης του animation για ενήλικες σε πρωτοφανή ύψη. Δεν είχε τελειώσει την ιστορία του manga εκείνη την εποχή, οπότε έπρεπε να βρει ένα τέλος για την ταινία.²⁹ Παρόλο που ξεπερνούσε τον προϋπολογισμό, η ταινία anime Akira και το manga Akira ενίσχυσαν η μία την επιτυχία της άλλης και λειτούργησαν ως πολύ αποτελεσματικοί πρεσβευτές για τις ολοένα και πιο cool εξαγωγές της ποπ κουλτούρας της Ιαπωνίας.³⁰

²⁹ Barder, Ollie, (2017), Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime, Συνέντευξη στον Katsuhiro Otomo, Forbes, 26 Μαΐου 2017

³⁰ Ο.Π.

Για την αρχική του έκδοση σε περιοδικό, ο Otomo αναμενόταν να παράγει ένα επεισόδιο είκοσι σελίδων κάθε δύο εβδομάδες, κάτι που του έθετε μεγάλες απαιτήσεις. «Η μέθοδός μου ήταν να σχεδιάσω πλήρως την πρώτη σελίδα, ως προθέρμανση, χωρίς προπαρασκευαστικά σκίτσα, απευθείας στον τελικό πίνακα, χωρίς περαιτέρω επεξεργασία, για να ξεκινήσω όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Μόλις ολοκληρώθηκε αυτή η πρώτη σελίδα, ένας βοηθός έβαψε τα ντεκόρ και τα κτίρια, με ένα στυλό και χάρακα Rotring. Εντωμεταξύ, σχεδιάζα τις ακόλουθες σελίδες, τελειώνοντας συνήθως δύο ημέρες πριν από τη λήξη της προθεσμίας. Μετά χρειάστηκα μισή μέρα για να ζωγραφίσω όλους τους χαρακτήρες, μετά έδωσα μια τελευταία πινελιά στα κτίρια προσπαθώντας να τους εμφυσήσω ζωή και εκφραστικότητα, με σκόνη, ρωγμές, σπασμένα τζάμια και έντονα χρώματα για τον φωτισμό.». Μετά την κινηματογραφική έκδοση, ο Otomo συνέχισε την έκδοση του manga και ξεδίπλωσε το πολύ μεγαλύτερο, πιο πλούσιο, πιο περίπλοκο όραμά του, ολοκληρώνοντάς το το 1990. Με πολλούς περισσότερους χαρακτήρες και υποπλοκές, τελικά γέμισε έξι άλμπουμ περίπου 400 σελίδων το καθένα, που κυκλοφόρησαν πρώτα από την Ιαπωνική εκδοτική Kodansha, στα αγγλικά από την Dark Horse³¹ και επί του παρόντος ακόμα από την Kodansha.



Εικόνα 47: Σκηνές από το AKIRA

³¹ Napier, σελ 22

Ενώ το στυλ και τα θέματα του Katsuhiro Otomo είναι ξεχωριστά, μερικά από τα άλλα έργα του μοιράζονται θεματικά ή αρχιτεκτονικά παράλληλα με το *Akira*. Ο Otomo άρχισε να δημοσιεύει τα κόμικ του το 1973, κυρίως για το περιοδικό *Manga Action*, αλλά απέφυγε την επιστημονική φαντασία, έως ότου μεταπήδησε περισσότερο στον ανταγωνιστικό τίτλο: *Young Magazine*, όπου άφησε το πρώτο του αποτύπωμα στο είδος, *Fireball*, ημιτελής το 1979. Από πολλές απόψεις το *Domu: A Child's Dream*, που κυκλοφόρησε σε σειρά από το 1980 και εκδόθηκε ως ενιαίος τόμος το 1983, είναι ένα πιο προσιτό σημείο εισόδου από το *Akira*. Αυτό το manga διαθέτει ένα πολυώροφο συγκρότημα διαμερισμάτων και εμβαθύνει στις ψυχολογικές και υπερφυσικές πτυχές των χαρακτήρων, παρόμοιο με το περίπλοκο αστικό τοπίο που εξερευνήθηκε στο *Akira*.



Εικόνες 48,49 & 50: Εξώφυλλα από δημοσιεύσεις του *Akira* στο περιοδικό *Young Magazine*, 1988. Εικόνα 51: Εξώφυλλο manga *Fireball*, 1977-78. Εικόνα 52: Εξώφυλλο manga *Domu: A Child's Dream*, 1980-81. Εικόνα 53: Ιαπωνικό περιοδικό manga *seien*, *Manga Action*, από την *Futabasha*, 1967-2003.

Στον κινηματογράφο, τα άλλα επιτεύγματα του Otomo περιλαμβάνουν την χρησιμοποίηση του manga *Metropolis* (1949) του Osamu Tezuka, σε συνεργασία με τον mangaka Tatsuyuki Tanaka, ως σενάριο για την έκδοση ταινίας anime του Rintaro το 2001. Παρουσιάζει τη συγχώνευση φουτουριστικών και ρετρό-φουτουριστικών αρχιτεκτονικών σχεδίων.³² Ο Otomo σκηνοθέτησε το 2007 μια προσαρμογή ζωντανής δράσης των λαογραφικών μύθων *Mushishi*, του Yuki Urushibara για έναν αποκρυφιστικό ντετέκτιβ σε ένα φανταστικό ιαπωνικό παρελθόν. Ίσως το πιο σημαντικό, ο Otomo έγραψε και σκηνοθέτησε τη φιλόδοξη ταινία κινουμένων σχεδίων *Steamboy* το 2004, πραγματοποιώντας μια εντυπωσιακή steampunk βικτωριανή Αγγλία, με λεπτομερείς απεικονίσεις του βιομηχανικού αστικού τοπίου.



Εικόνα 54: Εξώφυλλο manga *Metropolis*, Osamu Tezuka, 1949. Εικόνα 55: Αφίσα ταινίας *Metropolis*, σκηνοθετημένο από τον Rintaro, το σενάριο από τον Katsuhiro Otomo και βασισμένο στο manga *Metropolis* του Osamu Tezuka, 2001. Εικόνα 56: Εξώφυλλο manga *Mushishi*, 1999-2008. . Εικόνα 57: Αφίσα ταινίας *Mushishi*, σκηνοθετημένο από τον Katsuhiro Otomo, όπως και το σενάριο, 2006. Εικόνα 58: Αφίσα ταινίας κινουμένων σχεδίων *Steamboy*, , σκηνοθετημένο από τον Katsuhiro Otomo, όπως και το σενάριο και η ιστορία, 2004.

³² Riekels, σελ 137



Εικόνα 59: Steampunk βικτωριανή Αγγλία από την ταινία κινουμένων σχεδίων *Steamboy*, 2004

Όσο για τα κόμικς, ο Otomo κρατάει το στυλ του, δημιουργώντας νέα, κυρίως μικρά κομμάτια ή ακόμα και γράφοντας σενάρια, ξεκινώντας το 1990 για τον Takami Nagayasu που εικονογράφησε ένα άλλο έπος μετά τον πυρηνικό πόλεμο, το *The Legend of Mother Sarah*. Τοποθετημένο σε έναν μετα-αποκαλυπτικό κόσμο, ακολουθεί το ταξίδι μιας μητέρας για να βρει τα παιδιά της. Τα κατεστραμμένα τοπία και η εστίαση σε έναν χαρακτήρα που περιηγείται σε αυτά μπορούν να θυμίσουν στους αναγνώστες το *Akira*.

Ο Otomo χρησιμοποιεί συχνά το manga του ως εφελκυστήρα για τα μεταγενέστερα έργα του anime. Για παράδειγμα, τρία από τα προηγούμενα κόμικς του ενέπνευσαν τρεις ενότητες της ανθολογίας κινουμένων σχεδίων *Memories* το 1995, με τον Otomo να σκηνοθετεί ο ίδιος το παραμύθι *Cannon Fodder*. Ομοίως, το τελευταίο του μικρού μήκους καρτούν, *Combustible*, μέρος μιας ταινίας συνόλου με τίτλο *Short Peace*, προέκυψε από ένα ομώνυμο manga εννέα σελίδων, το οποίο φιλοτέχνησε για το πρώτο τεύχος του Ιανουαρίου 1995 της ανθολογίας *Comic Cue*. Το *Combustible*, που ήταν ένα από τα δέκα υποψήφια για τα Όσκαρ, ζωντανεύει τα στοιχεία της εποχής Edo της Ιαπωνίας.

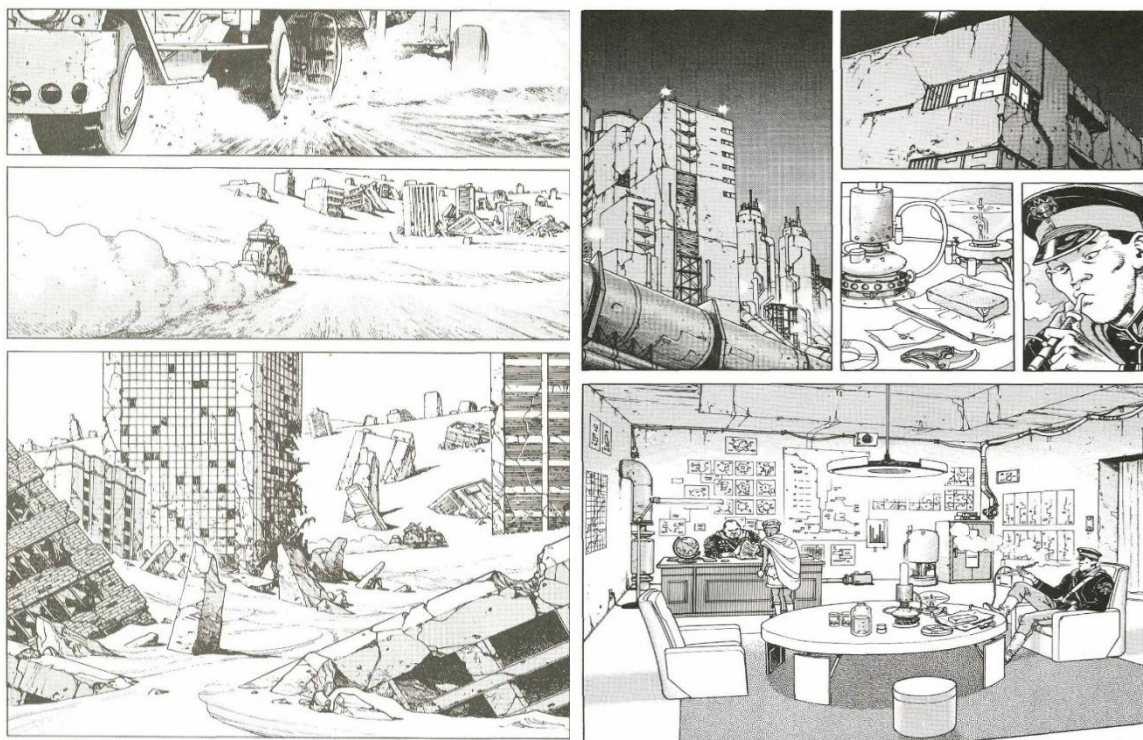


Εικόνα 60: Εξώφυλλο manga *The Legend of Mother Sarah*, 1990-2004. Εικόνα 61: Εξώφυλλο ταινίας κινουμένων σχεδίων *Memories*, σκηνοθετημένο από τον Katsuhiro Otomo, όπως και το σενάριο και η ιστορία, 1995.

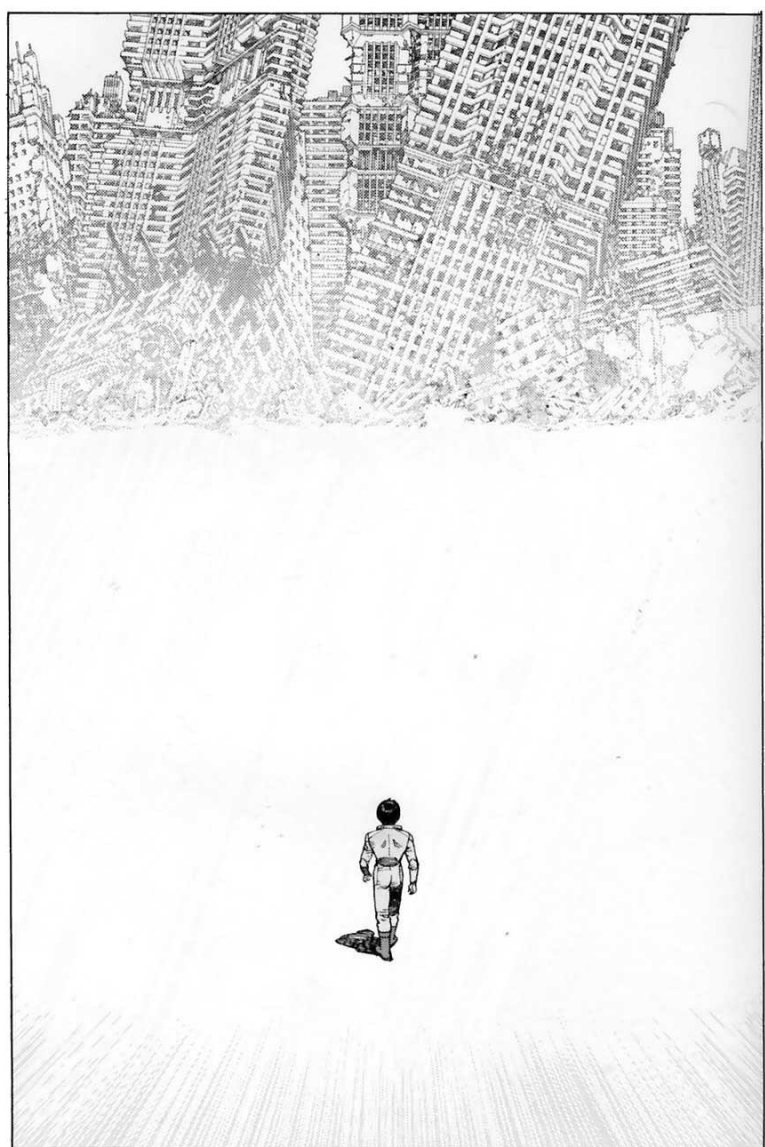


Εικόνα 62: Σκηνή από το manga *The Legend of Mother Sarah*

Τον Απρίλιο του 2012, για να συνοδεύσει μια συνέντευξη και χαρακτηριστικά για αυτόν, ο Otomo δημιούργησε τον *DJ Teck no Morning Attack*, ένα πρωτότυπο έγχρωμο manga οκτώ σελίδων, για τον *Geijitsu Shincho*. Ήταν σε αυτό το περιοδικό τεχνών που αποκάλυψε την αναμενόμενη επιστροφή του στο μεγάλο σίριαλ manga. «Αποφάσισα να επιστρέψω στα manga, γιατί ο τρόπος που παράγουμε και καταναλώνουμε πολιτισμό - βιβλία, μουσική - αλλάζει. Ένιωσα την ανάγκη να επιστρέψω σε έναν εντελώς χειρωνακτικό τρόπο εργασίας, έναν χειροποίητο κόσμο, όσο υπάρχει ακόμη χρόνος και χωρίς βοηθό. Ο Otomo's πέρασε ήδη περίπου τέσσερα χρόνια αναπτύσσοντας αυτό που θα είναι το πρώτο του manga, που θα απευθύνεται σε ένα έφηβο αναγνωστικό κοινό. Η μόνη του ένδειξη - "Το σκηνικό του θα είναι οι θρύλοι της μεσαιωνικής Ιαπωνίας από την εποχή Meiji."



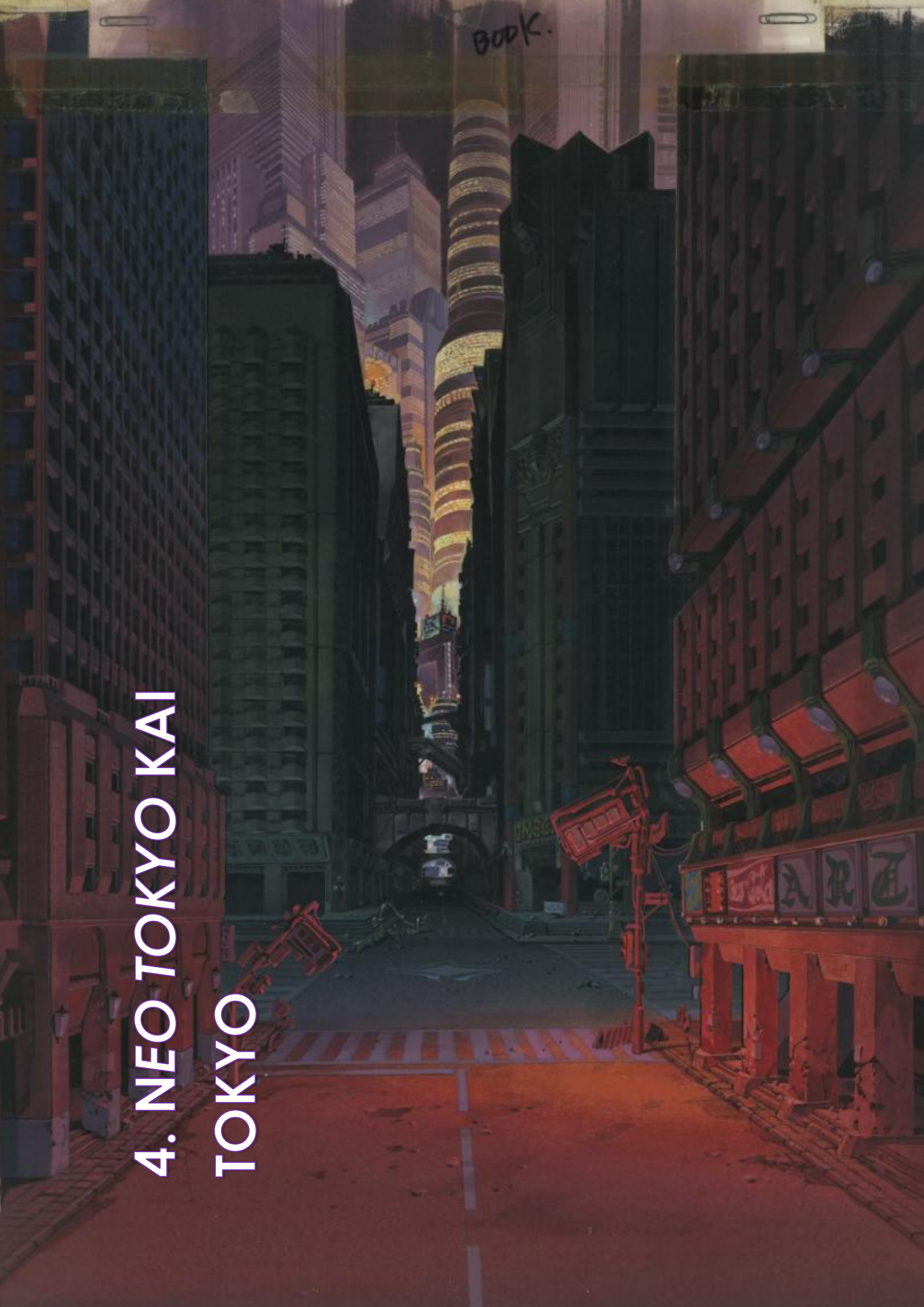
Εικόνα 63: Σκηνές από το manga *The Legend of Mother Sarah*



Εικόνα 64: Σκηνές από το Akira

4. NEO TOKYO KAI TOKYO

BOOK.



4. Neo Tokyo και Tokyo

4.1. Επιρροές του Neo Tokyo

Όπως έχει αναφερθεί στα προηγούμενα κεφάλαια, το *Akira* διαδραματίζεται στην ουτοπική φουτουριστική μεγαλούπολη του *Neo Tokyo* που χτίζεται πάνω στα ερείπια του παραδοσιακού Tokyo που καταστράφηκε ολοσχερώς από μια έκρηξη τεράστιων διαστάσεων. Όπως και στο *Metropolis* (1949) του Osamu Tezuka, έτσι και εδώ η ταινία *Metropolis* (1927) του Fritz Lang έχει αφήσει το αποτύπωμα της στις απεικονίσεις του *Neo Tokyo*. Το αριστουργηματικό έργο του Γερμανού σκηνοθέτη με τις δυστοπικές απεικονίσεις θεωρείται το εγχειρίδιο για την απεικόνιση φουτουριστικών μεγαλουπόλεων και γενικότερα για το πώς αντιλαμβανόμαστε τον όρο “μεγαλούπολη του μέλλοντος.” Το *Neo Tokyo* δανείζεται πολλά από τα χαρακτηριστικά του όπως οι μεγάλοι αυτοκινητόδρομοι, οι υπερυψωμένες κυκλοφοριακές αρτηρίες και η κατακόρυφη αστική ανάπτυξη με τους επιβλητικούς ουρανοξύστες που χρησιμοποιούνται και για την διαχώριση των κοινωνικών τάξεων. Από την εποχή του *Metropolis* αυτό το μοντέλο πόλης αντιπροσωπεύει την ιδέα του ανθρώπου για το μέλλον – αρκεί κάποιος να παρατηρήσει πως εκτός κάποιων στοιχείων υπερβολής το *Neo Tokyo* δεν διαφέρει πολύ από το πραγματικό Tokyo. Εκτός από την ταινία του Lang ο Otomo είχε μια πιο έντονη επιρροή από τον sci-fi κινηματογράφο: το blockbuster του Ridley Scott “*Blade Runner*” (1982) με πρωταγωνιστή τον Harrison Ford. Στο *Blade Runner* η φουτουριστική μεγαλούπολη είναι μια μελλοντική εκδοχή του Los Angeles. Εδώ όπως και στο *Akira* η κοινωνία βρίσκεται σε παρακμή, μαστίζεται από εγκληματικότητα ενώ υπάρχει έντονη κοινωνική ανισότητα.

Όμως ο Otomo δεν επηρεάστηκε μόνο από τον κινηματογράφο και την ένατη τέχνη, αλλά και από τα αρχιτεκτονικά κινήματα, έργα και την γενική ανασυγκρότηση της μεταπολεμικής Ιαπωνίας. Χαρακτηριστικά τα έργα του Ιάπωνα μοντέρνου αρχιτέκτονα Kenzo Tange για το *Yoyogi National Gymnasium* αποτέλεσαν τα προσχέδια για το Ολυμπιακό Στάδιο του *Neo Tokyo* στο *Akira*. Στην μεγαλύτερη κλίμακα, η τοποθέτηση του *Neo Tokyo* σε ανακτημένο έδαφος στην μέση του Κόλπου του Tokyo έχει παρθεί από τα ριζοσπαστικά αστικά σχέδια του Kenzo Tange: “*A Plan for Tokyo, 1960: Toward a Structural Reorganization*” (1961). Η αξία και η βαρύτητα που δίνει ο Otomo στις γραμμικές κυκλοφοριακές αρτηρίες εκτός από τα σχέδια φουτουριστών αρχιτεκτόνων πηγάζει επίσης από αυτά του *A Plan for Tokyo*. Εκεί, ο Ιάπωνας αρχιτέκτονας αναγνωρίζει την αξία των σύγχρονων μέσων μεταφοράς και το αποτυπώνει αναδεικνύοντας το κυκλοφοριακό στον πρωταγωνιστή του αστικού σχεδιασμού. Αυτά, έγιναν στα πλαίσια του νέου αρχιτεκτονικού κινήματος του *Μεταβολισμού*³³. Οι μεταβολιστές αρχιτέκτονες ασχολήθηκαν κυρίως με την αστική ανάπτυξη καθώς οι ιαπωνικές πόλεις υπέστησαν εκτεταμένες καταστροφές κατά την διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου και το πρόβλημα της στέγασης λόγω της πληθυσμιακής έκρηξης έπρεπε να λυθεί³⁴. Υποστήριζαν πως για την μέγιστη αξιοποίηση της τεχνολογικής προόδου και την αντιμετώπιση της ραγδαίας πληθυσμιακής αύξησης, η πόλη θα πρέπει να αντιμετωπιστεί ως ένας “ζωντανός, εξελισσόμενος οργανισμός” που θα μπορεί να αντιδρά στις κοινωνικές και τεχνολογικές αλλαγές όπως ακριβώς μεταβολίζεται το ανθρώπινο σώμα και αντιδρά στα εξωτερικά ερεθίσματα. Παραδειγματίζονται από βιολογικούς οργανισμούς όπως τα δέντρα με σταθερούς πυρήνες αλλά με προσαρμόσιμες μονάδες όπως τα κλαδιά που θα αναπτύσσονται ή θα αποκολλιούνται ανάλογα με τις ανάγκες της πόλης.³⁵ Αυτές οι αρχές εφαρμόστηκαν όχι μόνο στην κλίμακα της πόλης αλλά και στην κλίμακα κτηρίου αξιοποιώντας τις αρθρωτές κατασκευές. Χαρακτηριστικό παράδειγμα και ένα από τα ελάχιστα project του Μεταβολισμού που κατασκευάστηκε είναι το Nakagin Capsule Tower (1972) του Kisho Kurokawa στην Ginza του Tokyo. Εδώ, οι κάψουλες που απαρτίζουν το συγκρότημα είναι αποσπώμενες και μπορούν να τοποθετηθούν, να αποσπαστούν αλλά και από τον πυρήνα του κτηρίου κατά το δοκούν και ανάλογα με τις ανάγκες του εξυπηρετώντας το δόγμα της προσαρμοστικότητας και

³³ Riekeles, σελ 12

³⁴ Kurokawa, Kisho, (1977), *Metabolism in Architecture*, Studio Vista, σελ 43-45

³⁵ Lee, Dami, (29 Ιουνίου 2024), *How Akira Created The Most Iconic CyberPunk City* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=cMx5ajcWnMU>

ευελιξίας του Μεταβολισμού. Οι προτάσεις του Tange για τον κόλπο του Tokyo περιέχουν επίσης πολλά από αυτά τα κοινά χαρακτηριστικά.

Με σκοπό να τονίσει την αχανή μητρόπολη του *Neo Tokyo*, ο Otomo τοποθετεί τις σκηνές του *Akira* σε διαφορετικές τοποθεσίες σε ολόκληρη την πόλη. Οι τοποθεσίες αυτές αντιστοιχούν σε συγκεκριμένα κτίρια ή συνοικίες στα οποία εξελίσσονται τα σημαντικότερα γεγονότα της αφήγησης. Με την σειρά τους τα κτίρια και οι συνοικίες αυτές συνδέονται μεταξύ τους με αυτοκινητόδρομους και αερογέφυρες – και εδώ φαίνεται η επιρροή των μεταβολιστών. Έτσι, η χωρική σύνδεση αλληλεξαρτάται με την σύνδεση των γεγονότων της αφήγησης. Όπως παρατηρούμε από τις εικόνες 65 – 68, η φουτουριστική αισθητική του *Metropolis* με τα δυστοπικά χαρακτηριστικά στο αστικό περιβάλλον παρουσιάζονται και στην μητρόπολη του *Neo Tokyo*. Οι ογκώδεις μονολιθικοί ουρανοξύστες, οι χαοτικές οδικές αρτηρίες, οι πινακίδες neop και οι αερογέφυρες σηματοδοτούν την αισθητική αυτή και την τεχνολογική και βιομηχανική πρόοδο.



Εικόνα 65: Σκηνή από την ταινία *Metropolis* (1927)



Εικόνα 66: Καρέ του *Neo Tokyo* από το manga *Akira* (1982)

Μέχρι και λεπτομέρειες όπως οι ατελείωτοι προβολείς led που φωτίζουν τον ουρανό δανείζονται στο *Neo Tokyo* αποδεικνύοντας πως για τον Katsuhiro Otomo το *Neo Tokyo* δεν αποτελεί απλώς μια τοποθεσία στην οποία διαδραματίζεται η ιστορία αλλά ένας εκ των πρωταγωνιστών που αντικατοπτρίζει τις ελπίδες, τους φόβους και το πνεύμα των ανθρώπων που ζουν εκεί.³⁶ Ο τόσο εκπληκτικά λεπτομερής και εκλεπτυσμένος σχεδιασμός του *Neo Tokyo* μεταμορφώνουν την πόλη σε έναν ζωντανό οργανισμό με την δική του μοναδική προσωπικότητα.



Εικόνα 67: Σκηνές του Neo Tokyo από το anime Akira (1984)



Εικόνα 68: Σκηνές από την ταινία Metropolis (1927)

Το μνημειώδες μέγεθος του ουρανοξύστη αυτού στο *Neo Tokyo* (εικόνα 69) σε σχέση με τα γειτονικά κτήρια, την πυραμιδοειδή βάση, και τον έντονο φωτισμό φαίνεται πως έχει εμπνευστεί από την σκηνογραφία στο *Blade Runner* στην απεικόνιση του πυραμοειδούς συγκροτήματος γραφείων της Tyrell Corporation στο κέντρο του *Los Angeles* (εικόνα 69). Όπως στο *Akira* έτσι και στην ταινία του Ridley Scott τα εικονιζόμενα κτήρια αποτελούν αναφορές στην πορεία των αφηγήσεων και χαρακτηριστικά σημεία για τον χαρακτήρα του *Neo Tokyo* και του *Los Angeles* αντίστοιχα. Επίσης, το επιβλητικό μέγεθος τους καθρεπτίζει και την κατασκευή της κοινωνικής δομής – και οι δύο κοινωνίες έχουν αυταρχικό χαρακτήρα, οι κοινωνικές ανισότητες είναι

³⁶ Lee, Dami, (29 Ιουνίου 2024), *How Akira Created The Most Iconic CyberPunk City* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=cMx5ajcWnMU>

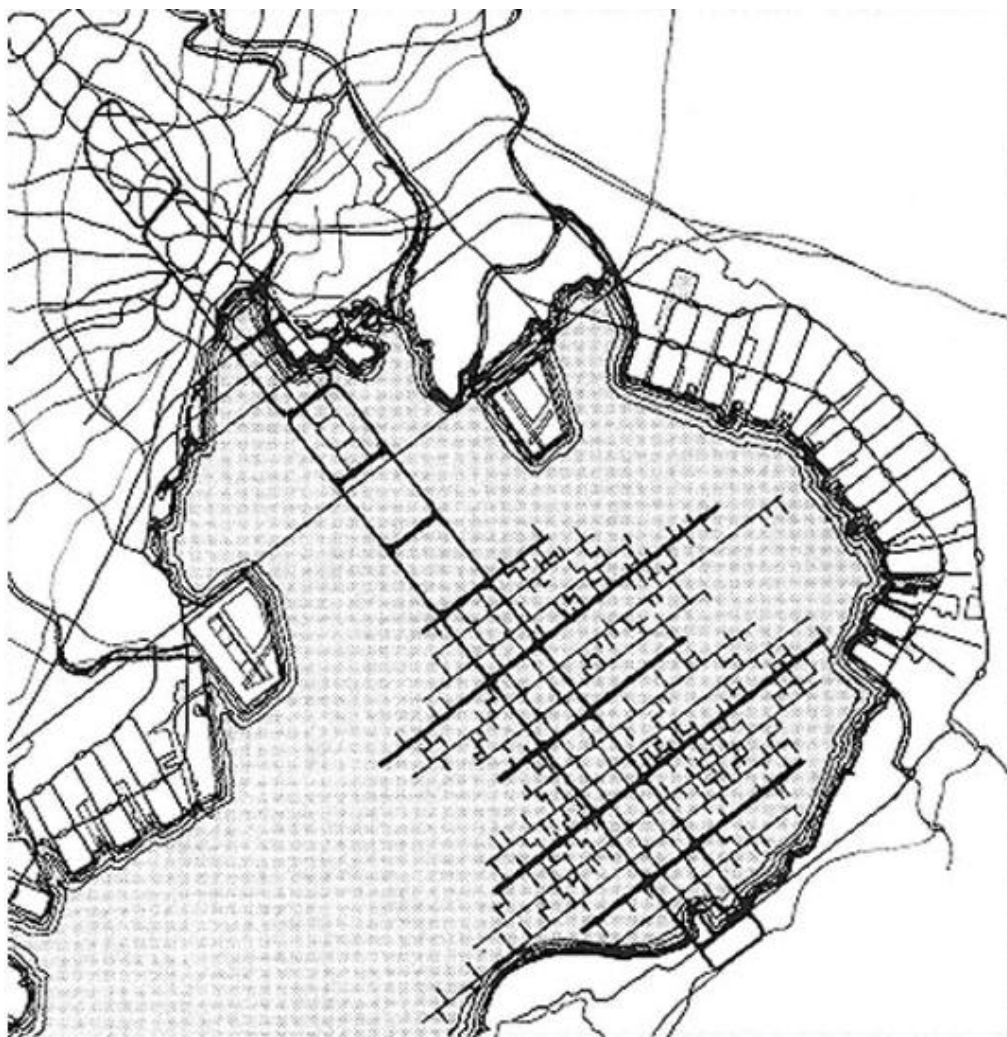


υπερβολικά έντονες και η εξουσία βρίσκεται στα χέρια λίγων που χρησιμοποιούν την κλίμακα αυτή για να καθιερώσουν την επιβολή τους.

Εικόνα 69: Αφίσα για την ταινία Blade Runner (1982) που απεικονίζει το κτήριο της Tyrell Corporation στο Los Angeles



Εικόνα 70: Σκηνή από το Akira που απεικονίζει ένα από τα ψηλότερα κτήρια στο Neo Tokyo – ταυτόχρονα αποτελεί και μια τοποθεσία που εξελίσσονται σημαντικά γεγονότα της πλοκής



Εικόνα 71:
Masterplan του
Kenzo Tange για
το Tokyo (1960)

Στο masterplan του Kenzo Tange για τον κόλπο του Tokyo παρατηρούμε τις επιβλητικές γέφυρες που διαπερνούν ολόκληρο τον κόλπο και συνδέουν τα βιομηχανικά κέντρα μεταξύ τους. Οι κατοικήσιμες περιοχές αναπτύσσονται ενδιάμεσα και όλο το σύστημα μοιάζει σαν ένας σπόνδυλος. Αυτός ο σχεδιασμός επιλέχθηκε για την μέγιστη εξοικονόμηση χώρου που προσφέρει ενώ ταυτόχρονα ελαχιστοποιεί τις περιβαλλοντικές επιπτώσεις στον κόλπο.³⁷ Η μορφή ακολουθεί το σχήμα της ακτογραμμής και μεγιστοποιεί την χρήση γης χωρίς να παρεμβαίνει στον υπάρχοντα αστικό ιστό. Αν και είναι ξεκάθαρο πως το *Neo Tokyo* δεν διαθέτει αυτά τα χαρακτηριστικά η τοποθέτηση της καρδιάς της πόλης σε ανακτημένη γη μέσα στον κόλπο του Tokyo και η σύνδεση με την ενδοχώρα μέσω τεράστιων γεφυρών είναι εμπνευσμένη από τις διορατικές ιδέες του Kenzo Tange.

Η ιδέα της ανάκτησης εδάφους στον κόλπο του Tokyo δεν έχει μείνει μόνο σαν ουτοπικό σενάριο αλλά επίσης δεν έχει φτάσει ούτε κοντά στις ιδέες του Kenzo Tange. Σήμερα έχουν ανακτηθεί πάνω από 250 τετραγωνικά χιλιόμετρα – περίπου το 15% της αρχικής έκτασης του κόλπου κυρίως για βιομηχανικές και εμπορικές χρήσεις. Χαρακτηριστικά, το μεγαλύτερο μέρος του Διεθνούς Αερολιμένα Haneda του Tokyo έχει κατασκευαστεί σε ανακτημένο έδαφος στη δυτική ακτή του κόλπου.

³⁷ Kooolhaas, Rem & Oobrist, Hans Ulrich, (2011), *Project Japan: Metabolism Talks*, Taschen, σελ 206-208



Εικόνα 72: Άποψη του Neo Tokyo - Καρέ από το anime Akira (1988)

4.2. Σύγκριση καρέ – φωτογραφία Neo Tokyo με Tokyo

Όπως έχει αναφερθεί στα προηγούμενα κεφάλαια, το *Neo Tokyo* είναι μια φανταστική φουτουριστική - cyberpunk πόλη με επιρροές μέσα και έξω από την ιαπωνική κουλτούρα. Παρόλα αυτά, παρατηρώντας προσεκτικά τα καρέ του *Akira* με θέμα το *Neo Tokyo* τόσο όταν απεικονίζουν την πόλη στην μεγάλη κλίμακα, όσο κάποιο εσωτερικό χώρο με χαρακτηριστική διακόσμηση στην μικρή κλίμακα μπορούμε να βρούμε συνδέσεις με το πραγματικό Tokyo. Για τον Otomo, η αρχιτεκτονική σύνδεση μεταξύ *Neo Tokyo* και Tokyo ήταν απαραίτητη εφόσον ήθελε το *Akira* να αντικατοπτρίζει την μεταπολεμική ανοικοδόμηση της Ιαπωνίας και την ταχεία οικονομική ανάπτυξη του Tokyo με τις επακόλουθες κοινωνικές αναταραχές. Για την έρευνα αυτή, θα γίνει σύγκριση καρέ από το *Akira* της έγχρωμης έκδοσης των *Epic Comics* (1988-1995) (προσωπική βιβλιοθήκη) και σκηνές από την ταινία anime με φωτογραφίες τοποθεσιών του πραγματικού Tokyo αντλημένες από το διαδίκτυο και από προσωπικό αρχείο.

4.2.1 Αστικός Ιστός

Η εναρκτήρια σκηνή του *Akira* απεικονίζει το εκτεταμένο αστικό τοπίο του *Neo Tokyo* από ψηλά, με τον πυκνό αστικό ιστό του εμπλουτισμένο από πυρήνες πανύψηλων ουρανοξυστών, υπερυψωμένους αυτοκινητόδρομους και διακριτά τοπόσημα όπως το στάδιο στο επίκεντρο της τελικής έκρηξης. Αυτή η πανοραμική άποψη του *Neo Tokyo* δίνει έμφαση σε μια φουτουριστική, χαοτική μητρόπολη που απλώνεται προς τα έξω - μια έντονη αντανάκλαση της ταχείας ανάπτυξης και ανάπτυξης του μεταπολεμικού Tokyo.

Κατά τη σύγκριση αυτής της σκηνής με το σημερινό αστικό τοπίο του Tokyo, προκύπτουν αξιοσημείωτοι παραλληλισμοί και αντιθέσεις. Για παράδειγμα, η περιοχή του πάρκου Yoyogi και το στάδιο που είναι ορατό στο *Akira* επαναλαμβάνονται ως κεντρικοί, μνημειακοί χώροι. Στην πραγματικότητα, το πάρκο Yoyogi, που βρίσκεται κοντά στη Shibuya και το Harajuku, αντιπροσωπεύει έναν σπάνιο ανοιχτό χώρο μέσα στο πυκνό αστικό περιβάλλον του σημερινού Tokyo. Το πράσινο του έρχεται σε έντονη αντίθεση με τα γύρω πολυώροφα κτήρια, προσφέροντας έτσι έναν χώρο οξυγόνου και αναψυχής στους κατοίκους. Το κοντινό Εθνικό Στάδιο, που αρχικά κατασκευάστηκε για τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 1964 και ανακαινίστηκε για τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 2020, συμβολίζει το διεθνές ανάστημα του Tokyo και τα σύγχρονα αρχιτεκτονικά επιτεύγματα. Στο *Akira*, το στάδιο απεικονίζεται ως μια αρένα καταστροφής, αντανakλώντας τα θέματα της κοινωνικής κατάρρευσης της ταινίας.

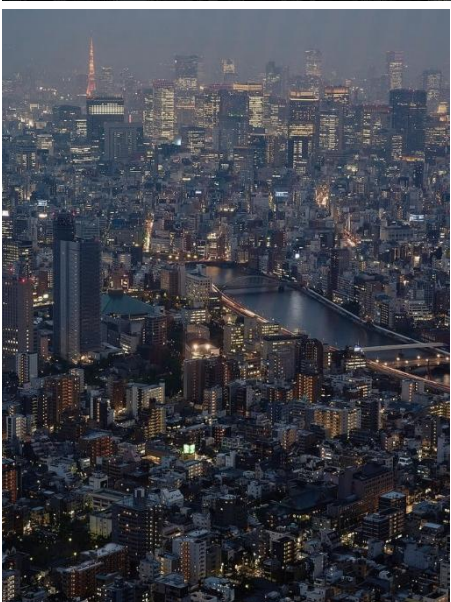
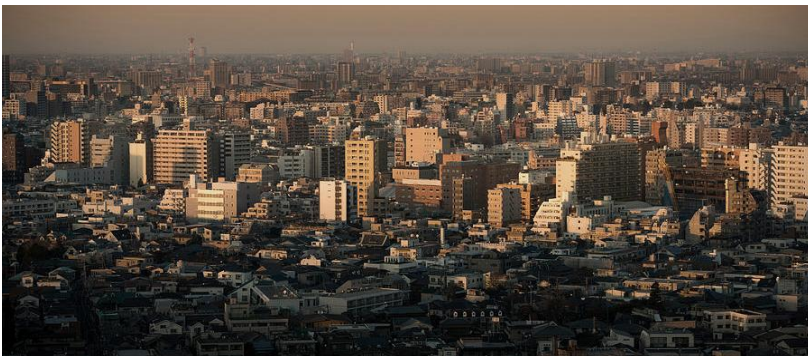
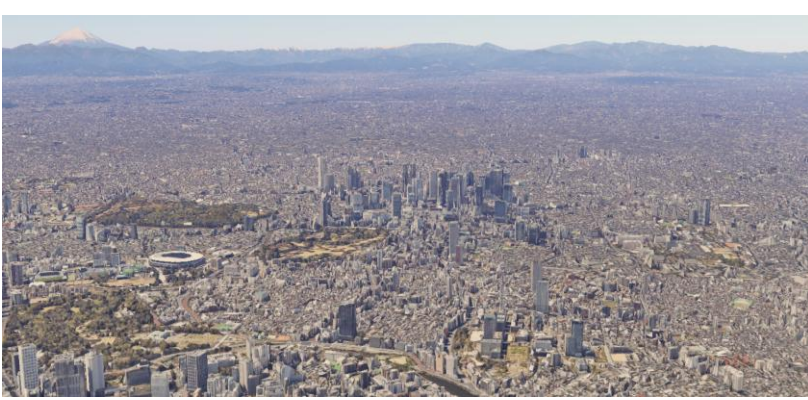
Η περιοχή Shinjuku στο *Akira* απεικονίζεται με υπερβολικά πυκνούς ουρανοξύστες, φωτεινές επιγραφές νέον και χαοτική υποδομή, που αντιπροσωπεύουν την ουσία μιας cyberpunk πόλης. Το σύγχρονο Shinjuku έχει κοινές ομοιότητες με τις ζωντανές εμπορικές περιοχές, τους τεράστιους συγκοινωνιακούς κόμβους και τον εμβληματικό ορίζοντα με νέον. Ωστόσο, η πραγματική διάταξη του Shinjuku έχει σχεδιαστεί σχολαστικά, δίνοντας προτεραιότητα στην προσβασιμότητα και την ασφάλεια των πεζών. Αντίθετα, ο σχεδιασμός του *Neo Tokyo* φαίνεται να κατακλύζεται από την άναρχη επέκταση και την τεχνολογική κυριαρχία, δημιουργώντας μια καταπιεστική και χαοτική ατμόσφαιρα.

Ο περιβάλλοντας αστικός ιστός τόσο στο *Akira* όσο και στο Tokyo αναδεικνύει μια περίπλοκη αλληλεπίδραση μεταξύ πυκνότητας και ανοιχτών χώρων. Στο Tokyo, περιοχές όπως οι Imperial Palace Gardens και ο Εθνικός Κήπος Shinjuku Gyoen ενσωματώνουν τη φύση στην αστική εξάπλωση, αντανakλώντας μια ισορροπία μεταξύ εκσυγχρονισμού και παράδοσης. Το *Neo-Tokyo* του *Akira*, από την άλλη πλευρά, ελαχιστοποιεί τέτοιους χώρους πρασίνου, δίνοντας προτεραιότητα σε μια πυκνή και βιομηχανική αισθητική που υπογραμμίζει τα δυστοπικά θέματα της πόλης.

Αρχιτεκτονικά, ο Otomo υπερβάλλει την ταχεία αστικοποίηση του Τόκιο για να ασκήσει κριτική στις συνέπειες της ανεξέλεγκτης ανάπτυξης, αντιπαραθέτοντας μνημειακές υποδομές με αποσυνθετικούς. Εν τω μεταξύ, η τρέχουσα αρχιτεκτονική του Tokyo καταδεικνύει μια σκόπιμη προσπάθεια εναρμόνισης της νεωτερικότητας με την πολιτιστική κληρονομιά, παρουσιάζοντας μια πόλη που αγκαλιάζει τόσο την καινοτομία όσο και τον ανθρωποκεντρικό σχεδιασμό. Αυτή η σύγκριση αποκαλύπτει πώς το *Akira* ενισχύει την αστική δυναμική του πραγματικού κόσμου για να διερευνήσει ευρύτερα κοινωνικά και αρχιτεκτονικά ζητήματα.



Akira: Σκηνή από την ταινία anime και καρέ από διάφορα τεύχη που απεικονίζουν τον αστικό ιστό του Neo Tokyo



Tokyo: Φωτογραφίες του αστικού ιστού

4.2.2. Υποδομές



Τοκιο: Υποδομές της πόλης

Η διάβαση της Shibuya, πεζογέφυρες και αυτοκινητόδρομοι της μητρόπολης

Το περίπλοκο αστικό δίκτυο από στενά σοκάκια, πεζογέφυρες, διαβάσεις και άλλα μονοπάτια στο *Akira*, αντανακλούν μια ζωντανή απεικόνιση της αστικής πολυπλοκότητας και της κοινωνικής δυναμικής του *Neo Tokyo*. Αυτοί οι χώροι είναι κομβικοί για την κίνηση και την αλληλεπίδραση, αντανακλώντας τόσο τη δυστοπική ατμόσφαιρα όσο και την ανθρώπινη προσαρμοστικότητα στα πολυσύχναστα, χαοτικά περιβάλλοντα ανεξάρτητα από το που βρίσκονται.

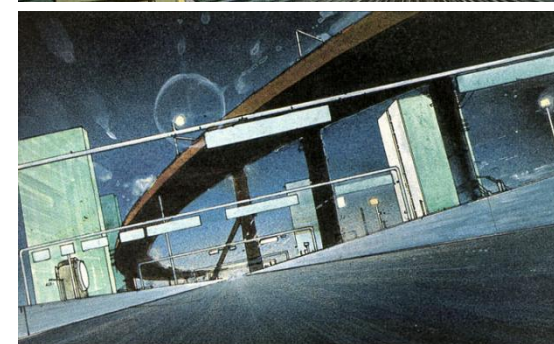
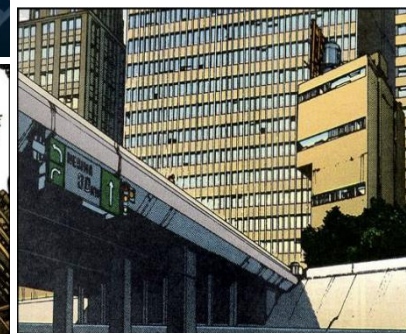
Τα στενά σοκάκια στο *Akira* απεικονίζονται συχνά ως ακατάστατα, αμυδρά φωτισμένα και ασφυκτικά γεμάτα με σημάνσεις, σωλήνες και καλώδια. Αυτά τα χαρακτηριστικά ενισχύουν την αίσθηση της αστικής εντροπίας, αλλά αντικατοπτρίζουν επίσης την οργανική εξέλιξη των άτυπων χώρων σε μια ταχέως αναπτυσσόμενη πόλη. Τα σοκάκια φιλοξενούν ένα μείγμα δραστηριοτήτων, από μουσικές συναντήσεις έως καταδιώξεις, υπογραμμίζοντας τον ρόλο τους ως δυναμικοί, πολυλειτουργικοί αστικοί διάδρομοι. Στο σύγχρονο Tokyo, τα στενά σοκάκια όπως αυτά στο Golden Gai στη Shinjuku ή στο Nombei Yokochō στην Shibuya αντικατοπτρίζουν αυτά τα χαρακτηριστικά, αλλά προσφέρουν μια πιο δομημένη εμπειρία. Αυτοί οι χώροι του πραγματικού κόσμου, γεμάτοι με μικρά μπαρ, εστιατόρια και καταστήματα, είναι πεζοδρομημένοι με ένα έντονο κλίμα οικειότητας, ενισχύοντας τις αλληλεπιδράσεις με την κοινότητα διατηρώντας παράλληλα μια αίσθηση ιδιωτικότητας και απομόνωσης.

Οι πεζογέφυρες και οι υπερυψωμένες διαβάσεις στο *Akira* τονίζουν το πολυεπίπεδο σύστημα του *Neo Tokyo*. Αυτές οι δομές όχι μόνο διευκολύνουν την κίνηση πάνω από τους δρόμους με κυκλοφοριακή συμφόρηση αλλά συμβολίζουν επίσης την διαστρωμάτωση της αστικής ζωής, όπου διαφορετικές κοινωνικοοικονομικές ομάδες καταλαμβάνουν διακριτά στρώματα της πόλης. Το αντίστοιχο του πραγματικού κόσμου στο Tokyo είναι εμφανές σε περιοχές όπως η Shinjuku και η Shibuya, όπου εκτεταμένα δίκτυα πεζογεφυρών και υπόγειων διαβάσεων συνδέουν εμπορικούς κόμβους. Οι υποδομές για τους πεζούς στο Tokyo δίνουν προτεραιότητα στην αποτελεσματικότητα και την ασφάλεια, με φαρδιές γέφυρες, κυλιόμενες σκάλες και ράμπες που διασφαλίζουν την προσβασιμότητα³⁸.

Αντίθετα, οι γέφυρες του *Akira* φαίνονται συχνά επισφαλείς και βιομηχανικές, ενισχύοντας την αφήγηση μιας πόλης στο χείλος της καταστροφής.

Διαβάσεις στο *Akira* όπως οι χαοτικές διασταυρώσεις γεμάτες με οχήματα, πεζούς και φώτα neon, μοιάζουν με εμβληματικές τοποθεσίες του Tokyo όπως η διάβαση στην Shibuya. Ωστόσο, ενώ αυτή αποτελεί παράδειγμα της τάξης μέσα στο χάος, όπου χιλιάδες άνθρωποι κινούνται σεβόμενοι ένα χρονομετρημένο σήμα, οι διαβάσεις του *Neo Tokyo* συχνά παραδίδονται στο χάος, αντανακλώντας μια πόλη που κατακλύζεται από τον πληθυσμό και την αναρχία της³⁹.

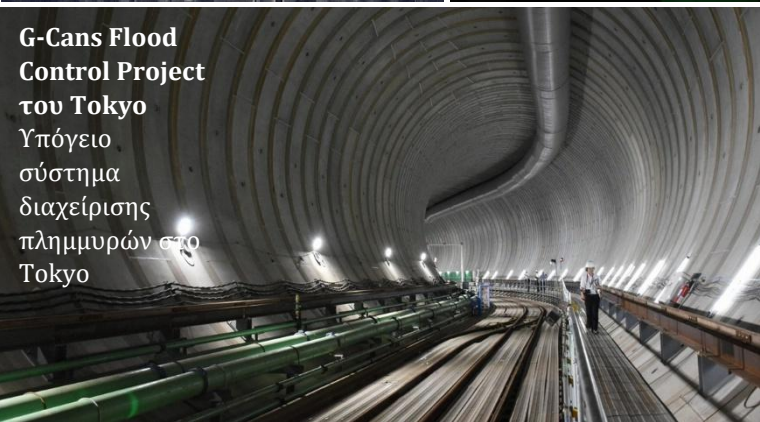
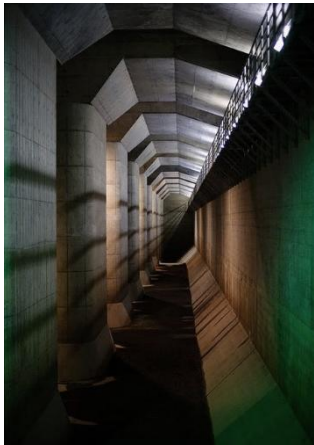
Αρχιτεκτονικά, αυτές οι διαδρομές στο *Akira* υπογραμμίζουν την δυναμική μεταξύ λειτουργικότητας και αταξίας, ενώ στο πραγματικό Tokyo, παρόμοια στοιχεία ενσωματώνονται με σχολαστικό σχεδιασμό, επιδεικνύοντας την ικανότητα της Ιαπωνίας να εναρμονίζει τα πυκνά αστικά περιβάλλοντα.



Akira: Καρέ από διάφορα τεύχη και σκηνή από την ταινία anime
Χαρακτηριστικά παραδείγματα από τις υποδομές του Neo Tokyo

³⁸. Lamarre, Thomas, (2009), *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press, σελ 140-144

³⁹. Schodt, Frederik, L., (1996), *Dreamland Japan: Writings On Modern Manga*, Stone Bridge, σελ. 62-64



G-Cans Flood Control Project του Tokyo
Υπόγειο σύστημα διαχείρισης πλημμυρών στο Tokyo

4.2.3. G-Cans Flood Control Project

Οι υπόγειοι υπόνομοι του *Neo Tokyo* στο *Akira* και το G-Cans Flood Control Project του Tokyo προσφέρονται για αρχιτεκτονική σύγκριση που αναδεικνύει την αντίθεση χάους και τάξης, φαντασίας και πραγματικότητας, στο πλαίσιο του αστικού τοπίου. Και τα δύο αντιπροσωπεύουν τεράστια υπόγεια συστήματα ζωτικής σημασίας για τους αντίστοιχους κόσμους τους, ωστόσο διαφέρουν σημαντικά στη σχεδιαστική φιλοσοφία, την υλικότητα και τον πολιτιστικό συμβολισμό τους.

Στο *Akira*, οι υπόνομοι απεικονίζονται ως εκτεταμένοι, αποσυντιθέμενοι χώροι που αντικατοπτρίζουν τη δυστοπική κατάσταση του *Neo Tokyo*. Τα εκτεταμένα δίκτυά τους από σήραγγες, δεξαμενές και χώρους συντήρησης είναι κατασκευασμένα από παλαιωμένο σκυρόδεμα, σκουριασμένο χάλυβα και εκτεθειμένες σωληνώσεις, υποδηλώνοντας ένα σύστημα που έχει παραμεληθεί με την πάροδο του χρόνου. Η ατμόσφαιρα είναι καταπιεστική, με χαμηλό φωτισμό και δαιδαλώδεις διατάξεις που δημιουργούν μια αίσθηση αποπροσανατολισμού. Αυτοί οι χώροι ενσωματώνουν την υποκείμενη αστάθεια του *Neo Tokyo*, όπου η αποσύνθεση εισχωρεί στις φυσικές και κοινωνικές δομές. Ως αφηγηματικό στοιχείο, οι υπόνομοι συμβολίζουν την κρυφή αναταραχή και παρέχουν μια δραματική σκηνή για σκηνές δράσης, τονίζοντας τον ρόλο τους ως κάτι περισσότερο από μια απλή υποδομή, είναι μεταφορές για μια αστική ψυχή που καταρρέει.

Αντίθετα, το G-Cans Flood Control Project του Tokyo, που βρίσκεται στην επαρχία Σαϊτάμα, αντιπροσωπεύει την επιτομή της σύγχρονης. Σχεδιασμένο για να διαχειρίζεται τα νερά της πλημμύρας για μια από τις πιο πυκνοκατοικημένες πόλεις του κόσμου, το G-Cans είναι ένα τεράστιο δίκτυο πέντε κατακόρυφων φρεατίων, διασυνδεδεμένων σηράγγων και μιας τεράστιας λεκάνης κατακράτησης νερού γνωστή ως «Υπόγειος Ναός». Οι πανύψηλοι πυλώνες και οι επιφάνειες από οπλισμένο σκυρόδεμα προβάλλουν αντοχή και τάξη, υπογραμμίζοντας μια αίσθηση ετοιμότητας και ελέγχου. Η συμμετρία και η σχολαστική μηχανική αντικατοπτρίζουν μια στραμμένη προς το μέλλον προσέγγιση στις αστικές προκλήσεις, που έρχονται σε πλήρη αντίθεση με τη χαοτική αισθητική των φανταστικών υπονόμων του *Neo Tokyo*.

Αρχιτεκτονικά, η αντίθεση έγκειται στον σκοπό και την παρουσίασή τους: οι υπόνομοι του *Neo Tokyo* προκαλούν εντροπία και αποσύνθεση, ενώ τα G-Cans επιδεικνύουν ακρίβεια και καινοτομία. Οι ομοιότητες στην κλίμακα υπογραμμίζουν τον ουσιαστικό ρόλο των υπόγειων χώρων στον πολεοδομικό σχεδιασμό, αλλά η αποκλίνουσα αισθητική τους προσφέρει ένα φακό για την εξερεύνηση ευρύτερων θεμάτων και δυστοπίας έναντι ανθεκτικότητας, μυθοπλασίας έναντι πραγματικότητας. Οι εικόνες των καθάρων, γεωμετρικών θαλάμων των G-Cans που αντιπαρατίθενται με τους σκιερούς διαδρόμους των υπονόμων του *Akira* θα απεικονίζουν με παραστατικό τρόπο αυτές τις αντιθέσεις και θα υποστηρίξουν την ανάλυση.



Akira: Καρέ από το Anime/Manga
Οι υπόγειοι υπονόμοι του Neo Tokyo στο *Akira*, που εξελίσσεται το ανθρωποκυνηγητό του Kaneda με τις στρατιωτικές δυνάμεις.



4.2.4. Yokochō

Ένα από τα διαδεδομένα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του Tokyo είναι οι κλασικοί εμπορικοί «πυρήνες» γνωστοί στην Ιαπωνία ως *Yokochō* που περιλαμβάνουν πολυσύχναστα εστιατόρια και μπαρ. Ένας πυρήνας *Yokochō* μπορεί να περιλαμβάνει δεκάδες χώρους εστίασης σε σοκάκια και παράδρομους πλάτους λιγότερο από 4 μέτρα. Υπάρχουν σε ένα ευρύ φάσμα χωρικών διαμορφώσεων από απλές γραμμικές τοποθετήσεις μέχρι σε αυτόνομα πολύπλοκα συστήματα από παράδρομους και σοκάκια⁴⁰. Συνήθως, τοποθετούνται στην σκιά ανεπτυγμένων εμπορικών συνοικιών δίπλα από κεντρικούς σιδηροδρομικούς σταθμούς του μετρό και προαστιακού συρμού όπως για παράδειγμα ο σταθμός της Shibuya – ένας από τους πιο πολυσύχναστους στον κόσμο εξυπηρετώντας 2.4 εκατομμύρια επιβάτες ημερησίως⁴¹. Τα *Yokochō* λόγω της ιδιοσυγκρασίας τους θεωρούνταν από μερικούς ως κακόφημες και επικίνδυνες περιοχές που σύχναζαν παρακαμιακά στοιχεία και συμμορίες. Στην πραγματικότητα όμως αποτελούν αγαπημένοι δημόσιοι χώροι λόγω της μικρής κλίμακας τους και της άτυπης και χαλαρής ατμόσφαιρας που προσφέρουν.

Τα *Yokochō* αναπτύχθηκαν ως πυρήνες μαύρης αγοράς κοντά σε σιδηροδρομικούς σταθμούς μετά την ήττα της Ιαπωνίας στον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Με την καταπολέμηση της μαύρης αγοράς και την ανάπτυξη της οικονομίας από τα μέσα της δεκαετίας του 1950, τα *Yokochō* ενσωματώθηκαν στις αναπλάσεις των αστικών ιστών και οι πρώην πωλητές της μαύρης αγοράς απέκτησαν άδειες ιδιοκτησίας για να ανοίξουν νόμιμες επιχειρήσεις εστίασης. Τα τελευταία χρόνια υπάρχει αυξανόμενο ενδιαφέρον για το φαινόμενο των *Yokochō* από αρχιτέκτονες, πολεοδόμους και γενικότερα ακαδημαϊκούς. Παρουσιάζονται συχνά στα έντυπα και διαδικτυακά μέσα ως «άγνωστοι» χώροι για να εξερευνηθούν ενώ στις ακαδημαϊκές έρευνες παρουσιάζονται ως αρχετυπικές αστικές μορφές των ιαπωνικών πόλεων που δημιουργήθηκαν στην μεταπολεμική εποχή⁴². Χαρακτηρίζονται επίσης ως γνωρίσματα της ιαπωνικής προσέγγισης στον δημόσιο χώρο. Λόγω της δημοφιλίας και των ελάχιστων εξόδων για την λειτουργία τους είναι οικονομικά βιώσιμα και ανθεκτικά στον ανταγωνισμό από κατασκευαστικές εταιρείες που προσπαθούν να εντάξουν τους χώρους που καταλαμβάνουν σε προγράμματα αναπλάσεων.

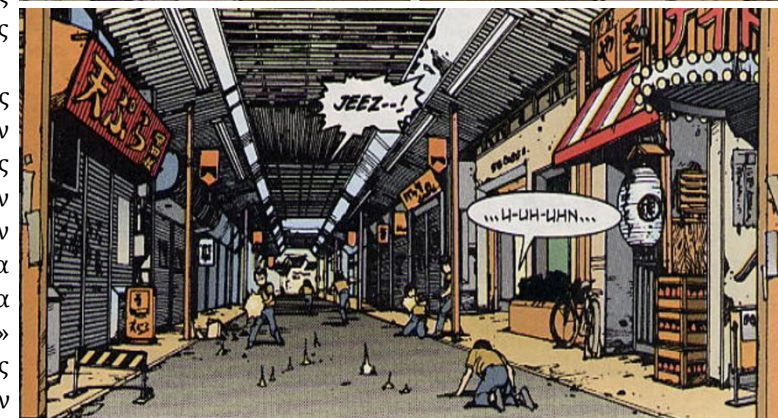
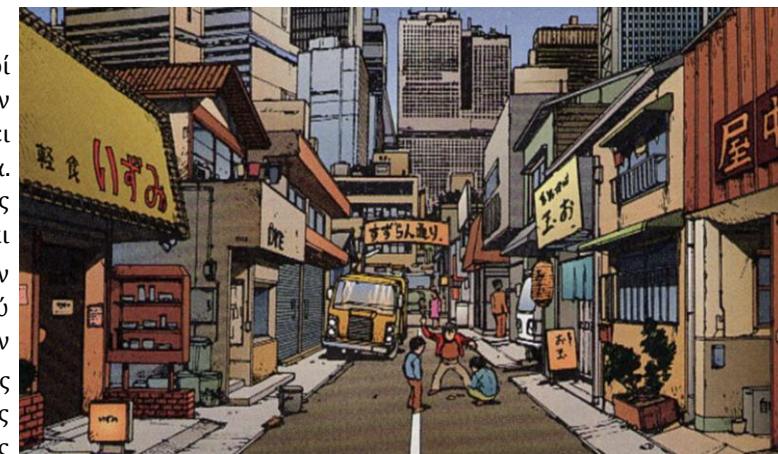
Πολλά *Yokochō* έχουν διατηρήσει τα αυθεντικά ξύλινα κτίρια τους από το 1950 τα οποία, δεν ξεπερνούν τα 40 τ.μ. και σπάνια έχουν χώρο για πάνω από 10 πελάτες έκαστο. Ένα μεγάλο ποσοστό από αυτά χρησιμοποιούν κοινόχρηστους χώρους υγιεινής επιτρέποντας στα μικροσκοπικά μπαρ να λειτουργούν κυριολεκτικά σε χώρους επαρκείς μόνο για τον ιδιοκτήτη και έναν μόνο πελάτη.

Στο *Akira*, ο Katsuhiro Otomo παρουσιάζει συγκεκριμένες τοποθεσίες από το *Neo Tokyo* σε χαρακτήρα και χρήση παρόμοια με τα *Yokochō*. Στενοί δρόμοι και σοκάκια με μπαρ και θαμώνες από τον υπόκοσμο όπου εκτυλίσσονται σκηνές με τους πρωταγωνιστές. Ο Otomo με την ενσωμάτωση ενός τόσο ιδιαίτερου αστικού χαρακτηριστικού του *Tokyo*, επιχειρεί να δώσει πινελιές της ιαπωνικής αστικής κουλτούρας στην μεγαλούπολη του *Neo Tokyo*.

⁴⁰. Almazan, Jorge & McReynolds, Joe, Studiolar, (2022), *Emergent Tokyo: Designing the Spontaneous City*, ORO Editions, σελ 20-22

⁴¹. <https://www.tokyometro.jp/station/shibuya/> Τελευταία επίσκεψη 9/10/2024

⁴². Almazan και McReynolds, σελ 24



Akira: Καρέ από τα τεύχη 9, 15 και σκηνές από το anime
Δρόμοι και σοκάκια στο Neo Tokyo παραπλήσια των *Yokochō* του Tokyo

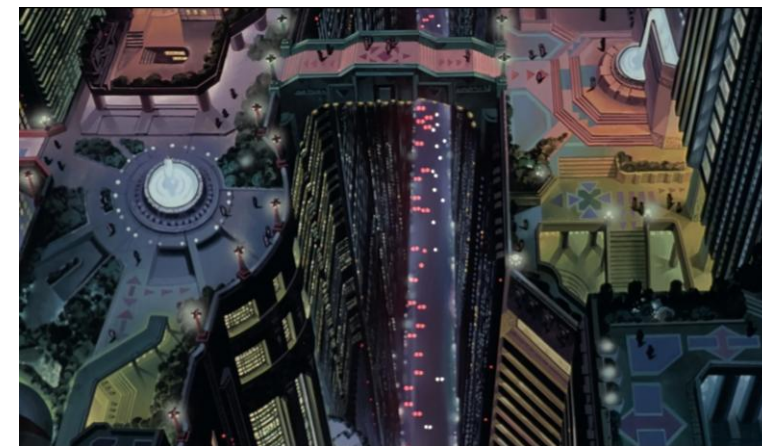
4.2.5. Miyashita Park

Στο προσαρμοσμένο anime του *Akira*, ο Katsuhiro Otomo παρουσιάζει σκηνές από δημόσιους αστικούς χώρους στο *Neo Tokyo*. Αυτοί οι χώροι βρίσκονται κυρίως στα δώματα πολυώροφων συγκροτημάτων που ενώνονται μεταξύ τους μέσω αερογεφυρών. Κατά την διάρκεια της ταινίας, ο Otomo τοποθετεί ανθρώπους από όλες τις κοινωνικές τάξεις του *Neo Tokyo* στους χώρους αυτούς σε μια προσπάθεια να δείξει ότι είναι προσβάσιμοι από όλους ισότιμα. Επίσης δείχνει πως παρά το απολυταρχικό καθεστώς υπάρχουν ατομικές ελευθερίες.

Στο Tokyo, στην περιοχή της Shibuya το ιαπωνικό αρχιτεκτονικό γραφείο Nikken Sekkei σε συνεργασία με την κατασκευαστική Takenaka σχεδίασε την ανακατασκευή του Πάρκου Miyashita. Ένας αστικός χώρος πρασίνου πάνω από εμπορικά συγκροτήματα με σκοπό την αύξηση της ποιότητας ζωής και ενίσχυση του δημόσιου χώρου στο κέντρο του Tokyo⁴³. Η ύπαρξη του πάρκου Miyashita σε στάθμη πάνω από τον δρόμο χρονολογείται από το 1964. Η ανάγκη για τέτοιους μεγάλους δημόσιους χώρους είναι απαραίτητη αλλά ταυτόχρονα ίσως η μόνη επιλογή για μεγαλουπόλεις με πολύ έντονη πυκνότητα στην οικοδόμηση όπως το Tokyo αλλά και το *Neo Tokyo* στο *Akira*. Ουσιαστικά οι δημόσιοι χώροι αναπτύσσονται πάνω από χώρους που περιέχουν διαφορετικές χρήσεις.

Σχεδιαστικά, το Miyashita Park προβάλλει καθαρές και συνεχόμενες πορείες πάνω από ένα μακρόστενο εμπορικό συγκρότημα με μια μεγάλη αερογέφυρα μεταξύ των δύο οικοδομικών τετραγώνων που καταλαμβάνει το εμπορικό. Τα πράσινα στοιχεία και οι πορείες στο πάρκο σχεδιάστηκαν ως συνέχεια των πεζόδρομων της γύρω περιοχής για την ομαλή ενσωμάτωση του στον αστικό ιστό και την σύνδεση των γειτονιών της Shibuya και Harajuku⁴⁴.

Η ιδέα πίσω από το Miyashita είναι η προσφορά λιανικών αγαθών σε ένα υπαίθριο εμπορικό κέντρο με τα καταστήματα να έχουν την δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν και τους εξωτερικούς χώρους για τις ανάγκες τους. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένας βιώσιμος σχεδιασμός χωρίς να απαιτείται κλιματισμός για τους κλειστούς χώρους. Η ενσωμάτωση συγκεκριμένων ιδιωτικών λειτουργιών στο Miyashita όπως για παράδειγμα μιας ξενοδοχειακής εγκατάστασης είναι μια πρωτοτυπία για την Ιαπωνία και αποτέλεσμα την καινοτόμου χρήσης του χώρου και του πολυεπίπεδου συστήματος αστικών πάρκων. Αυτό υποστηρίζει και λειτουργικά το πάρκο καθώς προσελκύει και εξυπηρετεί μια μεγάλη ποικιλομορφία ανθρώπων χαρακτηριστικό που όπως αναφέρθηκε παρατηρείται και στα αστικά πάρκα του *Neo Tokyo*. Η αρχιτεκτονική του Miyashita Park έχει στοιχεία φουτουρισμού και δίνει μια ματιά στο πως θα μπορεί να μοιάζει η μητρόπολη του Tokyo στο μέλλον.



Akira: Σκηνές από την ταινία anime (1988)

Δημόσιοι αστικοί χώροι με αερογέφυρες πάνω σε δώματα στο Neo Tokyo

⁴³https://www.nikken.co.jp/en/projects/urban_design_and_planning/miyashita_park.html

Τελευταία επίσκεψη 27/8/2024

⁴⁴. https://www.archdaily.com/971223/miyashita-park-nikken-sekkei?ad_medium=gallery

Τελευταία επίσκεψη 2/9/2024



Tokyo: Miyashita Park (2020)

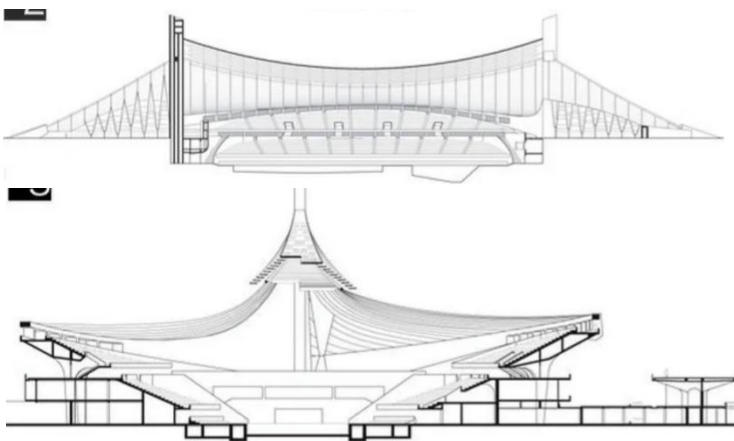
Αστικό πάρκο στο κέντρο του Tokyo που συνδυάζει δημόσιες με εμπορικές χρήσεις.

4.2.6. Yoyogi National Gymnasium

Το Yoyogi National Gymnasium είναι πολυαθλητικό στάδιο σχεδιασμένο από τον μοντέρνο Ιάπωνα αρχιτέκτονα Kenzo Tange το 1964. Η αρχιτεκτονική του Yoyogi είναι ένα υβρίδιο της δυτικής μοντέρνας αρχιτεκτονικής με την παραδοσιακή Ιαπωνική. Ο καινοτόμος σχεδιασμός με τις έντονες καμπύλες, την συμμετρία και την ισορροπία του κελύφους που στηρίζονται από χαλύβδινα καλώδια συμβολίζει την σύνδεση της παραδοσιακής ιαπωνικής αρχιτεκτονικής με τις σύγχρονες τεχνολογίες και δημιούργησε ένα από τα πιο δημοφιλή προφίλ κτηρίων στην Ιαπωνία. Με την σειρά του η σύνδεση αυτή χαρακτηρίζει την οικονομική ανασυγκρότηση της Ιαπωνίας στην μεταπολεμική εποχή⁴⁵. Εντυπωσιασμένος από το Philip's Pavilion του Le Corbusier και το παγοδρόμιο Ingalls στο πανεπιστήμιο του Yale σχεδιασμένο από τον Eero Saarinen⁴⁶, ο Tange μετέφερε τις αρχές και τις φιλοσοφίες τους στο Yoyogi αλλά σε πολύ μεγαλύτερη κλίμακα και με τέτοιες παραλλαγές ώστε να δημιουργήσει μια σχέση με την συμμετρική παραδοσιακή Ιαπωνική παγόδα. Από υλικά, το στάδιο αποτελείται από γυμνό σκυρόδεμα ενώ τα στατικά στοιχεία της οροφής από χάλυβα και τα δύο με μεγάλη δημοφιλή στο κίνημα του Μπρουταλισμού. Τοποθετημένο σε ένα από τα μεγαλύτερα πάρκα του Tokyo, το στάδιο χρησιμοποιεί τις καμπύλες της οροφής και του κελύφους για να επιτύχει την ενσωμάτωση του στο τοπίο. Το Yoyogi National Gymnasium επίσης αποτέλεσε το σήμα κατατεθέν για τους Ολυμπιακούς Αγώνες του Tokyo το 1964.

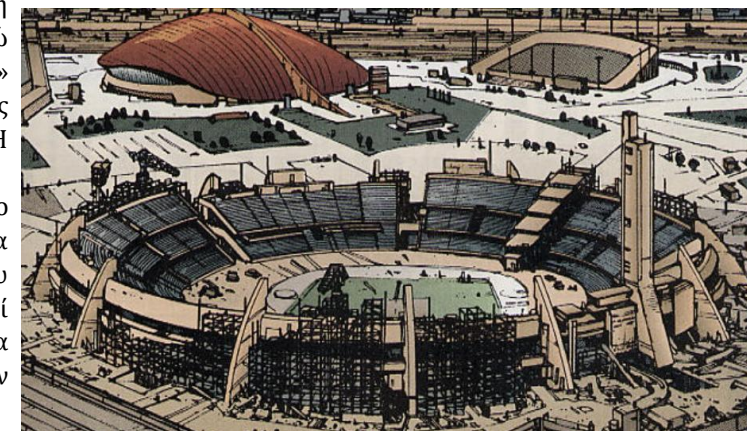
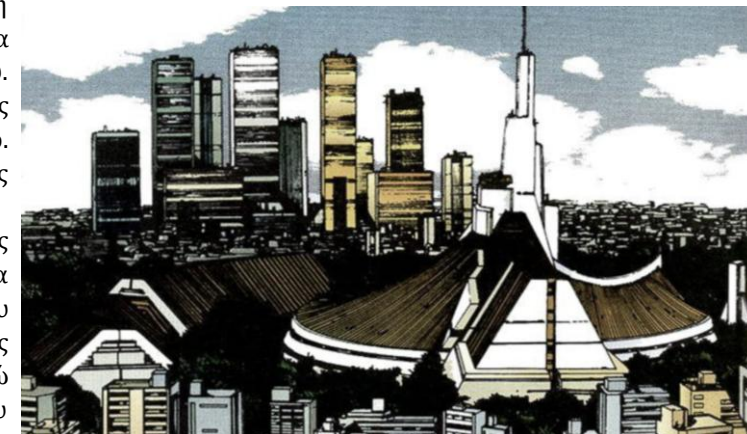
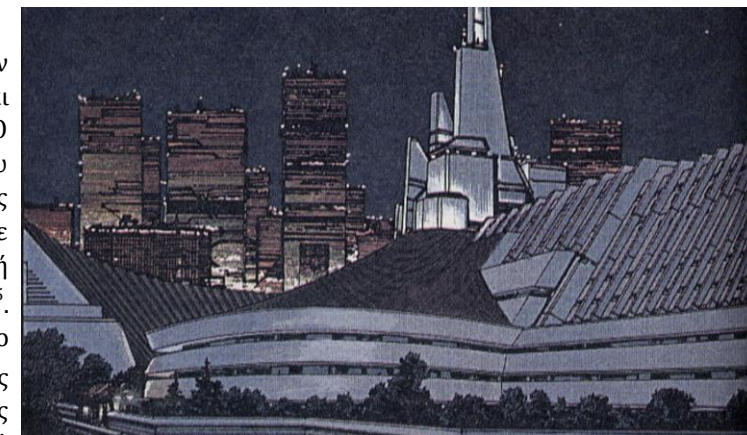
Στο τεύχος 13 του Akira ο Otomo, απεικονίζει το καταφύγιο μιας θρησκευτικής σέκτας μέσα στο Neo Tokyo όπου οι γεωμετρίες με τις έντονες καμπύλες στην οροφή, τα ανοίγματα αλλά και το επιβλητικό μέγεθος θυμίζουν πολύ στο Yoyogi. Η σημασία του Yoyogi για το μεταπολεμικό Tokyo μεταφέρεται στον κόσμο του Akira όπου η έδρα της θρησκευτικής σέκτας παρουσιάζεται πολλαπλές φορές κατά την διάρκεια του manga ενώ σημαντικά γεγονότα διαδραματίζονται σε αυτήν. Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του Yoyogi που δεν παρατηρούμε στην έδρα της θρησκευτικής σέκτας είναι η ενσωμάτωση της στην γύρω περιοχή, αφού ο Otomo δεν παρουσιάζει κάποια στοιχεία από αυτήν, ενώ ένα άλλο είναι η συμμετρία που δεν υφίσταται σε αυτήν. Επίσης, ο Otomo «μεταφέρει» τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 1964 στην πόλη του Neo Tokyo και τους χρησιμοποιεί ως ένα παρασκηνιακό δρώμενο, δίνοντας έτσι και μια συμβολική σημασία στο κτήριο αυτό. Η σχέση μεταξύ των δύο παραμένει περισσότερο αρχιτεκτονική και λιγότερο συμβολική.

Ακριβώς το αντίθετο συμβαίνει με το ημιτελές Ολυμπιακό Στάδιο στο Akira όπου ο συσχετισμός με το Yoyogi και τους Ολυμπιακούς Αγώνες του 1964 είναι απόλυτα συμβολικός χωρίς αρχιτεκτονικές ομοιότητες. Εδώ, η βαρύτητα του Ολυμπιακού Σταδίου στο Akira είναι σαφώς μεγαλύτερη από την έδρα της θρησκευτικής σέκτας αφού αποτελεί την υπό κατασκευή έδρα των Ολυμπιακών Αγώνων του Neo Tokyo αλλά και την τοποθεσία όπου διαδραματίζεται η κορύφωση της πλοκής και στο manga αλλά και στην προσαρμοσμένη έκδοση του στο anime.



Tokyo: Yoyogi National Gymnasium

Φωτογραφίες και τομές του πολυαθλητικού σταδίου σχεδιασμένο το 1964 από τον Kenzo Tange



Akira: Καρέ από τα τεύχη 7, 12, 13

Ο ναός – έδρα της θρησκευτικής σέκτας και το ημιτελές Ολυμπιακό στάδιο του Neo Tokyo

⁴⁵ <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2011/08/04/kenzo-tange-per-tokyo.html>

Τελευταία επίσκεψη 2/3/2025

⁴⁶ Koolhaas, Rem & Obrist, Hans Ulrich, σελ 106-110

4.2.7. Tokyo Metropolitan Government Building

Στο τεύχος 9 του *Akira* ο Otomo, με ένα καρέ έκτασης περίπου τα $\frac{3}{4}$ μιας σελίδας αναδεικνύει τον πύργο της στρατιωτικής μονάδας και εργαστήριο-νοσοκομείο που πειραματίζεται με παιδιά με ιδιαίτερες ψυχικές δυνάμεις όπως ο *Akira* αλλά και ο πρωταγωνιστής Tetsuo. Όπως παρατηρούμε στο καρέ δεξιά η κλίμακα του κτηρίου είναι μεγαλειώδης δεσπόζοντας στον ορίζοντα του Neo Tokyo. Ο Otomo περιλαμβάνει και ορισμένα γειτονικά κτήρια στην βάση του καρέ για να κατανοήσει ο αναγνώστης καλύτερα την κλίμακα του ίδιου σε σχέση με την πόλη. Ο εμβληματικός σχεδιασμός με την πυραμιδοειδής βάση και τον έντονο κατακόρυφο άξονα, του προσδίδει χαρακτήρα ορόσημου. Το μέγεθος του είναι ανάλογο και την σημαντικότητάς του για το *Akira*, καθώς στο πρώτο μισό της πλοκής αποτελεί την τοποθεσία που εξελίσσονται πολλά σημαντικά γεγονότα και συστήνονται αρκετοί χαρακτήρες. Δεδομένης της πολιτικής κατάστασης στο *Akira* με την μεγάλη επιρροή και εκτελεστική εξουσία του στρατού, ο πύργος αποτελεί και ένα βασικό διοικητικό κτήριο για τις λειτουργίες της πόλης.

Παρόμοια κλίμακα αν και σε ρεαλιστικό πλαίσιο έχει το Tokyo Metropolitan Government Building του Kenzo Tange το οποίο όταν κατασκευάστηκε, ήταν από τα ψηλότερα κτίσματα στο Tokyo κυριαρχώντας στον αστικό ορίζοντα της Shinjuku. Ο ξεχωριστός σχεδιασμός σε συνεργασία με το μέγεθος του, του αποδίδει τον χαρακτήρα του ορόσημου με ιδιαίτερη επιτυχία. Ο μοντέρνος αρχιτεκτονικός σχεδιασμός με ενσωματωμένα στοιχεία της παραδοσιακής ιαπωνικής αρχιτεκτονικής όπως το μοτίβο των παραθύρων στην πρόσοψη που η γεωμετρία του αποδίδεται στα μετακινούμενα πάνελ των παραδοσιακών ιαπωνικών κατοικιών, είναι χαρακτηριστικός του Kenzo Tange⁴⁷. Η εμβληματική αυτή κατασκευή αντικατοπτρίζει την οικονομική και τεχνολογική έκρηξη της Ιαπωνίας από την δεκαετία του 1980. Αυτό αποδεικνύεται και από την ανοικοδόμηση της Shinjuku η οποία από σχετικά φτωχική περιοχή με υψηλή εγκληματικότητα από την Yakuza, μετά την κατασκευή του Tokyo Metropolitan Building αναπλάστηκε για να αποτελέσει τον νέο οικονομικό κόμβο του Tokyo. Πλέον, η Shinjuku φιλοξενεί αμέτρητους ουρανοξύστες που στεγάζουν γραφεία πολυεθνικών και σημαντικών ιαπωνικών εταιρειών. Παρόμοια συμβολή για το *Akira* υπηρετεί ο πύργος της στρατιωτικής μονάδας, το μέγεθος του οποίου αντιπροσωπεύει την ανάκαμψη και εξέλιξη του Neo Tokyo στην μεταπολεμική του ιστορία.

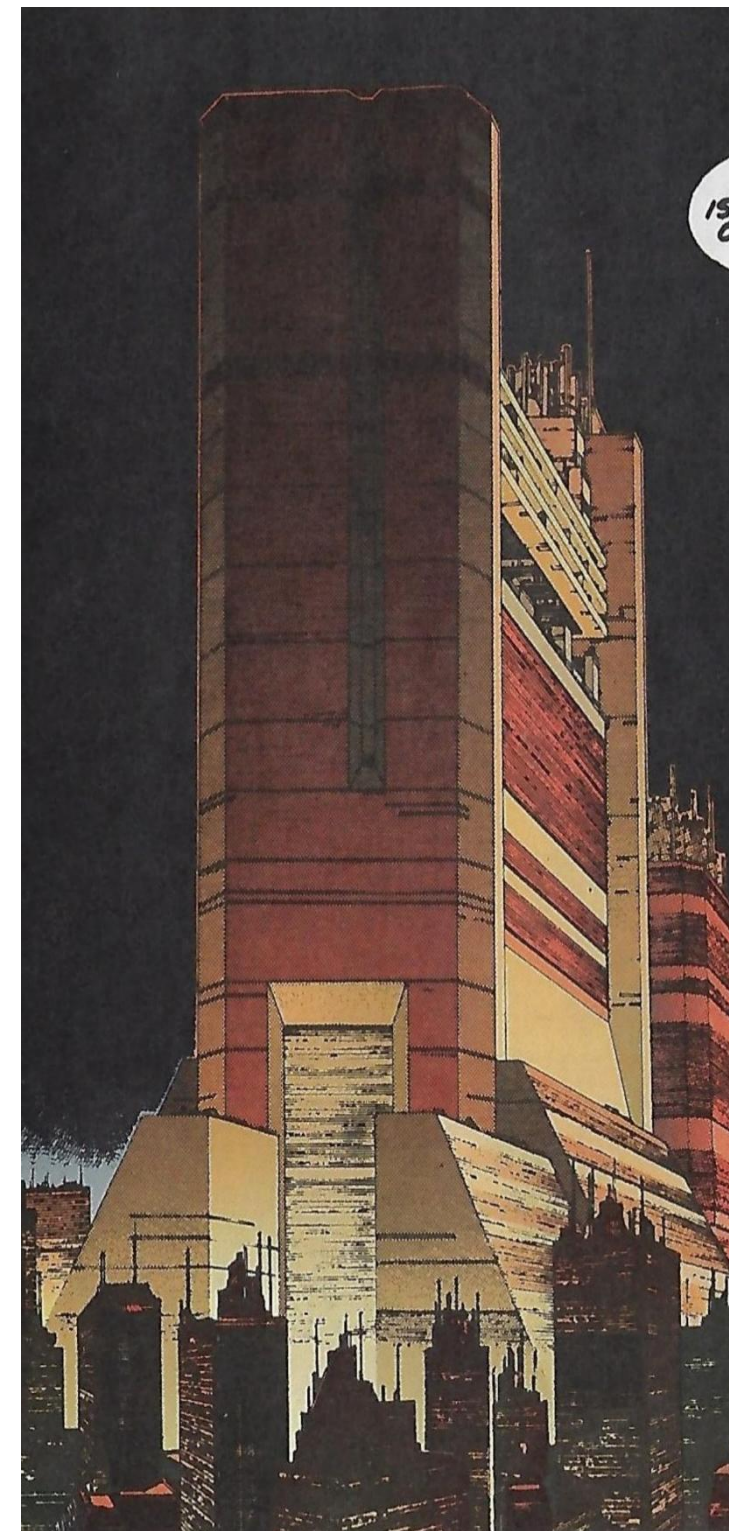
Tokyo Metropolitan Government Building

Διοικητικό κτήριο
στο Tokyo
σχεδιασμένο από
τον Kenzo Tange
το 1991

Akira: Καρέ από Τεύχος 09

Το κτήριο της
στρατιωτικής
μονάδας όπου
γίνονται τα πειράματα
στο κέντρο του Neo
Tokyo

⁴⁷. <https://www.archdaily.com/793703/ad-classics-tokyo-metropolitan-government-building>- Τελευταία επίσκεψη 27/1/2025





**Tokyo:
University of
Tokyo Komaba
Campus**

Στεγάζει το
Κολλέγιο Τεχνών
και Επιστημών ,
το Τμήμα
Μαθηματικών της
Σχολής Θετικών
Επιστημών και το
συνδεδεμένο
μεταπτυχιακό
σχολείο τους.



4.2.8. University of Tokyo – Komaba Campus

Το σχολείο που απεικονίζεται στο *Akira* και η Πανεπιστημιούπολη Komaba του Πανεπιστημίου του Tokyo παρουσιάζουν διαφορετικές ερμηνείες των μπρουταλιστικών και μοντερνιστικών αρχιτεκτονικών κινήματων, αντανakλώντας την κοινωνικο-πολιτιστική εξέλιξη της Ιαπωνίας. Αυτές οι δομές μοιράζονται μια εξάρτηση από το ακατέργαστο σκυρόδεμα (béton brut) και τις λειτουργικές γεωμετρικές φόρμες, αλλά διαφέρουν ως προς τις χωρικές προσεγγίσεις και τις συμβολικές τους έννοιες⁴⁸.

Στο *Akira*, το σχολείο είναι σύμβολο των καταπιεστικών και παρακμασμένων δομών της δυστοπικής κοινωνίας του *Neo Tokyo*. Ο σχεδιασμός του ενσωματώνει τις σκληρές, χρηστικές αρχές του μπρουταλισμού, δίνοντας έμφαση στην ακαμψία και τον έλεγχο. Εξωτερικά, το κτίριο εμφανίζεται μονολιθικό και αυταρχικό, με μεγάλες, αδιάσπαστες επιφάνειες από σκυρόδεμα και περιορισμένα ανοίγματα, δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα εγκλεισμού. Οι εσωτερικοί χώροι είναι έντονοι, με στενούς διαδρόμους και χώρους χωρίς διακόσμηση που αντανakλούν την παραμέληση και την κοινωνική δυσλειτουργία. Τα γκράφιτι και τα σημάδια αποσύνθεσης, όπως τα σπασμένα τζάμια, τονίζουν περαιτέρω την καταρρέουσα κατάσταση της τάξης. Οι αρχιτεκτονικές επιλογές στο *Akira* ενισχύουν την αφήγηση μιας κοινωνίας στο χείλος του γκρεμού, χρησιμοποιώντας την επιβλητική αισθητική του μπρουταλισμού ως μεταφορά για την απανθρωποποίηση και τη θεσμική παρακμή.

Η Πανεπιστημιούπολη Komaba του Πανεπιστημίου του Tokyo, που κατασκευάστηκε κατά τη μεταπολεμική φάση του μοντερνισμού της Ιαπωνίας, ενσαρκώνει μια πιο αισιόδοξη εφαρμογή των μπρουταλιστικών αρχών. Ενώ μοιράζεται τη χρήση ακατέργαστου σκυροδέματος και γεωμετρικής ακρίβειας, ο σχεδιασμός του ενσωματώνει μια ισορροπία μεταξύ λειτουργικής χρησιμότητας και ανθρωποκεντρικών χώρων. Η πανεπιστημιούπολη ενσωματώνει μεγαλύτερα, στρατηγικά τοποθετημένα ανοίγματα για να επιτρέπουν φυσικό φως και αερισμό, σε έντονη αντίθεση με τον κλειστό, καταπιεστικό σχεδιασμό του σχολείου του *Akira*. Οι χώροι πρασίνου και οι αρθρωτές διατάξεις ενισχύουν περαιτέρω τη βιωσιμότητα της πανεπιστημιούπολης και ενισχύουν την αίσθηση της κοινότητας και της πνευματικής δέσμευσης⁴⁹. Η αρχιτεκτονική αντικατοπτρίζει το μελλοντικό ήθος της μεταπολεμικής ανάκαμψης της Ιαπωνίας, δίνοντας έμφαση στην πρόοδο και την ανθεκτικότητα.

Συγκρίνοντας τα δύο, και τα δύο ανήκουν στο κίνημα του μπρουταλισμού αλλά εξυπηρετούν διαφορετικούς πολιτιστικούς και αφηγηματικούς σκοπούς. Το σχολείο στο *Akira* κριτικάρει την αποτυχία των θεσμών σε μια δυστοπική κοινωνία, με τον καταπιεστικό σχεδιασμό του να υπογραμμίζει θέματα ελέγχου και παρακμής. Αντίθετα, το Komaba Campus επιδεικνύει την προσαρμοστικότητα και τις ανθρωπιστικές δυνατότητες του μπρουταλισμού, ευθυγραμμιζόμενο με τις φιλοδοξίες της Ιαπωνίας κατά την περίοδο του γρήγορου εκσυγχρονισμού της⁵⁰. Αυτή η σύγκριση υπογραμμίζει πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να συμβολίσει την ευρύτερη κοινωνική δυναμική, προσφέροντας πλούσιες ιδέες για την έρευνά σας σχετικά με την αλληλεπίδραση μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας.

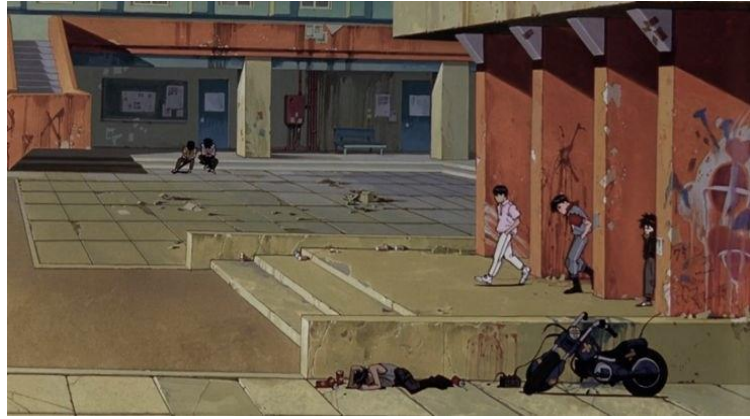
⁴⁸. Koolhaas και Obrist, σελ 280

⁴⁹. Frampton, Kenneth, (2007), *Modern Architecture: A Critical History (World of Art)*, Thames and Hudson, σελ. 84-86

⁵⁰. Richie, Donald, (1999), *Tokyo: A View of the City*, Reaktion Books, σελ 11-14



Akira: Καρέ από το anime
Το κτίριο της σχολικής
μονάδας που φοιτούν ο Tetsuo,
ο Kaneda και η παρέα τους.



4.2.9. Κτήρια Zakkyo

Ένα από τα πιο εμβληματικά σκηνικά του Ιαπωνικού αστικού τοπίου είναι η πληθώρα των πολυώροφων κτηρίων «ντυμένων» με μεγάλους διαφημιστικούς πίνακες neon – οι Ιάπωνες τα ονομάζουν «Zakkyo». Κάθε πινακίδα neon διαφημίζει για κάθε όροφο τα εμπορικά καταστήματα, επιχειρήσεις και υπηρεσίες που στεγάζονται εκεί, εμπλουτίζοντας το αστικό τοπίο στην κατακόρυφη διάσταση. Τα κτήρια αυτού του στυλ κατέχουν πρωταγωνιστικό ρόλο στην ανάπτυξη του αστικού τοπίου του Tokyo σε τοπόσημο, χτίζοντας την αντίληψη μιας πόλης με αμέτρητες δυνατότητες και δραστηριότητες. Τα κτήρια Zakkyo τοποθετούνται σε στενά οικοπέδα τα οποία, υπαγορεύουν και την κάτοψη τους. Ενώ, στις περισσότερες πόλεις στον κόσμο οι εμπορικές χρήσεις τοποθετούνται κυρίως στα ισόγεια με άμεση πρόσβαση από τον δρόμο η μέσα σε μεγάλα εμπορικά κέντρα, τα κτήρια Zakkyo φιλοξενούν τις εμπορικές λειτουργίες κατακόρυφα σε όλους τους ορόφους.

Ο όρος «Zakkyo» σημαίνει «συνύπαρξη διάφορων στοιχείων» και όταν αναφέρεται σε κτήρια περιγράφει αυτά που στεγάζουν ένα μείγμα γραφείων με ένα ευρύ φάσμα εμπορικών καταστημάτων. Εμφανίζονται συχνά σε πυκνά δομημένες εμπορικές συνοικίες του Tokyo κοντά σε σιδηροδρομικούς σταθμούς, περιοχές με πολύ ακριβά ενοίκια αλλά και με πολυάριθμο αγοραστικό κοινό. Τα κτήρια σε αυτές τις περιοχές τείνουν να έχουν μεγάλα ύψη και λόγω των στενών οικοπέδων αλλά και της πολύ πυκνής δόμησης. Τα Zakkyo έχουν απήχηση σε όλη την Ανατολική Ασία.

Οι οικοδομικοί κανονισμοί στην Ιαπωνία για το μέγιστο ύψος και την πρόσβαση του φυσικού φωτός προσδιορίζουν τον μέγιστο επιτρεπτό όγκο των κτηρίων από τον οποίο μόνο οι διαφημιστικοί πίνακες neon επιτρέπεται να ξεχωρίζουν. Αυτοί οι κανονισμοί οδηγούν στο εντυπωσιακό οπτικό αποτέλεσμα που δημιουργούν τα συγκροτήματα κτηρίων Zakkyo με την ποικιλία των πολύχρωμων neon στις προσόψεις και ταράτσες τους⁵¹.

Τα κτήρια Zakkyo χαρακτηρίζονται από ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά όπως η Κεντρική τοποθεσία – Τείνουν να εμφανίζονται σε εμπορικές ζώνες κοντά σε σιδηροδρομικούς σταθμούς ή κύριες οδικές αρτηρίες σε οικοπέδα με όψεις σε πολυσύχναστους δρόμους. Δημόσια Χρήση – Τα Zakkyo στεγάζουν επιχειρήσεις οι οποίες είναι προσβάσιμες τουλάχιστον σε ένα μέρος του κοινού η κάθε μια ενώ συγκεντρωτικά προσελκύουν έναν σημαντικό αριθμό πελατών. Χρήση μέγιστου επιτρεπόμενου ορίου εμβαδού σοφίτας και κύριων χώρων – Για να μεγιστοποιήσουν τα έσοδα από τα ενοίκια, τα Zakkyo κάνουν χρήση του μέγιστου κυρίου – ωφέλιμου χώρου εντός του όγκου που επιτρέπουν οι οικοδομικοί κανονισμοί. Οι εσωτερικοί διάδρομοι, κλιμακοστάσια και λόμπι μειώνονται στο ελάχιστο.

Πληθώρα διαφημιστικών σημάτων - Οι προσόψεις των Zakkyo κυριαρχούνται από τους διαφημιστικούς πίνακες neon οι οποίοι, σχεδόν πάντα διαφημίζουν τα περιεχόμενα του ίδιου του κτηρίου. Είναι τοποθετημένες με τέτοιο τρόπο ώστε να είναι ορατές από διαφορετικές απόψεις. Για παράδειγμα οι πίνακες στους υψηλότερους ορόφους να φαίνονται από μακρινές αποστάσεις όπως αποβάθρες των σιδηροδρομικών σταθμών.



Akira: Καρέ από το τεύχος 3 και σκηνές από την ταινία anime

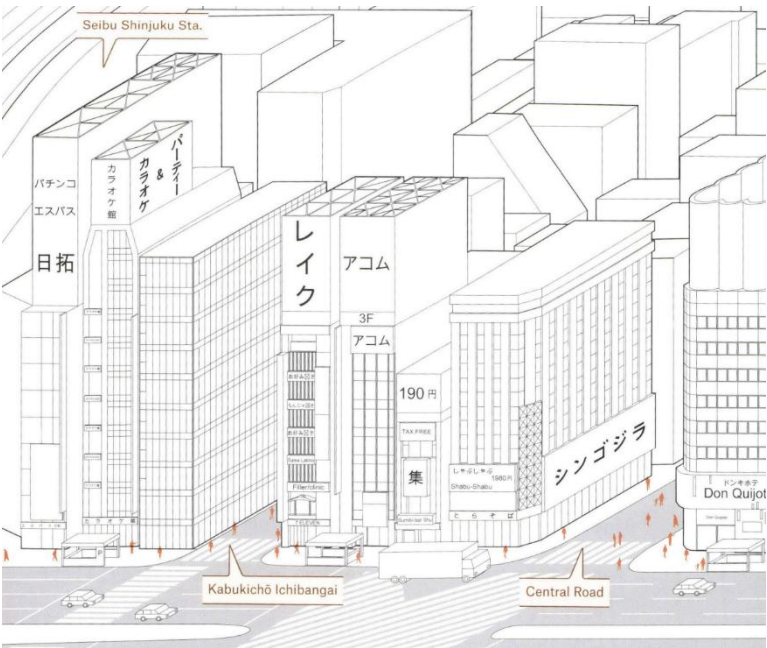
Απεικόνιση δρόμων του Neo Tokyo με κτήρια τύπου Zakkyo

⁵¹Almazan και McReynolds, σελ 62-68



Tokyo: Κτήρια Zakkyo

Συγκρότημα Zakkyo στην Yasukuni Avenue



Ένα μεγάλο μέρος των *Zakkyo* κατασκευάστηκαν αρχικά ως γενικές κατασκευές με σκοπό απλά να ακολουθούν τους οικοδομικούς κανονισμούς ενώ στέγαζαν γραφεία στους ορόφους και καταστήματα στα ισόγεια. Με τον καιρό όμως και με την εγκατάσταση εμπορικών επιχειρήσεων στους ορόφους άρχισαν να παίρνουν την τελική τους μορφή. Οι χώροι κυκλοφορίας από απλά λειτουργικό ρόλο χρησιμοποιήθηκαν για να διαφημίσουν τα καταστήματα του εκάστοτε *Zakkyo*. Το ίδιο έγινε και με τις προσόψεις στις οποίες εντάχθηκαν οι γνωστοί πίνακες neon. Όλα αυτά πήραν μορφή μεταξύ των δεκαετιών του 1960 – 1970 και αυτά θεωρούνται ως η πρώτη γενιά των *Zakkyo*. Μετά, η δεύτερη γενιά σχεδιάστηκε από την αρχή συνειδητά ως *Zakkyo* με προσαρμογές που εξυπηρετούν τις λειτουργίες των εμπορικών χρήσεων. Ο νέος σχεδιασμός βελτίωσε την κυκλοφορία στους χώρους με πανοραμικούς ανελκυστήρες και κλιμακοστάσια, ευρύτερα λόμπι και πιο ορθολογικούς διαφημιστικούς πίνακες στις προσόψεις. Τα καταστήματα στους πρώτους ορόφους διαμορφώθηκαν με τρόπο τέτοιο ώστε να είναι ορατά από τους δρόμους⁵².

Στο *Akira*, ο Katsuhiro Otomo δημιουργεί περιοχές του *Neo Tokyo* στις οποίες κυριαρχούν κτήρια με τα χαρακτηριστικά των *Zakkyo* και κυρίως με τους διαφημιστικούς πίνακες neon που πρωταγωνιστούν στις προσόψεις. Έτσι, ο Otomo δένει τον αστικό κόσμο του *Neo Tokyo* με ένα ιδιαίτερο αλλά δημοφιλές και ξεχωριστό φαινόμενο του Tokyo. Επιπρόσθετα, αντικατοπτρίζει ορισμένα κοινωνικά χαρακτηριστικά στο κόσμο του *Akira* όπως ο καταναλωτισμός, η τεχνολογική πρόοδος και μια οικονομική ευημερία η οποία όμως δεν εμφανίζεται σε όλα τα στρώματα καθώς γνωρίζουμε τις έντονες κοινωνικές ανισότητες που υπάρχουν. Είναι υπαρκτή και η αρχιτεκτονική σύνδεση μεταξύ των δύο καθώς από τις εικόνες που αντλούμε από το *Akira*, τα συγκεκριμένα κτήρια έχουν κύριο τον κατακόρυφο άξονα τους με πολλούς ορόφους και λεπτές προσόψεις ενώ τα ανοίγματα σε αυτές χρησιμοποιούνται εκτός για φωτισμό, για τους διαφημιστικούς πίνακες όπως άλλωστε συμβαίνει και με τα *Zakkyo* στο Tokyo.

Κτήρια *Zakkyo*
Αξονομετρική άποψη και τομή συγκροτήματος *Zakkyo*

***Akira*: Καρέ από τα τεύχη 3, 5 και σκηνές από το anime**
Κτήρια στο *Neo Tokyo* με χαρακτηριστικά στοιχεία από τα *Zakkyo*



52. Ο.Π. σελ 68-70

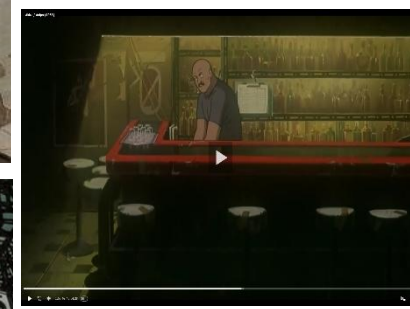
4.2.10. Μπαρ στο Golden Gai

Το υπόγειο μπαρ στο *Akira* είναι μια βασική απεικόνιση του σκληρού, δυστοπικού μικρόκοσμου του Neo Tokyo. Το στενό, χαμηλοτάβανο εσωτερικό του είναι γεμάτο με εκλεκτική διακόσμηση, τοίχους καλυμμένους με γκράφιτι και υποτυπώδη έπιπλα, δημιουργώντας μια ατμόσφαιρα που αντανακλά το κοινωνικό χάος του κόσμου της ταινίας. Η κάτοψη φαίνεται μινιμαλιστική αλλά λειτουργική, με ένα μικρό πάγκο μπαρ, διάσπαρτα τραπέζια και βασικά φωτιστικά που αναδίδουν μια αμυδρή, κυκλοθυμική λάμψη. Αυτός ο συμπαγής σχεδιασμός ενισχύει τον ρόλο του ως ένας μυστικός και επαναστατικός χώρος συγκέντρωσης, που συνδυάζεται άσφoga με την αισθητική του cyberpunk μέσω βιομηχανικών και αποσυντιθέμενων υφών⁵³.

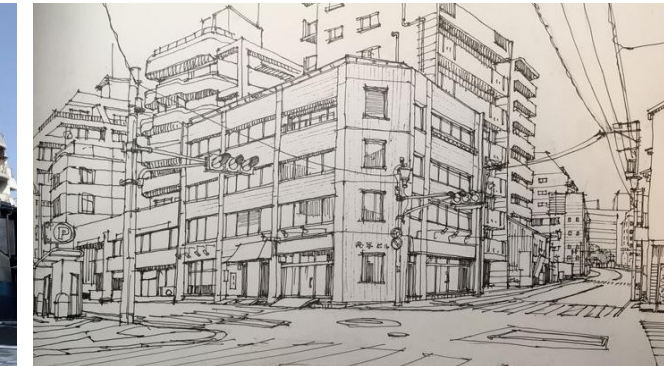
Το *Deathmatch in Hell*, που βρίσκεται στην περιοχή Golden Gai του Shinjuku, παραλληλίζεται με το μπαρ *Akira* τόσο στη χωρική του διαμόρφωση όσο και στη συνολική του αισθητική. Το Golden Gai, γνωστό για τα στενά σοκάκια και τα μικρά, οικεία μπαρ, προκαλεί μια αίσθηση αστικής παρακμής συνυφασμένη με την υποπολιτισμική ζωντάνια. Το *Deathmatch in Hell* υιοθετεί ένα θέμα τρόμου και πανκ με τοίχους καλυμμένους με αφίσες, αυτοκόλλητα και αναμνηστικά, δημιουργώντας μια χαοτική οπτική ταπετσαρία παρόμοια με την αταξία του μπαρ του *Akira*. Η διάταξη των καθισμάτων του, που περιλαμβάνει μερικά σκαμπό στο μπαρ και ελάχιστο χώρο ορθοστασίας, αντικατοπτρίζει το περιορισμένο περιβάλλον του *Akira*, δίνοντας έμφαση στην κοντινή απόσταση μεταξύ των θαμώνων.

Από αρχιτεκτονική άποψη, και οι δύο χώροι αξιοποιούν περιορισμένα τετραγωνικά μέτρα, επιλέγοντας κατακόρυφη στοίβαξη διακόσμησης και πυκνά οπτικά στοιχεία για μεγιστοποίηση του αισθητηριακού αντίκτυπου. Η χρήση εκτεθειμένων υλικών, είτε βιομηχανικοί σωλήνες στο *Akira*, είτε φθαρμένο ξύλο στο Golden Gai, ενισχύει την ακατέργαστη ατμόσφαιρα. Και οι δύο βασίζονται σε χαμηλό φωτισμό για να δημιουργήσουν μια κρυφή ατμόσφαιρα, με τα φωτιστικά να χρησιμεύουν ως διακοσμητικά εστιακά σημεία.

Ο σχεδιασμός του μπαρ του *Akira* βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στην αφήγηση της εξέγερσης, χρησιμοποιώντας γκράφιτι και φωτισμό με νέον για να υποδηλώσει την αντικουλτούρα των νέων. Το *Deathmatch in Hell*, αν και είναι θεματικό, δημιουργεί μια παρόμοια ενέργεια μέσα από το επιμελημένο χάος και την ελκυστική του θέση στους λάτρες του τρόμου και του πανκ. Αυτοί οι χώροι χρησιμεύουν ως μικρόκοσμοι των πολιτιστικών και χρονικών πλαισίων τους, αναδεικνύοντας τη διασταύρωση της αρχιτεκτονικής, του σχεδιασμού και της κοινωνικής ταυτότητας.



Akira: Καρέ από το Anime/Manga Ένα υπόγειο bar/pub που εξελίσσεται η πλοκή της ιστορίας του *Akira* και ταυτόχρονα ένα στέκι της παρέας του Testuo και του Kaneda.



⁵³. Napier, σελ 41-46

4.2.11. Φώτα Neon

Στις πρώτες σκηνές του anime *Akira*, ο Katsuhiro Otomo παρουσιάζει χαρακτηριστικά πλάνα της μητρόπολης του *Neo Tokyo* εισάγοντας τον θεατή στον κόσμο του *Akira*. Το φουτουριστικό και εντυπωσιακό αστικό τοπίο με τα τεράστια κτηριακά συγκροτήματα, τα αμέτρητα οδικά δίκτυα και δημόσιους χώρους πρωταγωνιστεί ίσως περισσότερο και από τους χαρακτήρες. Ένα συγκεκριμένο χαρακτηριστικό του *Neo Tokyo* επαναλαμβάνεται σε αυτές τις σκηνές και αυτό είναι η παρουσία των φωτών Neon και διαφημιστικών led στις προσόψεις και τα δώματα κτηρίων. Αυτά, εκφράζουν την cyberpunk αισθητική του *Akira* και την τεχνολογική πρόοδο στον κόσμο του *Akira*. Η ιστορία του *Neo Tokyo* στο *Akira* έχει μόνο κοινά σημεία με το πραγματικό Tokyo. Από την πλήρη ισοπέδωση σε περίοδο πολέμου που πρακτικά εξαφάνισε τον παλαιό αστικό ιστό μέχρι στην μεταπολεμικά οικονομική και τεχνολογική άνθηση της που απαίτησε και ριζικές αλλαγές στην μορφή και τις λειτουργίες της πόλης. Ο Otomo τα μεταφέρει στο *Akira* για να εξυπηρετήσουν τον ίδιο σκοπό· η υπενθύμιση στον θεατή πως παρόλο τον cyberpunk χαρακτήρα του, το *Neo Tokyo* παραμένει μια τεχνολογικά εξελιγμένη ιαπωνική μεγαλούπολη.

Το οικονομικό θαύμα της μεταπολεμικής Ιαπωνίας, οδήγησε στην ανοικοδόμηση του αστικού ιστού του Tokyo για να εξυπηρετήσει τις νέες κοινωνικές και οικονομικές συνθήκες ενώ επιτάχυνε την χρήση της τεχνολογίας σε κάθε πτυχή της κοινωνικής ζωής. Οι νέες οικονομικές συνθήκες της καταναλωτικής πλέον ιαπωνικής κοινωνίας απαίτησαν και την ανάπτυξη δυναμικών εμπορικών συνοικιών σε νευραλγικά σημεία στην πόλη όπως για παράδειγμα κοντά σε σιδηροδρομικούς σταθμούς (Shibuya, Shinjuku). Οι προσόψεις σε αυτές τις συνοικίες χρησιμοποιούνται αποκλειστικά για τους φωτεινούς διαφημιστικούς πίνακες neon και led με σκοπό να τραβήξουν την προσοχή των περαστικών και να προσελκύσουν τους πελάτες στα καταστήματα⁵⁴. Εμβληματικά σύμβολα της νεωτερικότητας, της ευημερίας και της ηλεκτρονικής εποχής και συνδεδεμένα με την μεταπολεμική ιαπωνική αστική κουλτούρα ειδικά από την δεκαετία του 1960 και έπειτα τα φώτα neon σηματοδότησαν την ανάδειξη του Tokyo σε μια από τις πιο αναγνωρίσιμες πόλεις παγκοσμίως και τεχνολογικό ηγέτη. Τα φώτα neon επιτρέπουν στην πόλη να εκφράσει την ζωηρή της ατμόσφαιρα ειδικά τις βραδινές ώρες και για αυτόν τον σκοπό οι πρώτες σκηνές του *Neo Tokyo* είναι νυχτερινές.

Ο Katsuhiro Otomo με την χρήση ενός από τα πιο εικονικά χαρακτηριστικά του Tokyo αποδεικνύει πως ενώ το *Neo Tokyo* είναι μια φανταστική, φουτουριστική μεγαλούπολη, στην λεπτομέρεια δανείζεται στοιχεία από την πραγματικότητα και δίνει έναν τόνο ρεαλισμού στο έργο του.



Akira: Σκηνές από την ταινία anime

Τα φώτα Neon και οι τρισδιάστατοι προβολείς led πρωταγωνιστούν στους δρόμους του Neo Tokyo.



Tokyo: Neon/Led στην Shibuya

Τα φώτα Neon και οθόνες led ως σήμα κατατεθέν των κεντρικών συνοικιών του Tokyo

⁵⁴. Lee, Dami, (29 Ιουνίου 2024), *How Akira Created The Most Iconic CyberPunk City* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=cMx5ajcWnMU>

4.3. Συμπεράσματα συγκρίσεων

4.2.1 Αστικός Ιστός: Στο παράδειγμα αυτό, παρατηρείται η ομοιότητα στο αστικό τοπίο μεταξύ Tokyo και *Neo Tokyo* συγκεκριμένα, στα σημεία που βρίσκονται οι πυρήνες με τους ψηλούς ουρανοξύστες αλλά και στην αχανή έκταση της ίδιας της πόλης. Τα χαρακτηριστικά αυτά, μπορούν να θεωρηθούν κοινά ή τουλάχιστον παρόμοια σε πολλές σύγχρονες μεγαλουπόλεις, όμως έχοντας σαν δεδομένη την επιρροή του Tokyo στο *Akira*, οι απεικονίσεις του Katsuhiko Otomo θεωρούνται πετυχημένες στην δημιουργία σχέσης μεταξύ Tokyo και *Neo Tokyo*.

4.2.2. Υποδομές: Εδώ, παρατηρείται ομοιότητα μεταξύ Tokyo και *Neo Tokyo* στις εικόνες με τις υποδομές, κυρίως στις αερογέφυρες πάνω από τους δρόμους αλλά και στις χαρακτηριστικές διαβάσεις πεζών στην Shibuya. Όπως και στο προηγούμενο παράδειγμα, οι εικόνες αυτές μπορούν να χαρακτηρίσουν διάφορες σύγχρονες μεγαλουπόλεις, γνωρίζοντας όμως την επιρροή του Tokyo στο έργο του Katsuhiko Otomo και τον χαρακτήρα τοπόσημου που έχουν οι διαβάσεις της Shibuya, η σύγκριση εμφανίζει όντως κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ Tokyo και *Neo Tokyo*.

4.2.3. G-Cans Flood Control Project: Αν και όταν δημιουργούσε το *Akira* ο Katsuhiko Otomo, το G-Cans δεν είχε κατασκευαστεί ακόμα, οραματίστηκε την ύπαρξη ενός τεράστιου συστήματος υπονόμων κάτω από μεγαλουπόλεις όπως το Tokyo. Οι απεικονίσεις του Katsuhiko Otomo είναι πολύ πετυχημένες στον οραματισμό τέτοιων υποδομών με αποτέλεσμα να βρίσκουμε αρκετά κοινά σημεία μεταξύ των δύο.

4.2.4. Yokochō: Τα σκίτσα του Katsuhiko Otomo από σοκάκια του *Neo Tokyo* με διάφορα μπαρ και καταφύγια του υπόκοσμου, μοιάζουν πολύ σε μορφή και λειτουργία με τους πυρήνες Yokochō στο Tokyo. Η επιρροή είναι εμφανής και κατά συνέπεια τα σκίτσα στο *Akira* αντιγράφουν πετυχημένα το συγκεκριμένο αστικό χαρακτηριστικό του Tokyo.

4.2.5. Miyashita Park: Οι σκηνές δημόσιων χώρων του *Neo Tokyo* με τα υπέργεια πάρκα και τις αερογέφυρες βρίσκουν αντιστοιχίες με σύγχρονα πάρκα του Tokyo όπως το Miyashita. Αν και η κλίμακα των δημόσιων αυτών χώρων στο *Neo Tokyo* είναι εκτός πραγματικότητας, οι ιδέες του Katsuhiko Otomo γίνονται πραγματικότητα στο σύγχρονο Tokyo. Εξαιρώντας την κλίμακα, η σύγκριση εδώ αποκαλύπτει πολλές ομοιότητες επιβεβαιώνοντας το οραματικό μυαλό του Katsuhiko Otomo.

4.2.6. Yoyogi National Gymnasium: Στην σύγκριση αυτή οι αρχιτεκτονικές ομοιότητες μεταξύ των δύο είναι ξεκάθαρες καθώς ο Katsuhiko Otomo ακολουθεί πιστά τις έντονες σχεδιαστικές γραμμές του Kenzo Tange στο Yoyogi θέλοντας να «μεταφέρει» ένα χαρακτηριστικό τοπόσημο του Tokyo στο *Akira*. Ως αποτέλεσμα, υπενθυμίζεται στον αναγνώστη πως το *Neo Tokyo* είναι μια φουτουριστική συνέχιση του Tokyo.

4.2.7. Tokyo Metropolitan Government Building: Στην σύγκριση εδώ, ο επιβλητικός ουρανοξύστης αυτός που χρησιμοποιείται ως έδρα της μητροπολιτικής έδρας του Tokyo έχει κοινά λειτουργικά χαρακτηριστικά με τον ουρανοξύστη του *Neo Tokyo* – πάλι χρησιμοποιείται ως έδρα από τον στρατό που ουσιαστικά κυβερνάει το *Neo Tokyo*. Μορφολογικά, έχουν πάλι παρόμοια στοιχεία ώστε να γίνεται η σύνδεση των δύο όμως η κλίμακα που χρησιμοποιεί ο Katsuhiko Otomo είναι εκτός πραγματικότητας ώστε να εξυπηρετεί τον φουτουριστικό χαρακτήρα του *Akira*.

4.2.8. University of Tokyo: Komaba Campus: Σε αυτήν την σύγκριση, τα κοινά σημεία παρατηρούνται κυρίως στον σχεδιασμό μεταξύ των δύο με μπρουταλιστικές επιρροές με εκτενής χρήση εμφανούς σκυροδέματος και μεγάλων ανοιγμάτων στις προσόψεις. Επίσης, λειτουργικά και τα δύο αποτελούν εκπαιδευτικά ιδρύματα. Δεν υπάρχει όμως κάποια ένδειξη πως ο Katsuhiko Otomo επηρεάστηκε από το campus του πανεπιστημίου του Tokyo. Παρόλα αυτά, τα χαρακτηριστικά που έχουν παρατεθεί επιβεβαιώνουν πως υπάρχει ομοιότητα μεταξύ των δύο.

4.2.9. Κτήρια Zakkyō: Στο αστικό τόπιο του *Neo Tokyo*, παρατηρείται εκτενής χρήση διαφημιστικών πινάκων είτε απλών είτε neon. Αυτό είναι ξεκάθαρη επιρροή των κτηρίων Zakkyō του Tokyo. Ο Katsuhiko Otomo δανείζεται αυτό το κομμάτι του αστικού χαρακτήρα του Tokyo και το τοποθετεί αυτούσιο μέσα στον φουτουριστικό κόσμο του *Akira* συνδέοντας με αυτόν τον τρόπο τις δύο πόλεις.

4.2.10. Μπαρ στο Golden Gai: Τα μπαρ στην συνοικία Golden Gai παρουσιάζουν κοινά χαρακτηριστικά με το μπαρ που συχνάζουν οι πρωταγωνιστές στο *Akira*. Η μικρή του έκταση σε συνδυασμό με τον χαρακτήρα υποκοιτοχώρας και την τοποθεσία του σε κακόφημη περιοχή θυμίζουν τα σοκάκια με μπαρ στους πυρήνες Yokochō και συγκεκριμένα στο Golden Gai. Εδώ πάλι, ο Katsuhiko Otomo μεταφέρει ένα

κομμάτι της αστικής ζωής του Tokyo στο φουτουριστικό σκηνικό του *Neo Tokyo* συνδέοντας έτσι τις δύο πόλεις και δίνοντας έναν τόνο αυθεντικότητας και ρεαλισμού στο *Akira*.

4.2.11. Φώτα Neon: Εκτός από κομμάτι των ίδιων των Zakkyo τα neon εμφανίζονται εκτεταμένα και αυτούσια στα αστικά τοπία του *Neo Tokyo*. Ο Katsuhiko Otomo αναγνωρίζοντας τον χαρακτήρα τοπόσημου που απέκτησαν τα neon για το Tokyo μετά την δεκαετία του 1960 και συνδυάζοντας το με την πεποίθηση πως αυτά σηματοδοτούν την τεχνολογική και οικονομική πρόοδο, αποφασίζει να τα ανάγει ως συμπρωταγωνιστή των φουτουριστικών ουρανοξυστών του *Neo Tokyo*. Ο συνδυασμός των δύο δημιουργεί ένα αστικό τοπίο εφάμιλλο των κεντρικών συνοικιών του Tokyo όπως η Shibuya και η Shinjuku.

5. Επίλογος – Συμπεράσματα

Η ερευνητική μας εργασία εστιάζει στη σχέση της αρχιτεκτονικής του *Neo Tokyo* στο *Akira* με το σύγχρονο Τόκιο, αναδεικνύοντας πώς η φαντασία του Katsuhiko Otomo λειτουργεί ως ένα μέσο κριτικού αναστοχασμού πάνω στις κοινωνικές, πολιτικές και αστικές δυναμικές της Ιαπωνίας. Η αφήγηση του *Akira* δεν είναι απλώς ένα δυστοπικό όραμα του μέλλοντος, αλλά μια σύνθεση πραγματικών ανησυχιών, φόβων και τάσεων που χαρακτηρίζουν τις ιαπωνικές μητροπόλεις, τόσο στην εποχή της δημιουργίας του έργου όσο και σήμερα.

Το *Neo Tokyo* δεν παρουσιάζεται ως ένα απλό σκηνικό δράσης, αλλά ως ένας οργανισμός που αναπνέει, εξελίσσεται και καταρρέει, ακολουθώντας τους ρυθμούς μιας πόλης σε κρίση. Μέσα από την αποτύπωση της κατασκευαστικής μανίας, της υπερβολικής πυκνότητας και των χαοτικών δικτύων κυκλοφορίας, ο Otomo σχολιάζει τον τρόπο με τον οποίο οι πόλεις διαμορφώνουν — και διαμορφώνονται από — τις κοινωνικές ανισότητες, τις πολιτικές εντάσεις και τις τεχνολογικές μεταβολές. Η ρευστότητα και η διαρκής ανακατασκευή του *Neo Tokyo* αντανakλούν πραγματικές πτυχές του σύγχρονου Τόκιο, όπου η έννοια της πόλης είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με τη συνεχή ανανέωση και τη διαχείριση των μεταβαλλόμενων κοινωνικών και περιβαλλοντικών δεδομένων.

Η αρχιτεκτονική στο *Akira* αντλεί στοιχεία από το κίνημα του Μεταβολισμού, το οποίο, ενώ ξεκίνησε ως ένα όραμα για ευέλικτες και οργανικές πόλεις, μετατρέπεται στο έργο του Otomo σε ένα σχόλιο για την αποτυχία των θεσμών να διαχειριστούν την αστική ανάπτυξη. Οι τεράστιες δομές, τα επιβλητικά μπλοκ κατοικιών και τα απρόσωπα βιομηχανικά τοπία καταδεικνύουν μια πόλη που καταναλώνει και καταναλώνεται, ενώ παράλληλα αναδεικνύουν τη λεπτή ισορροπία μεταξύ τεχνολογικής προόδου και κοινωνικής διάλυσης.

Η σύγκριση των καρτέ του *Akira* με το σημερινό Τόκιο αποκαλύπτει μια αλληλεπίδραση μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας, η οποία δεν περιορίζεται μόνο σε οπτικά ή αισθητικά στοιχεία, αλλά και σε βαθύτερες χωρικές, κοινωνικές και πολιτισμικές δυναμικές. Σε πρώτο επίπεδο, η ομοιότητα των αρχιτεκτονικών στοιχείων είναι εμφανής: οι πυκνοκατοικημένες περιοχές, οι αχανείς υποδομές μεταφορών, οι φωτισμένες επιγραφές που κατακλύζουν τις προσόψεις και η διαρκής παρουσία έργων κατασκευής δημιουργούν ένα αστικό τοπίο που, αν και φανταστικό, αντλεί άμεσα από την πραγματική ιαπωνική μητρόπολη. Πέρα από τη μορφή, όμως, το *Neo Tokyo* αντανakλά και την ψυχολογική και κοινωνική εμπειρία της πόλης. Το Τόκιο, όπως και το *Neo Tokyo*, χαρακτηρίζεται από μια διαρκή κατάσταση μετάβασης, όπου το παλιό γκρεμίζεται και αντικαθίσταται, συχνά χωρίς συναισθηματική ή ιστορική συνέχεια. Αυτή η διαδικασία, που είναι ιδιαίτερα αισθητή σε συνοικίες όπως στη Shibuya και στη Shinjuku, θυμίζει έντονα τις κατεστραμμένες και ανακατασκευασμένες περιοχές του *Akira*.

Ένα κρίσιμο σημείο όπου η πραγματικότητα και η φαντασία συγκλίνουν, είναι το αίσθημα απώλειας κλίμακας, που βιώνει ο άνθρωπος μέσα σε αυτό το δομημένο περιβάλλον. Στο *Akira*, οι χαρακτήρες συχνά απεικονίζονται ως μικροσκοπικές φιγούρες, χαμένες μέσα σε αχανείς υποδομές, υπογραμμίζοντας την αποξένωση και την ασημαντότητα του ατόμου απέναντι στη μεγαλούπολη. Το ίδιο συναισθηματικό παρατηρείται και στο σημερινό Τόκιο, όπου η συνεχής επέκταση των ουρανοξυστών και η ανάπτυξη υπόγειων και υπέργειων μεταφορών δημιουργούν ένα περιβάλλον όπου ο ανθρώπινος παράγοντας μοιάζει δευτερεύων μπροστά στη μνημειώδη αρχιτεκτονική και τις τεχνολογικές δομές.

Η σύγκριση του *Neo Tokyo* με το σημερινό Τόκιο δεν γίνεται για να επιβεβαιώσει μια γραμμική σχέση πρόβλεψης του μέλλοντος, αλλά για να αποκαλύψει πώς ένα έργο επιστημονικής φαντασίας μπορεί να

καταγράψει και να σχολιάσει με ακρίβεια πραγματικές τάσεις και εξελίξεις. Δεν πρόκειται απλώς για μια οπτική συγγένεια, αλλά για έναν βαθύτερο διάλογο ανάμεσα στη φαντασία και την πραγματικότητα, όπου το *Akira* δεν προφητεύει, αλλά παρατηρεί και συμπυκνώνει τις τάσεις της ιαπωνικής αστικοποίησης και των κοινωνικών της συνεπειών.

Η επιρροή του έργου εκτείνεται πέρα από την αρχιτεκτονική και αγγίζει ευρύτερα πεδία της τέχνης και του σχεδιασμού. Ο σύγχρονος Ιάπωνας καλλιτέχνης Daisuke Tajima, δημιουργεί φουτουριστικά αστικά τοπία που θυμίζουν το *Neo Tokyo*. Οι πόλεις του, σχεδιασμένες με ακραία λεπτομέρεια, μεταδίδουν μια αίσθηση αποξένωσης και αστικής πίεσης, στοιχειοθετώντας μια άμεση σύνδεση με την οπτική γλώσσα του Otomo. Η έννοια της μητρόπολης ως οργανισμού που είναι ταυτόχρονα επιβλητικός και δυσλειτουργικός ενώνει το έργο του Tajima με τη θεματολογία του *Akira*, δείχνοντας πώς η απεικόνιση της πόλης ως δυναμικού, αλλά εύθραυστου οικοδομήματος συνεχίζει να απασχολεί τους σύγχρονους δημιουργούς.

Η ανάλυση της σχέσης μεταξύ αρχιτεκτονικής, αφήγησης και πολιτισμικής μνήμης μέσα από το *Akira* αναδεικνύει τη σημασία του αστικού χώρου ως αφηγηματικού εργαλείου. Η πόλη δεν είναι απλώς ένα σύνολο κτιρίων και υποδομών· είναι ένας ζωντανός μηχανισμός που ενσωματώνει τις ανησυχίες, τις ελπίδες και τις αντιφάσεις της κοινωνίας που τον διαμορφώνει. Το έργο του Otomo μάς υπενθυμίζει ότι η αρχιτεκτονική δεν λειτουργεί απομονωμένα, αλλά συνομιλεί διαρκώς με τις κοινωνικές, τεχνολογικές και πολιτικές συνθήκες που τη διαμορφώνουν.

Ως φοιτητές αρχιτεκτονικής, η ενασχόληση με το *Akira* μάς δίνει τη δυνατότητα να προσεγγίσουμε την πόλη όχι μόνο ως ένα σύνολο κατασκευών, αλλά ως έναν αφηγηματικό χώρο που καθορίζει τις εμπειρίες και τις σχέσεις των κατοίκων του. Η ανάλυση του *Neo Tokyo* μάς κάνει να αναρωτηθούμε για το μέλλον των πόλεων, τις προκλήσεις της αειφορίας και τις ευθύνες μας ως αρχιτέκτονες. Σε έναν κόσμο όπου η τεχνολογική εξέλιξη επιταχύνει την αστικοποίηση, το *Akira* παραμένει ένα καίριο σημείο αναφοράς, όχι μόνο ως αισθητικό έργο, αλλά και ως ένα όχημα προβληματισμού για τον ρόλο της αρχιτεκτονικής στη διαμόρφωση του κοινωνικού ιστού.

6. Βιβλιογραφία – Πηγές

Κατάλογος

- Almazan, Jorge & McReynolds, Joe, Studiolab, (2022), *Emergent Tokyo: Designing the Spontaneous City*, ORO Editions
- Araki, Hirohiko, (2017), *Manga in Theory and Practice: The Craft of Creating Manga*, VIZ Media LLC
- Barthes, Roland, (1983), *Empire of Signs*, εκδόσεις Hill and Wang
- Da Costa - Meyer, Esther, (1995), *The Work of Antonio Sant' Elia: Retreat into the Future*, Yale Publications in the History of Art
- Frampton, Kenneth, (2007), *Modern Architecture: A Critical History (World of Art)*, Thames and Hudson
- Gravett, Paul, (2004), *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*, Laurence King Publishing
- Hidenobu, Jinnai, (1995), *Tokyo: A Spatial Anthropology* (Kimiko Nishimura, Μετ.), University of California Press
- Katsuhiko, Otomo (1990), *Akira* (Jo Duffy Μετ.), Epic Comics (Τεύχη 1-36)
- Kelts, Roland, (2007), *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.*, St. Martin's Griffin
- Koolhaas, Rem & Obrist, Hans Ulrich, (2011), *Project Japan: Metabolism Talks*, Taschen
- Koyama – Richard, Brigitte, (2022), *One Thousand Years of Manga*, Thames and Hudson

- Kurokawa, Kisho, (1977), *Metabolism In Architecture*, Studio Vista
- Lamarre, Thomas, (2009), *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, University of Minnesota Press
- Lunning, Frenchy, (2012), *Mechademia 7: Lines of Sight*, University of Minnesota Press
- Napier, S., J., (2005), *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, St. Martin's Griffin
- Richie, Donald, (1999), *Tokyo: A View of the City*, Reaktion Books
- Riekeles, Stefan, (2020), *Anime Architecture: Imagined Worlds and Endless Megacities*, Thames and Hudson
- Schodt, Frederik, L., (1983), *Manga! Manga! The World of Japanese Comics*, Kodansha International
- Schodt, Frederik, L., (1996), *Dreamland Japan: Writings On Modern Manga*, Stone Bridge
- Schodt, Frederik, L., (2007), *The Astro Boys Essays: Osamu Tezuka, Mighty Atom and the Manga/Anime Revolution*, Stonebridge
- Shigeru, Mizuki, (2024), *Yokai: The Art of Shigeru Mizuki*, Drawn and Quarterly
- Tisdall, Caroline & Bozzolla, Angelo, (1996), *Futurism*, (3^η έκδ), Thames and Hudson

Διατριβές

- Καστρινάκης, Χρήστος & Σλάβη, Δανάη, (2023), *Η αλλοτρίωση της σύγχρονης Ιαπωνίας μέσα από την κριτική ματιά του Hayao Miyazaki στο Spirited Away* (Ερευνητική Εργασία), Πολυτεχνείο Κρήτης – Ιδρυματικό Αποθετήριο <https://dias.library.tuc.gr/view/96467>
- Weatherford, Rebecca Marie, (2012), *Anime for Architects: A new Perspective on Architecture*, (Διδακτορική διατριβή), University of Hawaii <https://scholarspace.manoa.hawaii.edu/items/ada3b58f-0c32-4a5d-bb94-1907320312a0>

Ηλεκτρονικές Πηγές

- Abdel, Hana, (2021, November 4), *Miyashita Park / Takenaka Corporation + Nikken Sekkei*, ArchDaily https://www.archdaily.com/971223/miyashita-park-nikken-sekkei?ad_medium=gallery
- AniTAY – Official, (2022, May 22), *Katsuhiro Otomo Retrospective: Metropolis*, Medium, <https://medium.com/anitay-official/katsuhiro-otomo-retrospective-metropolis-327ce0a799a3>

- Barder, Ollie, 2017, *Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime*, Συνέντευξη στον Katsuhiro Otomo, Forbes, 26 Μαΐου 2017
<https://www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/05/26/katsuhiro-otomo-on-creating-akira-and-designing-the-coolest-bike-in-all-of-manga-and-anime/>
- Barros, Anna Clara, (2021, December 12), *The Reproduction of Architecture in Japanese Cinema. Analysis of Spirited Away's Scenography*, Metalocus
<https://www.metalocus.es/en/news/reproduction-architecture-japanese-cinema-analysis-spirited-aways-scenography>
- Botoman, Ellie, (χ.χ.), *Mutations and Megastructure: Japanese Metabolism in Akira (1988)*, Interiors Journal, Ανακτήθηκε 17 Φεβρουαρίου 2024 από
<https://www.intjournal.com/thinkpieces?author=589fbf48440243c9bf365589>
- Bryant-Mole, Bart, (2016, September 27), *AD Classics: Tokyo Metropolitan Government Building / Kenzō Tange*, ArchDaily https://www.archdaily.com/793703/ad-classics-tokyo-metropolitan-government-building-kenzo-tange?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Dridi, Waddah, (χ.χ.), *The Use of Architecture in Anime*, Rethinking the Future. Ανακτήθηκε 9 Απριλίου 2024 από https://www.re-thinkingthefuture.com/rtf-fresh-perspectives/a256-the-use-of-architecture-in-anime/?utm_medium=website&utm_source=archdaily.com#google_vignette
- Joson, Jullia, (2022, July 4), *Architecture in Japanese Manga: Exploring the World of Jujutsu Kaisen*, ArchDaily <https://www.archdaily.com/984575/architecture-in-japanese-manga-exploring-the-world-of-jujutsu-kaisen>
- Kroll, Andrew, (2011, February 15), *AD Classics: Yoyogi National Gymnasium / Kenzo Tange*, ArchDaily https://www.archdaily.com/109138/ad-classics-yoyogi-national-gymnasium-kenzo-tange?ad_source=search&ad_medium=projects_tab
- Li, Matthew, (χ.χ.), *An Illustrated Guide to the Architecture of Anime*, Architizer. Ανακτήθηκε 7 Ιουλίου 2024 από <https://architizer.com/blog/practice/details/architecture-through-anime/>
- Moor, Lisandra, (2022, December 27), *Miyashita Park Proves Walkable Architecture Is the Future of Tokyo*, Tokyo Weekender https://www.tokyoweekender.com/art_and_culture/miyashita-park-architecture-future-of-tokyo/
- Sarkar, Sanjana, (χ.χ.), *The Visual Impact of Architecture in Manga*, Rethinking the Future. Ανακτήθηκε 12 Απριλίου 2024 από <https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-community/a9557-the-visual-impact-of-architecture-in-manga/>
- Tange, Kenzo, (2024, July 23), *Kenzo Tange and the Tokyo Olympics*, Domus <https://www.domusweb.it/en/from-the-archive/2011/08/04/kenzo-tange-per-tokyo.html>
- Tovar, Enrique, (2023, September 21), *Textures, Skyscrapers and Urban Landscapes: When Anime meets Architecture*, ArchDaily https://www.archdaily.com/1007021/textures-skyscrapers-and-urban-landscapes-when-anime-meets-architecture?ad_source=search&ad_medium=search_result_all&fbclid=IwAR3QVTV_L0C65pT2-Kojx5aiZzaMWN_SlkkFU6woNPuqliNK77u3xMG2Bc

- Walker, Mike, (2016, November 3), *Representations of Architecture in Japanese Anime and Manga*, Medium https://medium.com/@mikewalker_1678/representations-of-architecture-in-japanese-anime%C3%A9-and-manga-26e136c560c0
- Επίσημη Ιστοσελίδα του Kenzo Tange <https://en.tangeweb.com/>

Οπτικοακουστικό Υλικό

- Beyond Ghibli, (2018, August 9), *AKIRA & The Masochism of Katsuhiro Otomo* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=Ej9q8Oc4dd0>
- CinemaTyler, (2022, March 4), *The Techniques That Gave AKIRA its Unprecedented Quality* (Βίντεο), YouTube https://www.youtube.com/watch?v=pEa_F0xk_5k
- Lee, Dami, (2024, June 29), *How Akira Created The Most Iconic CyberPunk City* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=cMx5ajcWnMU>
- Otomo, Katsuhiro, (Σκηνοθέτης), (1988), *Akira* (Ταινία Κινουμένων Σχεδίων), Tokyo Movie Shinsha Co., Ltd
- Pioneer LDC/© 1988 Mushroom / Akira Production Committee, (2021, July 13), *Akira Behind the Scenes Interview* (Συνέντευξη), Internet Archive https://archive.org/details/Akira_behind_the_scenes_interview_katsuhiro_otomo
- RCanime, (2015, November 28), *Looking at Architecture (In Anime)* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=f2tMR05PS4M>
- Recite +, (2021, September 23), *Akira / Architectural Design Scene* (Βίντεο), YouTube https://www.youtube.com/watch?v=d_gXFvGAYQE&t=1s
- Rintaro, (Σκηνοθέτης), (2001), *Metropolis* (Ταινία Κινουμένων Σχεδίων), Madhouse
- Spook, (2018, November 24), *Akira Storyline Analysis and Explanation* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=-tv2o4lWP6c>
- Super Eyepatch Wolf, (2018, May 5), *The Impact of Akira: The Film that Changed Everything* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=IqVoEpRIaKg>
- Tchoban Foundation - Museum für Architekturzeichnung, (2022, July 12), *AKIRA – The Architecture of Neo Tokyo Episode 1* (Βίντεο), YouTube <https://www.youtube.com/watch?v=Fe45ZeXqjfk>
- Tchoban Foundation - Museum für Architekturzeichnung, (2022, July 7), *AKIRA – The Architecture of Neo Tokyo Episode 2* (Βίντεο), YouTube https://www.youtube.com/watch?v=Pv5K_hZJ_N8

7. Κατάλογος Εικόνων

Εξώφυλλο: Προσωπική επεξεργασία

Εξώφυλλο Προλόγου: <https://fanart.tv/api/imagedata2.php?section=3&image=275740>

Εξώφυλλο Κεφαλαίου Manga, Anime και Αρχιτεκτονική: Riekes, Stefan, (2020), *Anime Architecture: Imagined Worlds and Endless Megacities*, Thames and Hudson, σελ. 131, 148, 196-197, 209, 231

Εικόνα 1: <https://www.archdaily.com/109138/ad-classics-yoyogi-national-gymnasium-kenzo-tange/5038006a28ba0d599b000859-ad-classics-yoyogi-national-gymnasium-kenzo-tange-photo>

Εικόνα 2: https://en.tangeweb.com/works/works_no-29/

Εικόνα 3: https://www.youtube.com/watch?v=khWTQQNbT6c&ab_channel=k2

Εικόνα 4: https://www.youtube.com/watch?v=XWcriAcUkaU&list=PL4rUw-2qvoCyHJWkjknm1EHJoZ0LAgBa2&index=1&ab_channel=KamatariHonjo

Εικόνα 5-6: https://www.youtube.com/watch?v=Y6nvOEZ1UYE&list=PLJsbr-Hd3U3Gu5zPubkxvwheRLK9kgAKu&index=9&ab_channel=AnimeinITA

Εικόνες 7-8: <https://architizer.com/blog/practice/details/architecture-through-anime/#media-15>

Εικόνες 9-10: https://archive.org/details/anime-architecture-imagined-worlds-and-endless-megacities_202308/page/94/mode/2up?view=theater

Εικόνα 11: https://archive.org/details/anime-architecture-imagined-worlds-and-endless-megacities_202308/page/104/mode/2up?view=theater

Εικόνα 12: <https://medium.com/cinemaniam/the-world-of-wong-kar-wai-e3170e5fe668>

Εικόνα 13: https://archive.org/details/anime-architecture-imagined-worlds-and-endless-megacities_202308/page/124/mode/2up?view=theater

Εικόνα 14: https://archive.org/details/anime-architecture-imagined-worlds-and-endless-megacities_202308/page/92/mode/2up?view=theater

Εικόνα 15-16: Metropolis Trailer (2001)

Εικόνα 17: <https://architizer.com/blog/inspiration/stories/architectural-drawings-of-the-futurists/>

Εικόνα 18: Metropolis Trailer (2001)

Εικόνα 19: https://en.wikipedia.org/wiki/Antonio_Sant%27Elia#/media/File:Stazione_Sant'Elia.jpg

Εικόνα 20: Lunning, Frenchy, «*Mechademia 7: Lines of Sight*», 2012, σελίδα 35

Εικόνες 21: Metropolis Trailer (2001)

Εικόνες 22, 23, 25: <https://archive.org/details/metropolis0000tezu/mode/2up>

Εικόνα 24: <https://www.pinterest.com/pin/90775748710151597/>

Εξώφυλλο Κεφαλαίου Katsuhiro Otomo και Akira: <https://animationobsessive.substack.com/p/when-katsuhiro-otomo-learned>

Εικόνα 26: https://deathbattlefanon.fandom.com/wiki/Tetsuo_Shima_vs_Tomura_Shigaraki

Εικόνα 27: <https://curatorofthisdigitalmorass.tumblr.com/post/631186252279005184/manga-and-stuff-from-the-akira-club-artbok-by>

Εικόνα 28: https://www.imdb.com/name/nm0960028/?ref=nm_mv_close

Εικόνα 29: <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/09/the-battle-for-blade-runner-harrison-ford-ridley-scott>

Εικόνα 30: *Akira*, Epic Comics, Προσωπική Συλλογή

Εικόνα 31: [https://en.wikipedia.org/wiki/Neuromancer#/media/File:Neuromancer_\(Book\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Neuromancer#/media/File:Neuromancer_(Book).jpg)

Εικόνα 32: <https://jeanettesears.com/wp/?p=1032>

Εικόνα 33: <https://grotesqueground.wordpress.com/category/manga/>

Εικόνα 34: <https://www.imdb.com/title/tt12013280/>

Εικόνα 35: <https://www.moviepostersgallery.com/1967-2/page/4/>

Εικόνα 36: <https://www.cosmicrealms.gr/product/batman-by-neal-adams-book-01-tp/>

Εικόνα 37: <https://www.cbr.com/john-byrne-controversial-character-changes/>

Εικόνα 38: <https://www.cosmicrealms.gr/product/marvel-universe-by-frank-miller-omnibus-hc/>

Εικόνα 39:
https://en.wikipedia.org/wiki/GeGeGe_no_Kitar%C5%8D#/media/File:GeGeGe_no_Kitar%C5%8D_manga_1985_edition.png

Εικόνα 40: <https://www.amazon.com/Shigeru-Mizuki-Kriegsjahre/dp/3956402383>

Εικόνα 41: <https://phantasmic.com/blogs/news/the-super-creators-shigeru-mizuki>

Εικόνες 42–44: *Akira* <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>

Εικόνα 45: *The Incal*, Humanoids, Προσωπική Συλλογή

Εικόνα 46: <https://readallcomics.com/category/gekiga/>

Εικόνα 47: *Akira* <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>

Εικόνα 48–50: <https://chronotomo.aaandnn.com/1990/01/illustration-young-magazine-cover.html>

Εικόνα 51:

<https://www.amazon.co.jp/%E5%A4%A7%E5%8F%8B%E5%85%8B%E6%B4%8B%E5%85%A8%E9%9B%86%E3%80%8COTOMO-COMLETE-WORKS%E3%80%8D-Fire-Ball-1%E5%B7%BB/dp/B0D5DDTFN6>

Εικόνα 52: <https://en.wikipedia.org/wiki/Domu: A Child%27s Dream#/media/File:Domu.png>

Εικόνα 53: <https://en.wikipedia.org/wiki/Manga Action#/media/File:Weekly Manga Action logo.png>

Εικόνα 54:

<https://www.amazon.com/%E3%83%A1%E3%83%88%E3%83%AD%E3%83%9D%E3%83%AA%E3%82%B9-Metropolis-Manga/dp/4061086448>

Εικόνα 55: <https://m.imdb.com/title/tt0293416/mediaviewer/rm1503261953/>

Εικόνα 56: <https://www.goodreads.com/pt/book/show/200140046-mushishi-vol-01>

Εικόνα 57: https://www.imdb.com/title/tt0862946/mediaviewer/rm1136867072/?ref=tt_ov_i

Εικόνα 58: <https://m.imdb.com/title/tt0348121/mediaviewer/rm1527414785/>

Εικόνα 59: *Steamboy* (2004), Sunrise Inc.

Εικόνα 60:

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Mother_Sarah#/media/File:Mother_Sarah_v1_cover.jpg

Εικόνα 61: https://www.imdb.com/title/tt0113799/mediaviewer/rm175520000/?ref=tt_ov_i

Εικόνες 62-63: *The Legend of Mother Sarah*, Dark Horse Comics, Προσωπική Συλλογή

Εικόνα 64: *Akira* <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>

Εξώφυλλο Κεφαλαίου Σύγκριση *Neo Tokyo* και *Tokyo*: Riekeles, Stefan, (2020), *Anime Architecture: Imagined Worlds and Endless Megacities*, Thames and Hudson, εξώφυλλο

Εικόνα 65: <https://www.re-thinkingthefuture.com/wp-content/uploads/2022/02/A6188-An-Architectural-Review-of-Metropolis-1927-Image-4.jpg>

Εικόνα 66: <https://archive.org/details/akira-book-05/Akira%20Book%2001/page/37/mode/2up>

Εικόνες 67-68: Dami, Lee, Ερευνητικό φυλλάδιο "*Akira and the City*", 2024 σελίδα 35

Εικόνα 69: imdb.com, *Blade Runner*

Εικόνα 70: Riekeles, Stefan, *Anime Architecture: Imagined Worlds and Endless Megacities*, σελίδα 45

Εικόνα 71: <https://archeyes.com/plan-tokyo-1960-kenzo-tange/>

Εικόνα 72: *Akira* <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>

Οπισθόφυλλο: Προσωπική επεξεργασία

Κατάλογος Εικόνων κεφαλαίου 4.2. Συγκρίσεις καρτέ – φωτογραφίες Neo Tokyo – Tokyo

Παράδειγμα Αστικός Ιστός σελ. 41:

Φωτογραφίες Tokyo: <https://photos.com/featured/tokyo-city-in-the-dawn-thanapol-marattana.html>, <https://earth.google.com/web/>

Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>, Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα Υποδομές σελ. 42:

Φωτογραφίες Tokyo: <https://stock.adobe.com/cz/images/people-passing-the-street-crossing-in-tokyo-crosswalk-intersection-in-tokyo/498961332>, <https://www.pexels.com/photo/wide-road-and-buildings-in-modern-city-5745020/>

Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>, Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα G-Cans Flood Control Project σελ. 43:

Φωτογραφίες Tokyo: <https://mainichi.jp/english/articles/20230822/p2a/00m/0na/020000c>, <https://www.amusingplanet.com/2013/03/g-cans-tokyo-massive-underground-storm.html>

Akira: : <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM> Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα Yokochō σελ. 44:

Φωτογραφίες Tokyo: Almazan, Jorge & McReynolds, Joe, Studiolab, (2022), *Emergent Tokyo: Designing the Spontaneous City*, ORO Editions, σελ. 19, 26

Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>, Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα Miyashita Park σελ. 45:

Φωτογραφίες Tokyo: https://www.archdaily.com/971223/miyashita-park-nikken-sekkei?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>

Παράδειγμα Yoyogi National Gymnasium σελ. 46:

Φωτογραφίες Tokyo: https://en.tangeweb.com/works/works_no-27/, https://www.archdaily.com/109138/ad-classics-yoyogi-national-gymnasium-kenzo-tange?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Akira: Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα Tokyo Metropolitan Government Building σελ. 47:

Φωτογραφίες Tokyo: https://www.archdaily.com/793703/ad-classics-tokyo-metropolitan-government-building-kenzo-tange?ad_source=search&ad_medium=projects_tab

Akira: Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα University of Tokyo: Komaba Campus σελ. 48:

Φωτογραφίες Tokyo: https://www.u-tokyo.ac.jp/en/whyutokyo/komaba_index.html

Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>

Παράδειγμα Κτήρια Zakkyo (1) σελ. 49:

Φωτογραφίες Tokyo: Almazan, Jorge & McReynolds, Joe, Studiolab, (2022), *Emergent Tokyo: Designing the Spontaneous City*, ORO Editions, σελ. 61

Akira: : <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>, Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα Κτήρια Zakkyo (2) σελ. 50:

Αρχιτεκτονικά Σχέδια: Almazan, Jorge & McReynolds, Joe, Studiolab, (2022), *Emergent Tokyo: Designing the Spontaneous City*, ORO Editions, σελ. 80, 82

Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>, Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα Μπαρ στο Golden Gai σελ. 51:

Φωτογραφίες Tokyo: <https://www.japanistry.com/golden-gai/>,
<https://www.timeout.com/tokyo/bars-and-pubs/deathmatch-in-hell>

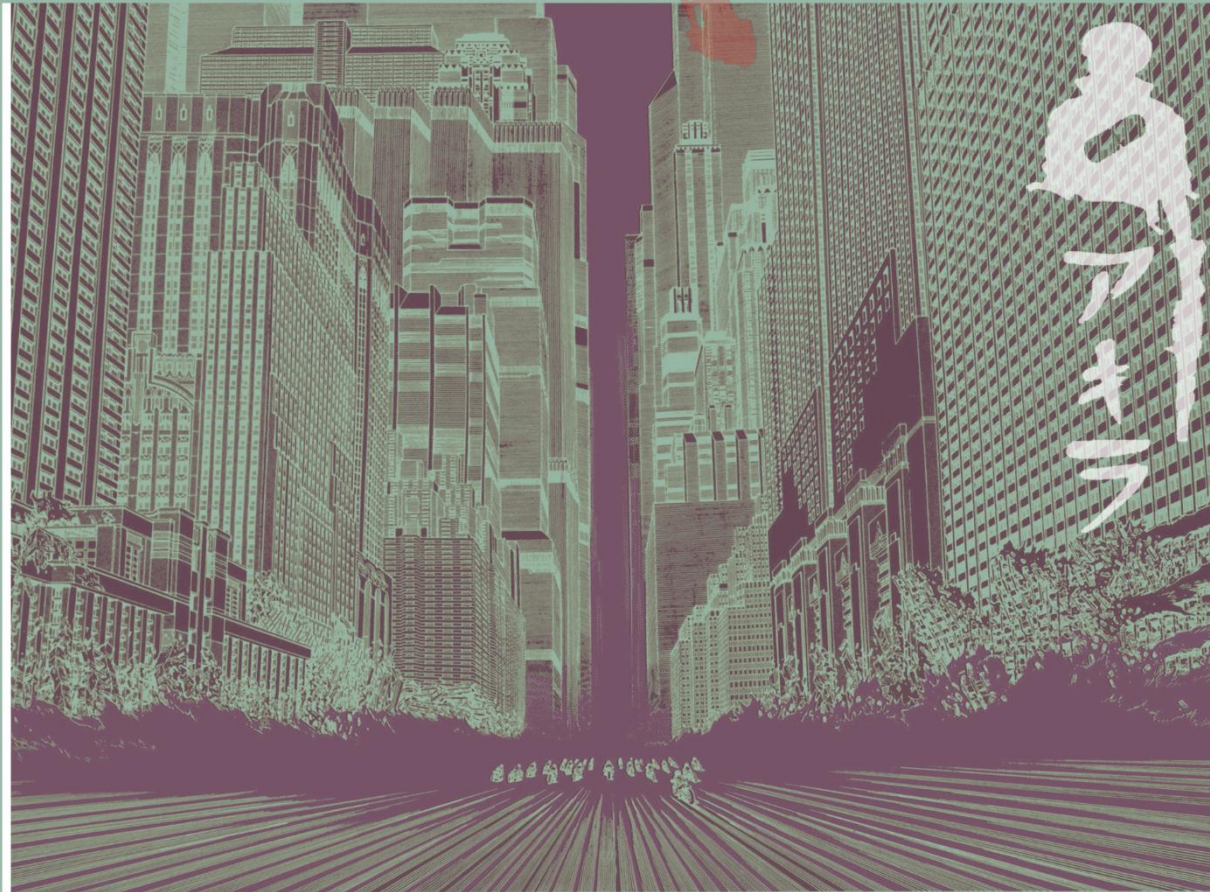
Akira: : <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>, Προσωπική Συλλογή

Παράδειγμα Φώτα Neon σελ. 52:

Φωτογραφίες Tokyo: <https://www.rollingstone.com/music/music-features/japanese-city-pop-returns-light-in-the-attic-compilation-pacific-breeze-822663/>, Προσωπικές λήψεις

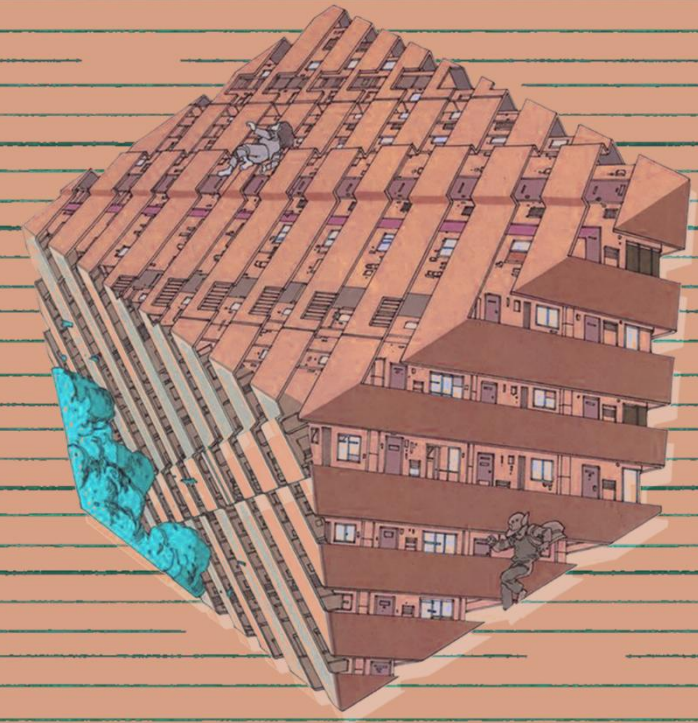
Akira: <https://www.youtube.com/watch?v=jmjsXZjUqyM>

AKIRA



KATSUHIRO OTOMO

1988



Η ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΚΑΙ Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ
ΤΗΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ MANGA ΚΑΙ ANIME: Η
ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ

AKIRA

Επιμέλεια: Δημόπουλος Μπαλαφάρας Ιωάννης - Καρτεράκης Γεώργιος

ΟΤΟΜΟ 1982~1990

ΓΛΩΣΣΑΡΙΟ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ANIME AKIRA

2. MANGA, ANIME ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

ΓΕΝΙΚΑ

LAST EXILE, PENGUINDRUM

GHOST IN THE SHELL

METROPOLIS

METROPOLIS ΚΑΙ ΦΟΥΤΟΥΡΙΣΜΟΣ

3. KATSUHIRO OTOMO ΚΑΙ AKIRA

4. NEO TOKYO ΚΑΙ TOKYO

ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΤΟΥ NEO TOKYO

ΑΣΤΙΚΟΣ ΙΣΤΟΣ

ΥΠΟΔΟΜΕΣ

G-CANS FLOOD CONTROL PROJECT

YOKOCHO

MIYASHITA PARK

YOYOGI NATIONAL GYMNASIUM

TOKYO METROPOLITAN GOVERNMENT BUILDING

UNIVERSITY OF TOKYO - KOMABA CAMPUS

ΚΤΗΡΙΑ ZAKKYO

ΜΠΑΡ ΣΤΟ GOLDEN GAI

ΦΩΤΑ ΝΕΟΝ

5. ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ



CYBERPUNK:

Ο όρος αναφέρεται σε ένα ρεύμα επιστημονικής φαντασίας στην λογοτεχνία, τον κινηματογράφο, τα κόμικ και τα βιντεοπαιχνίδια που διαδραματίζεται σε μελλοντικές δυστοπικές κοινωνίες που χαρακτηρίζονται από προηγμένη τεχνολογία, κυριαρχία της ΑΙ και των υπολογιστών με επακόλουθη κατάρρευση των κοινωνικών δομών. Ο όρος αποτελείται από τις λέξεις cybernetics, την επιστήμη που ασχολείται με την αντικατάσταση ανθρώπινων λειτουργιών από τους υπολογιστές και την λέξη punk, την υποκοულτούρα των νέων που αναπτύχθηκε στις δεκαετίες του 1970-80.

STEAMPUNK:

Ο όρος αναφέρεται σε ένα ρεύμα επιστημονικής φαντασίας στην λογοτεχνία, τον κινηματογράφο και την μόδα που ενσωματώνει αναχρονιστική τεχνολογία με αισθητική εμπνευσμένη από την ιστορική Βικτωριανή εποχή (1840 - 1900) που κυριαρχούσαν οι βιομηχανικές ατμοκίνητες μηχανές. Σε αντίθεση με τα cyberpunk, τα steampunk έργα δεν λαμβάνουν μέρος στο μέλλον αλλά, σε μια εναλλακτική Βικτωριανή εποχή πολύ περισσότερο τεχνολογικά αναπτυγμένη από την ιστορική.

ΜΕΤΑΒΟΛΙΣΜΟΣ:

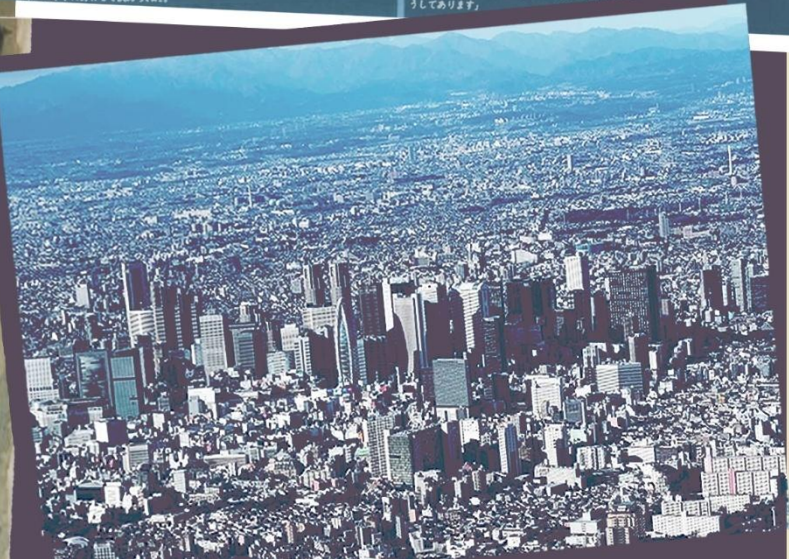
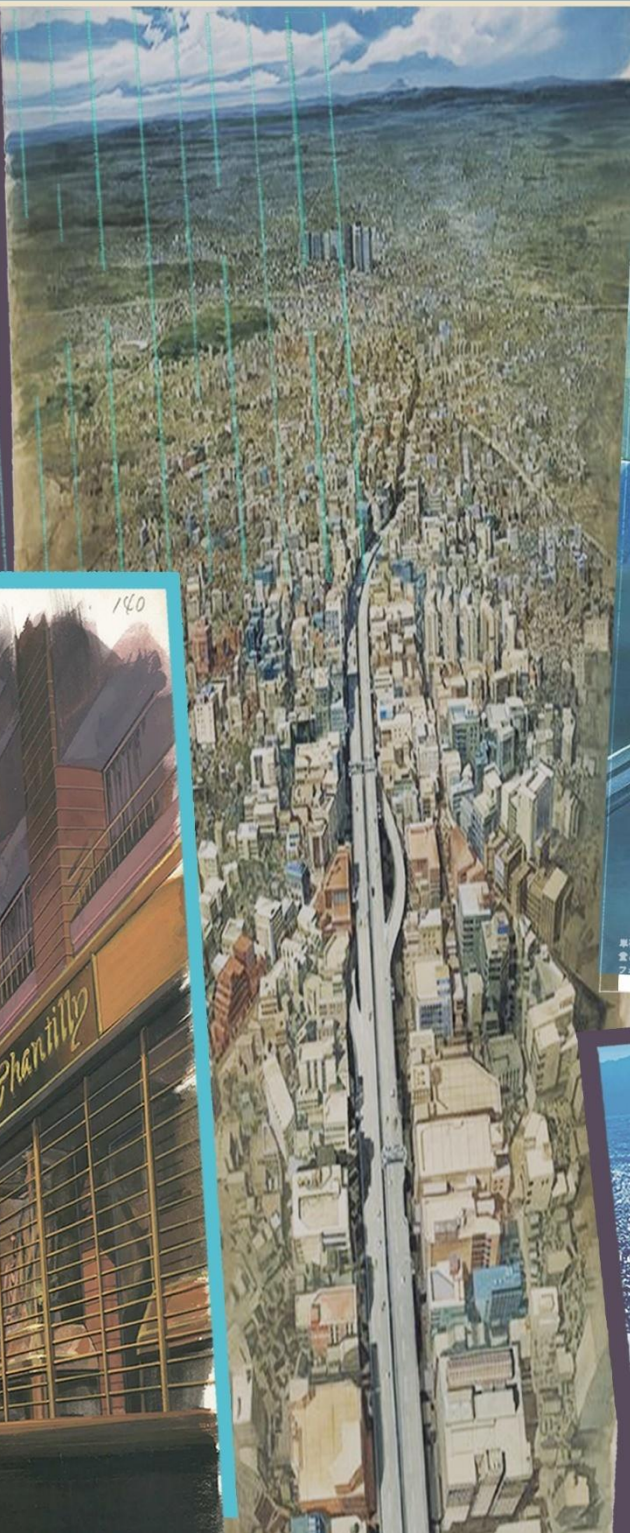
Ιαπωνικό αρχιτεκτονικό κίνημα του μεταπολέμου που ασχολήθηκε κυρίως με την αστική ανάπτυξη. Υποστήριζε πως για την μέγιστη αξιοποίηση της τεχνολογικής προόδου και την αντιμετώπιση της ραγδαίας πληθυσμιακής αύξησης, η πόλη θα πρέπει να αντιμετωπιστεί ως ένας "ζωντανός, εξελισσόμενος οργανισμός" που θα μπορεί να αντιδρά στις κοινωνικές και τεχνολογικές αλλαγές όπως ακριβώς μεταβολίζεται το ανθρώπινο σώμα και αντιδρά στα εξωτερικά ερεθίσματα. Παραδειγματίζεται από βιολογικούς οργανισμούς όπως τα δέντρα με σταθερούς πυρήνες αλλά και προσαρμόσιμες μονάδες όπως τα κλαδιά που θα αναπτύσσονται ή θα αποκολλιούνται ανάλογα με τις ανάγκες της πόλης. Αυτές οι αρχές εφαρμόστηκαν όχι μόνο στην κλίμακα της πόλης αλλά και στην κλίμακα κτηρίου αξιοποιώντας τις αρθρωτές κατασκευές.

ΦΟΥΤΟΥΡΙΣΜΟΣ:

Ιταλικό κίνημα στις τέχνες, την αρχιτεκτονική, την μόδα και την λογοτεχνία που δημιουργήθηκε με την έκδοση του "Μανιφέστο του Φουτουρισμού" το 1909. Οι Φουτουριστές θαυμάζουν τις ανακαλύψεις της επιστήμης, τις τεχνολογικές και βιομηχανικές πρωτοπορίες ενώ αρνούνται και καταδικάζουν έντονα οποιαδήποτε ασχολία ή λατρεία με το παρελθόν. Ο Φουτουρισμός απεικονίζει τα θέματα του (κυρίως ανθρώπους, μηχανές και οχήματα) σε κίνηση με μορφές και επιφάνειες που θυμίζουν την ενέργεια και δυναμισμό των αστικών κέντρων των αρχών του 20ου αιώνα.

1. Εισαγωγή

Στο σταυροδρόμι της φαντασίας και της πραγματικότητας, η εργασία διερευνά πώς το Akira του Katsuhiro Otomo αποτυπώνει, μέσα από το Neo Tokyo, αρχιτεκτονικά οράματα που συνδέονται άμεσα με το Tokyo από τη δεκαετία του '80 έως σήμερα. Μέσα από το manga και το anime, ο Otomo συνθέτει ένα τοπίο γεμάτο ένταση, πολυπλοκότητα και κοινωνικό σχόλιο, που δεν είναι απλώς σχεδιασμένο, αλλά ζωντανό. Σκοπός είναι να κατανοήσουμε πώς οι απεικονίσεις μπορούν να επηρεάσουν και να εμπνεύσουν τη σύγχρονη αρχιτεκτονική σκέψη.



1. Περήληψη του anime Akira

Το 1988, μια τεράστια έκρηξη καταστρέφει το Τόκιο και πυροδοτεί τον Γ' Παγκόσμιο Πόλεμο. Μέχρι το έτος 2019, το Τόκιο έχει ξαναχτιστεί και είναι πλέον γνωστό, ως Νεο Τόκιο. Η πόλη ετοιμάζεται να φιλοξενήσει τους Ολυμπιακούς Αγώνες την επόμενη χρονιά, αλλά μαστίζεται από την τρομοκρατία. Δύο νεαροί, ο Tetsuo και ο Kaneda, αγωνίζονται με τους φίλους τους, εναντίον μιας αντίπαλης συμμορίας μοτοσυκλετών σε ένα χαοτικό τοπίο μίας πόλης, στα πρόθυρα της κατάρρευσης. Καθώς κυνηγάνε τον Tetsuo, αυτός χτυπά πάνω σε ένα παιδί, με πρόσωπο ηλικιωμένου άνδρα και στη συνέχεια απομακρύνεται από τον στρατό. Το ατύχημα, φέρνει στην επιφάνεια ψυχικές δυνάμεις του έφηβου. Συνειδητοποιεί ότι είναι μόνο ένα από τα πολλά πειράματα, ενός μυστικού κυβερνητικού προγράμματος, για την αναπαραγωγή του Akira, τη μοναδικότητα που προκάλεσε την έκρηξη το 1988. Ο Tetsuo, με την βοήθεια του Akira, που βρίσκεται σε κρυογονικό θάλαμο κάτω από το εργοτάξιο του Ολυμπιακού Σταδίου, δραπετεύει από το νοσοκομείο.



Σε μία συμπλοκή που γίνεται στο στάδιο, ο Tetsuo χάνει τον έλεγχο των δυνάμεων του, μεταλλάσσεται σε μία γιγάντια μάζα, καταναλώνοντας όλη την ύλη, συμπεριλαμβανομένου του φίλου του Kaneda. Ο Akira δημιουργεί ένα φωτεινό πεδίο δύναμης, σε σχήμα σφαίρας, μεταφέροντας τον Tetsuo και τον Kaneda σε μία άλλη διάσταση και ταυτόχρονα καταστρέφει το Νέο Τόκιο, απηχώντας την προηγούμενη καταστροφή. Στον Kaneda δίνεται η δυνατότητα να βιώσει την παιδική ηλικία του Tetsuo, της σχέσης που είχαν μεταξύ τους, καθώς και πως η καταστροφή του Τόκιο τους επηρέασε. Η πόλη πλημμυρίζει, αφήνοντας τον Kaneda στα ερείπια της και το Tetsuo εξαφανισμένο στο δικό του σύμπαν.

2. MANGA, ANIME KAI APXITEKTONIKH ΓΕΝΙΚΑ

Ο ρόλος της αρχιτεκτονικής στα manga/anime είναι πολύ σημαντικός για την πλοκή και την ποιότητα της αφήγησης. Πολλά από τα πιο πετυχημένα manga/anime δημιουργούν εκλεπτυσμένα αρχιτεκτονικά περιβάλλοντα για να τοποθετήσουν την αφήγησή τους.

Metropolis

Maomoru Oshii: "Με τα χρόνια, συνειδητοποίησα πως ο βουβός κόσμος πίσω από τους χαρακτήρες είναι το μέρος όπου ο καλλιτέχνης πρέπει να μεταδώσει το όραμα του. Το δράμα είναι μόνο η επιφάνεια του έργου. Το background είναι το όραμα του καλλιτέχνη για την πραγματικότητα."

Ghost in the Shell

Akira

2. MANGA, ANIME ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΓΕΝΙΚΑ



Fuji Broadcasting Centre

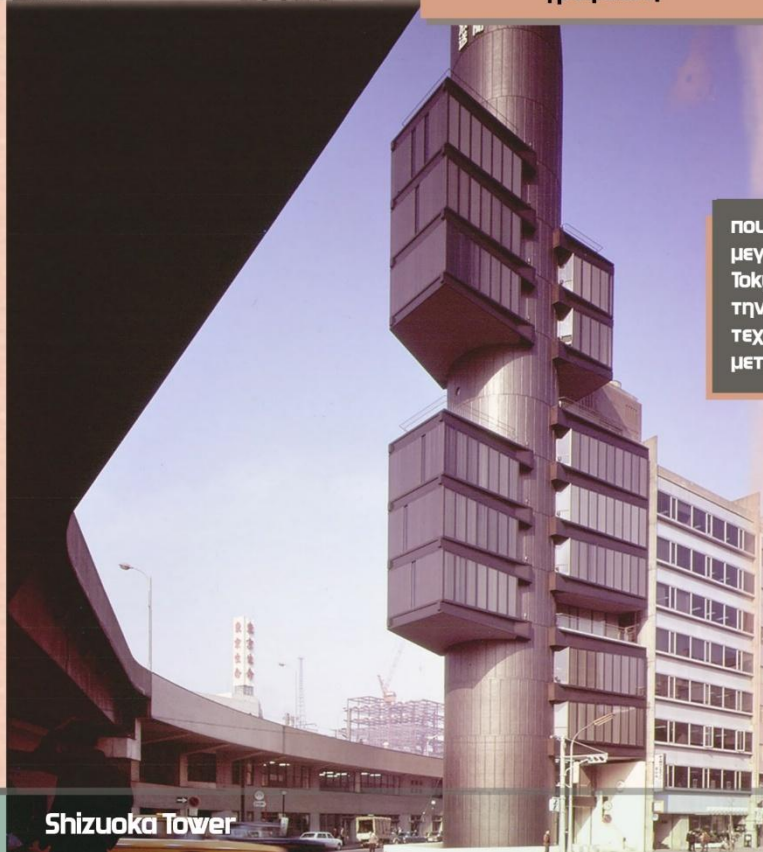
με τα μεγάλα συγκροτήματα
γραφείων,

Ιάπωνες αρχιτέκτονες
όπως ο Kenzo Tange και
η τριβή με το κίνημα
του μεταβολισμού
έχουν επηρεάσει την
απεικόνιση της
αρχιτεκτονικής στα
manga και anime

τους επιβλητικούς ουρανοξυστες,
τα τεράστια δημόσια κτήρια και τις
περίπλοκες υποδομές



Tsukiji district renovation



Shizuoka Tower

που απαρτίζουν τις
μεγαλουπόλεις όπως το
Tōkyō και αντιπροσωπεύουν
την οικονομική και
τεχνολογική ανάπτυξη της
μεταπολεμικής Ιαπωνίας.



Reconstruction of Skopje

2. MANGA, ANIME KAI APXITEKTONIKH

LAST EXILE, PENGUINDRUM



Penguindrum

Στο Penguindrum παρουσιάζεται μια έπαυλη στυλ μπαρόκ συστήνοντας έναν ισχυρό χαρακτήρα, κληρονόμο μιας μεγάλης περιουσίας.

Αισθητικά, το Last Exile θεωρείται steampunk ενσωματώνοντας την αισθητική της Βικτωριανής εποχής στην αρχιτεκτονική, την μόδα και την μηχανική



Last Exile

Η αρχιτεκτονική χρησιμοποιείται για να καθορίσει την steampunk αισθητική, να αναπαραστήσει κοινωνικές και πολιτικές δυνάμεις.



Penguindrum

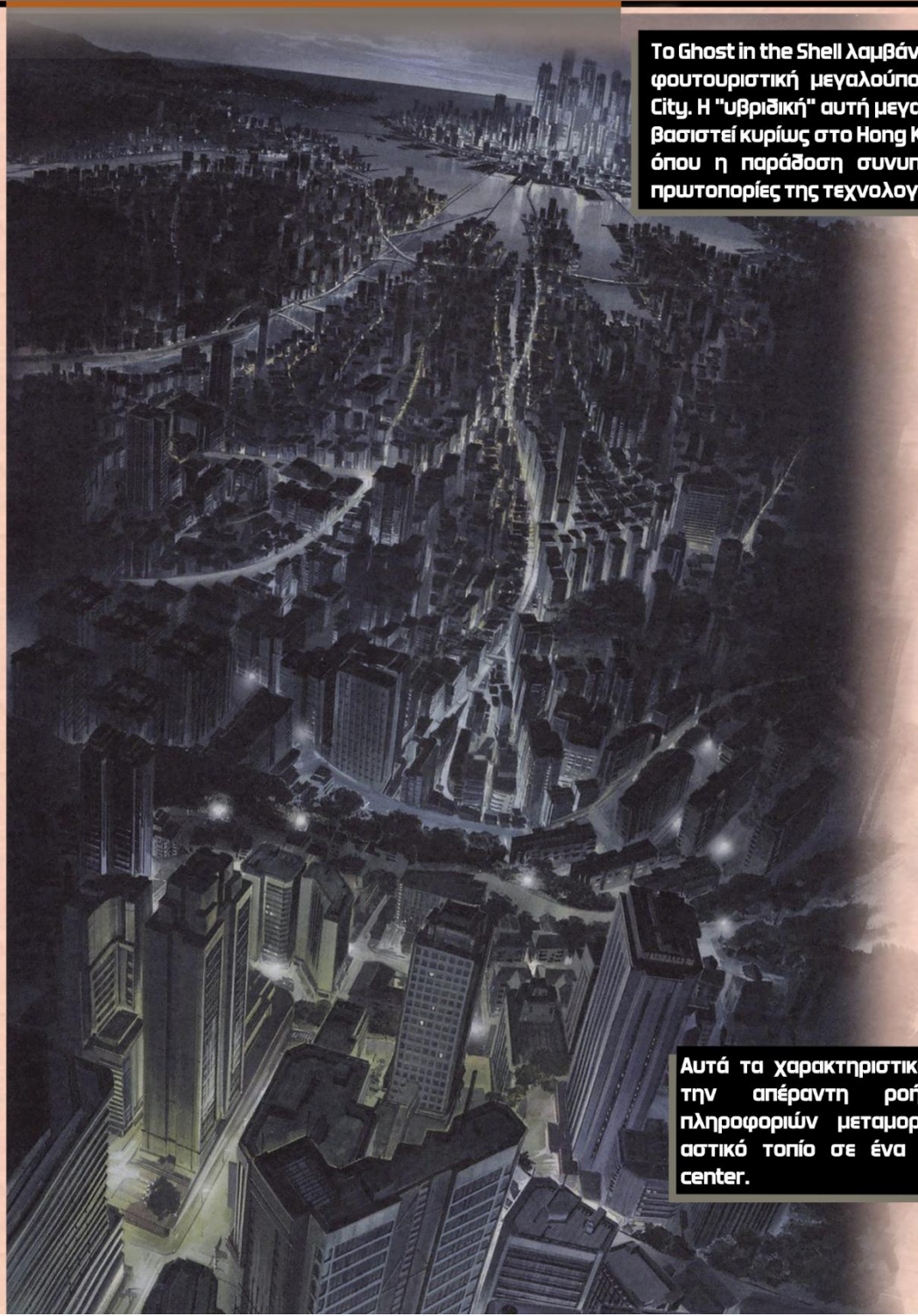
Αντίθετα, για να μας συστήσει σε μια οικογένεια χαμηλής κοινωνικής τάξης, τους τοποθετεί σε μια ξύλινη παράγκα με πολύχρωμες όψεις.



Όμως, με το τέλος της ιστορίας διάφορες κακουχίες έχουν χτυπήσει την οικογένεια με την παράγκα να χάνει τις πολύχρωμες όψεις.



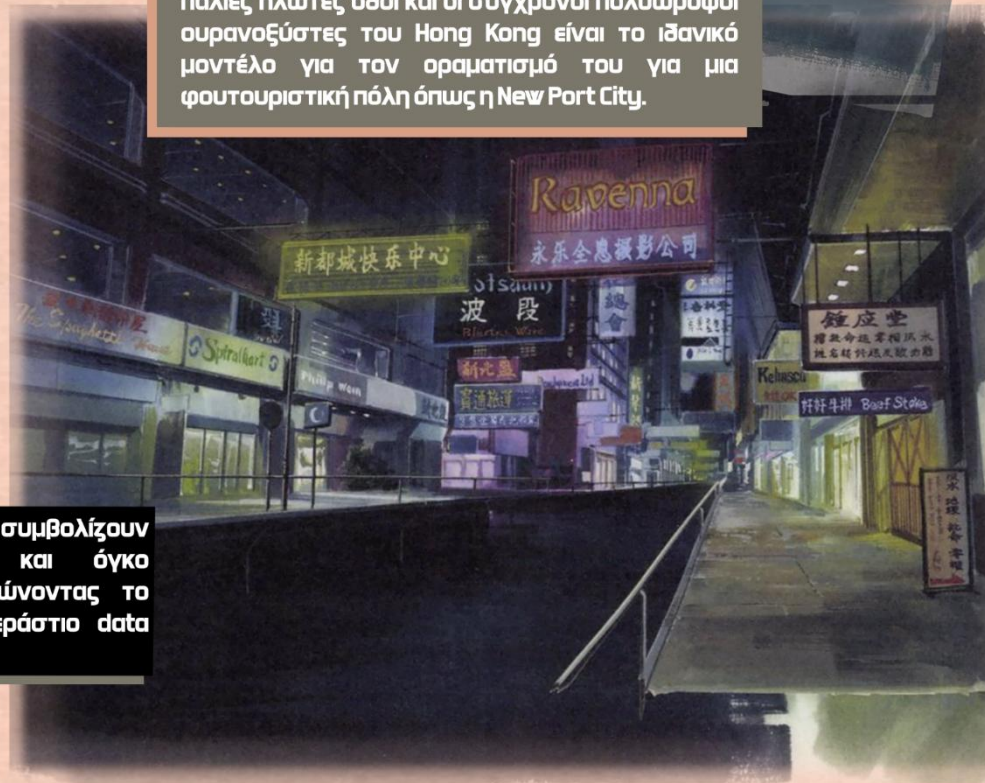
Οι μόνες πληροφορίες για αρκετούς χαρακτήρες αντλούνται από το αρχιτεκτονικό τους περιβάλλον.



Το Ghost in the Shell λαμβάνει μέρος στην φουτουριστική μεγαλούπολη New Port City. Η "υβριδική" αυτή μεγαλούπολη έχει βασιστεί κυρίως στο Hong Kong, μια πόλη όπου η παράδοση συνυπάρχει με τις πρωτοπορίες της τεχνολογίας.



Για τον Mamoru Oshii, σεναριογράφος της ταινίας οι παλιές πλωτές οδοί και οι σύγχρονοι πολυώροφοι ουρανοξύστες του Hong Kong είναι το ιδανικό μοντέλο για τον οραματισμό του για μια φουτουριστική πόλη όπως η New Port City.



Αυτά τα χαρακτηριστικά συμβολίζουν την απέραντη ροή και όγκο πληροφοριών μεταμορφώνοντας το αστικό τοπίο σε ένα τεράστιο data center.



Η New Port City παρουσιάζεται με μια έντονη αντίθεση μεταξύ της παλιάς πόλης και των σύγχρονων συνοικιών με τους ουρανοξύστες σε τέτοιο βαθμό που οι δυο δεν επιτυγχάνουν ποτέ μια συγχώνευση.

Οι σύγχρονες συνοικίες παρουσιάζονται στείρες αλλά τεχνολογικά ανεπτυγμένες. Ανοιχτές και ψυχρές αποχρώσεις του μπλε κυριαρχούν.

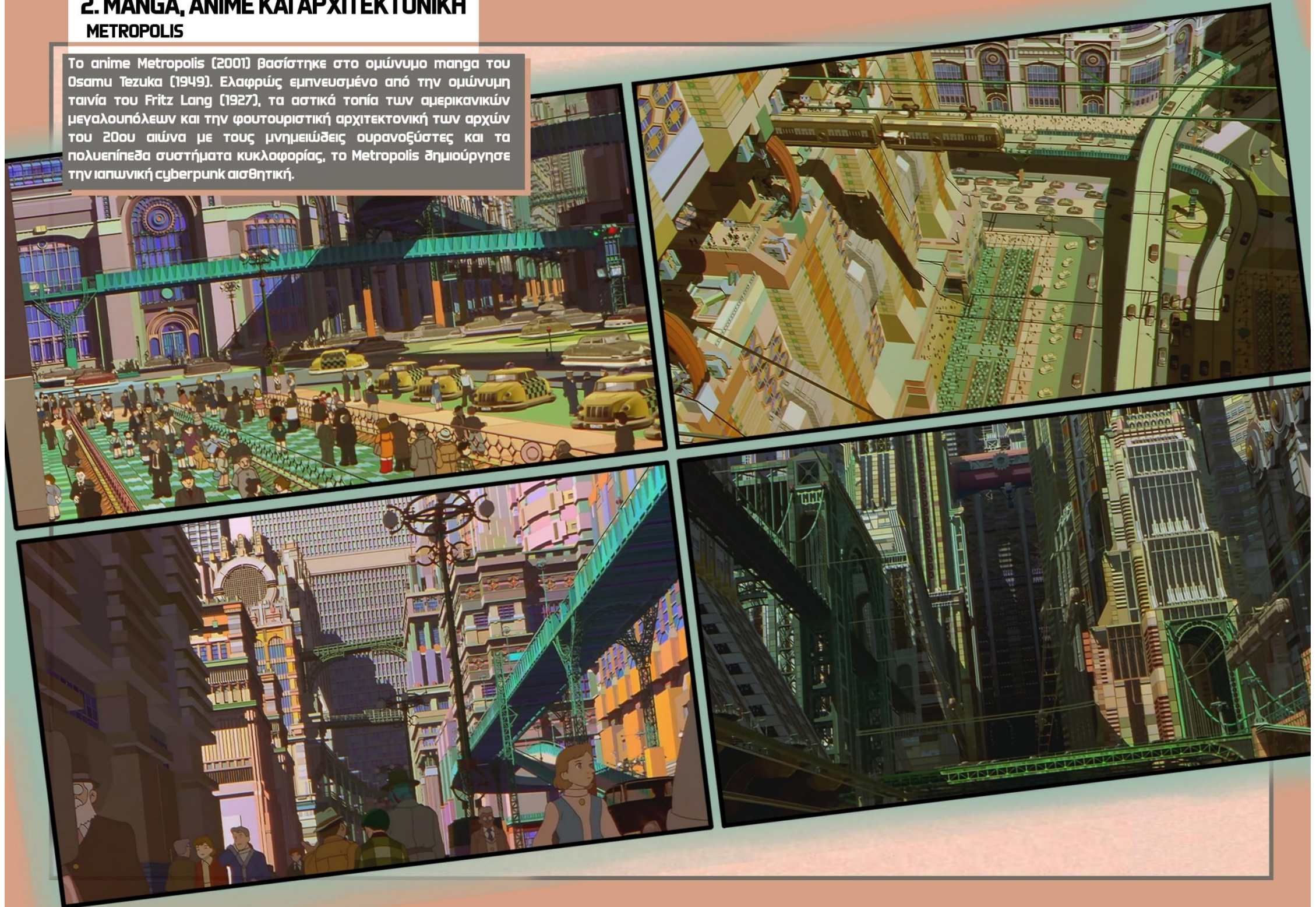


Οι τοποθεσίες στην παλιά πόλη απεικονίζονται με τον απόλυτο ρεαλισμό ενός ντοκιμαντέρ. Οι σκηνές χαρακτηρίζονται από σκληρό υποτονικό φωτισμό με γήινα χρώματα.



2. MANGA, ANIME ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ METROPOLIS

Το anime Metropolis (2001) βασίστηκε στο ομώνυμο manga του Osamu Tezuka (1949). Ελαφρώς εμπνευσμένο από την ομώνυμη ταινία του Fritz Lang (1927), τα αστικά τοπία των αμερικανικών μεγαλουπόλεων και την φουτουριστική αρχιτεκτονική των αρχών του 20ου αιώνα με τους μνημειώδεις ουρανοξύστες και τα πολυεπίπεδα συστήματα κυκλοφορίας, το Metropolis δημιούργησε την ιαπωνική cyberpunk αισθητική.



2. MANGA, ANIME ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ METROPOLIS

Στην anime έκδοση του Metropolis, η πρώτη σκηνή μας παρουσιάζει το Ziggurat, ένα μνημειώδες κτίσμα του οποίου η κλίμακα κάνει τα γειτονικά κτήρια να φαίνονται μικροσκοπικά και παρουσιάζεται ως ένας νέος Πύργος της Βαβέλ. Η κλίμακα του επιβάλλεται σε όλη την Metropolis προβάλλοντας την κυριαρχία των ισχυρών. Ουσιαστικά, η αρχιτεκτονική αντιπροσωπεύει την ίδια την εξουσία.

Επίσης, πάλι εδώ η αρχιτεκτονική εξυπηρετεί την αφήγηση δημιουργώντας μια προοικονομία: όπως καταστρέφεται ο Πύργος της Βαβέλ στα βιβλία της Γένεσις, έτσι θα καταστραφεί και το Ziggurat.



2. MANGA, ANIME ΚΑΙ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ

METROPOLIS ΚΑΙ ΦΟΥΤΟΥΡΙΣΜΟΣ

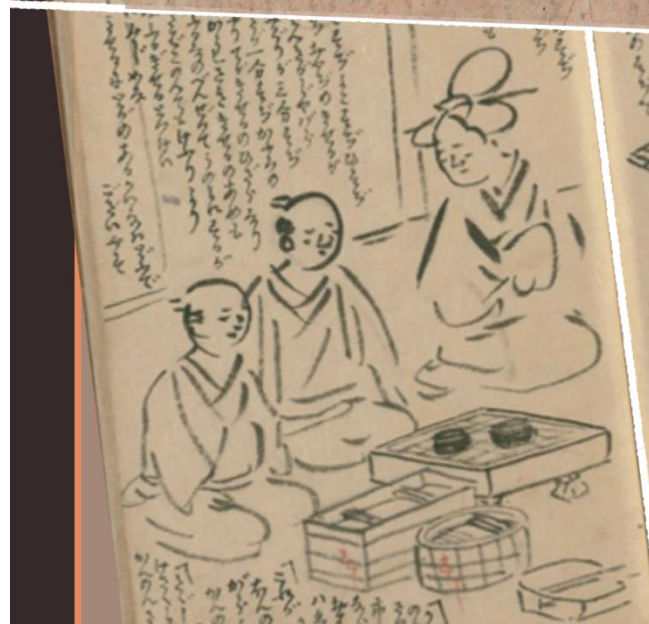
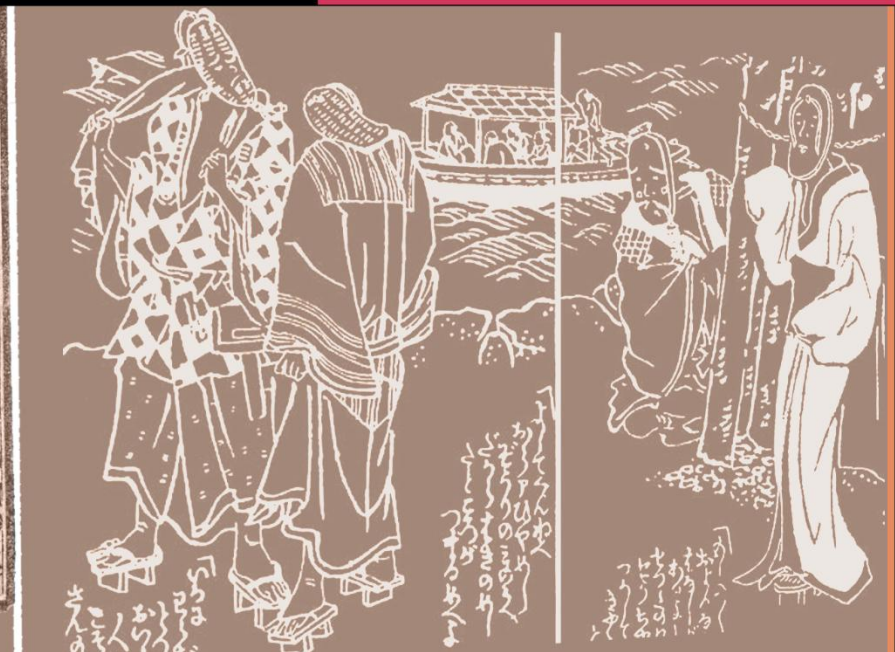
Τα φουτουριστικά σχέδια του αρχιτέκτονα Antonio Sant'Elia απεικόνιζαν μεμονωμένα κτήρια όπως σταθμοί παραγωγής ενέργειας, φάρους, αεροδρόμια και σταθμούς τρένων, όλα κτήρια εντυπωσιασμού, χαρακτηριστικές εικόνες της βιομηχανικής κοινωνίας και της τεχνολογικής ανάπτυξης. Όλα αυτά τα σχέδια μαζί αποτελούσαν το όραμα του για την "Citta Nuova", την φουτουριστική πόλη του μέλλοντος.

Η Citta Nuova είναι σαν ένα τεράστιο πολυλειτουργικό ναυπηγείο, ευέλικτο, κινητικό και δυναμικό σε κάθε του λεπτομέρεια όπως ακριβώς και η Metropolis.

3. Katsuhiro Otomo kai Akira



Τα manga έχουν ρίζες που φτάνουν ως την περίοδο Edo, με πρόγονο τα Kibyōshi, εικονογραφικά μυθιστορήματα που συνδυάζαν αφήγηση και τέχνη. Αν και πολλοί μελετητές θεωρούσαν τα manga έξω από τη σφαίρα των "σωστών" ιαπωνικών σπουδών, αυτά διαμόρφωσαν πολιτισμικές ταυτότητες στην Ιαπωνία. Αποτελούν πολύ περισσότερο από απλή ψυχαγωγία: είναι φορείς κοινωνικής ιστορίας, πολιτισμού και έκφρασης, που γίνονται όλο και πιο κεντρικοί στις ιαπωνικές σπουδές.



3. Katsuhiro Otomo kai Akira



1907-2020

Τα anime εμφανίστηκαν μεταγενέστερα, γύρω στη δεκαετία του '60, αλλά κατέκτησαν τη διεθνή σκηνή μετά το 1990. Αν και βασίζονται στα manga, εξελίχθηκαν σε ανεξάρτητο πολιτισμικό φαινόμενο. Η μοναδικότητά τους και η μαζική κατανάλωση από τη νεολαία ώθησαν τη μελέτη τους εκτός κινηματογραφικών σπουδών, εστιάζοντας στον κοινωνικό τους αντίκτυπο. Τα anime διαχωρίζονται σε είδη όπως Shōnen, Shōjo και Seinen, και έχουν καταφέρει να ξεπεράσουν σε εμβέλεια και έσοδα τα manga, κυρίως χάρη στη δύναμη της εικόνας και της τηλεοπτικής τους μετάδοσης.



3. Katsuhiro Otomo kai Akira



大友 克洋
53.10.19



Ο Katsuhiro Otomo δεν είναι απλώς ο δημιουργός του Akira, είναι ο άνθρωπος που άλλαξε την πορεία των manga και των anime. Αντλώντας έμπνευση από την Ιαπωνία της δεκαετίας του '80, την αστικοποίηση, τις μνήμες του πολέμου και τη δυτική επιστημονική φαντασία, δημιούργησε ένα έργο που ακροβατεί ανάμεσα στην καταστροφή και την αναγέννηση.



WELCOME TO NEO-TOKYO,

built on the ashes of a Tokyo annihilated by a blast of unknown origin that triggered World War III. The lives of two street-wise teenage friends, Tetsuo and Kaneda, change forever when paranormal abilities begin to awaken in Tetsuo, making him a target for a shadowy agency that will stop at nothing to prevent another catastrophe like the one that leveled Tokyo. At the core of the agency's motivation is a raw, all-consuming love of an uncontrollable, monstrous power known only as Akira.

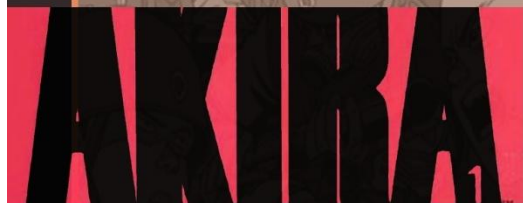
Katsuhiro Otomo's stunning science fiction masterpiece is considered by many to be the finest work of graphic fiction ever produced, and Otomo's brilliant animated film version is regarded worldwide as a classic.

"One of the most important manga of the 1980s, Akira influenced thousands of science fiction manga and anime with its dark urban future."
—Manga: The Complete Guide

U.S.A. \$24.99 CANADA \$29.95



RATING: BY AGES 16+



KATSUHIRO OTOMO

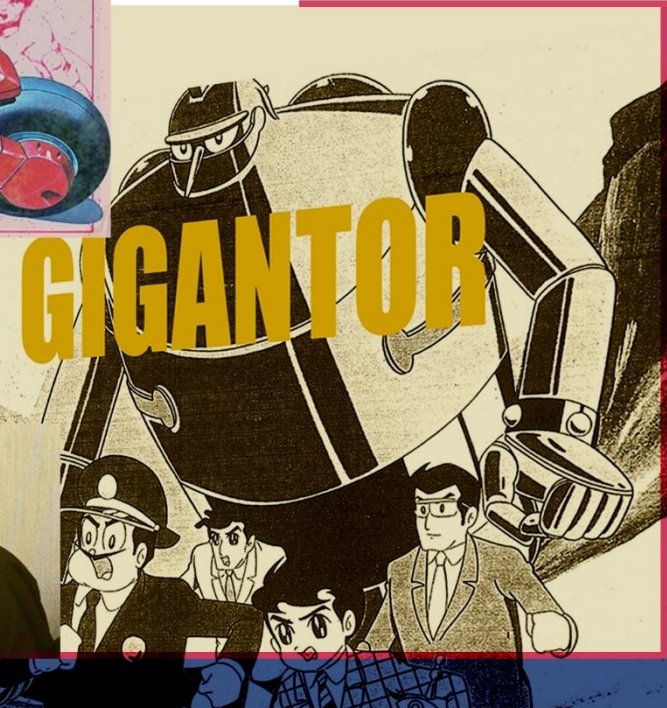
Το Akira ήταν καινοτόμο, όχι μόνο στην αφήγηση αλλά και στην τεχνική του. Ήταν το πρώτο manga που χρωματίστηκε για το δυτικό κοινό. Η κληρονομιά του Otomo επηρεάζει μέχρι σήμερα καλλιτέχνες, αρχιτέκτονες και σκηνοθέτες σε παγκόσμιο επίπεδο.



3. Katsuhiro Otomo και Akira

Το Akira και η γέννηση του cyberpunk στην Ιαπωνία:

Το Akira θεωρείται πρωτοπόρο του είδους **cyberpunk** - ακόμα και πριν το ίδιο το ρεύμα αποκτήσει ονομασία. Ο Otomo επηρεάστηκε όχι από τη Δύση αρχικά, αλλά από την ιαπωνική πραγματικότητα: τις εξεγέρσεις της δεκαετίας του '60, τον μεταπολεμικό κόσμο και τη διάχυτη αβεβαιότητα. Η αισθητική του Akira, τα υπερτεχνολογικά σκηνικά και η παρακμή της κοινωνίας αντικατοπτρίζουν μια εποχή κρίσης και αναγέννησης.

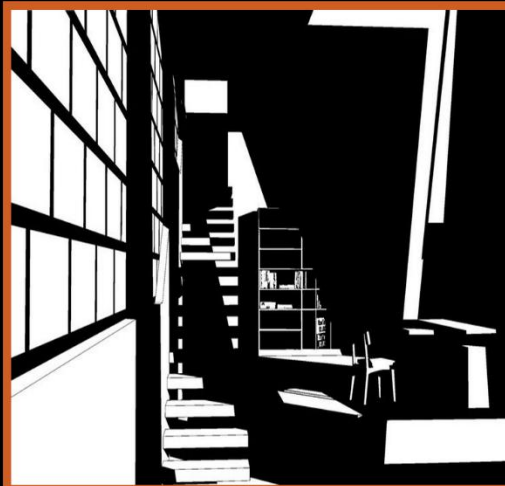


Η επιρροή παλαιότερων έργων, όπως το **Gigantor**, είναι φανερή στη θεματολογία της τεχνολογίας και της ηθικής. Το Akira τελικά μετουσιώνει αυτές τις ιδέες σε ένα φουτουριστικό και βαθιά πολιτικό αφήγημα.

3. Katsuhiro Otomo και Akira



Όπως ο Adams έφερε ρεαλισμό στον Batman ή ο Miller σκοτεινότητα στο Sin City, έτσι κι ο Otomo χρησιμοποίησε τον ρεαλισμό, τη λεπτομέρεια και την κριτική ματιά για να μετατρέψει το manga σε μέσο με παγκόσμια δυναμική και αισθητική ωριμότητα.



Το Akira ήταν κάτι εντελώς νέο για το δυτικό κοινό: ένα manga πιο ρεαλιστικό, πιο γρήγορο και πιο ώριμο από ό,τι είχαν συνηθίσει. Οι αναγνώστες κόμικ που μεγάλωσαν με τους Frank Miller, Neal Adams και John Byrne βρήκαν στον Otomo όχι καρικατούρες, αλλά έναν αντίστοιχο αφηγηματικό βάθος.

Frank Miller signs pact to do Batman graphic novel

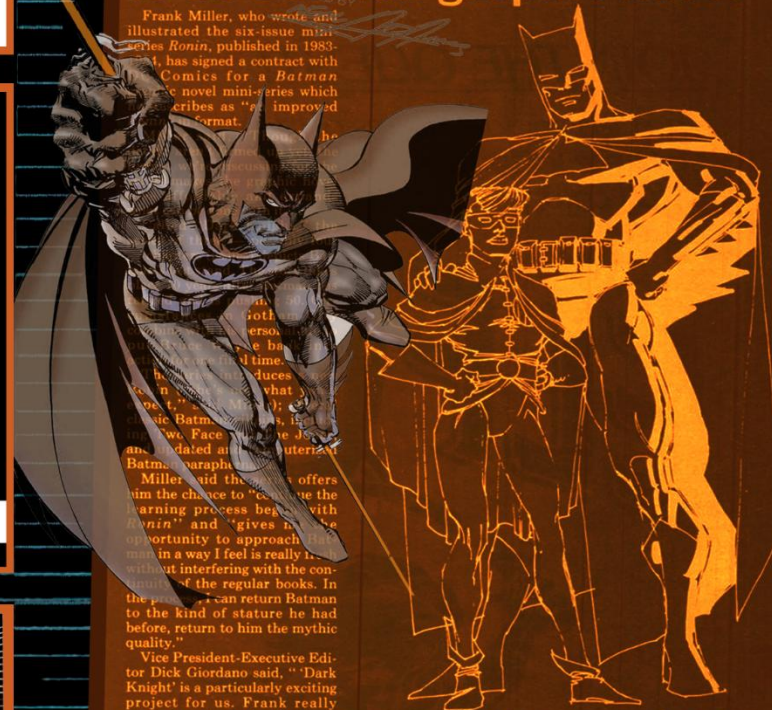
Frank Miller, who wrote and illustrated the six-issue mini-series *Ronin*, published in 1983, has signed a contract with DC Comics for a *Batman* graphic novel mini-series which describes as "an improved format."

Miller said the series offers him the chance to "continue the learning process begun with *Ronin*" and "gives him the opportunity to approach Batman in a way I feel is really fun, without interfering with the continuity of the regular books. In the past, I can return Batman to the kind of stature he had before, return to him the mythic quality."

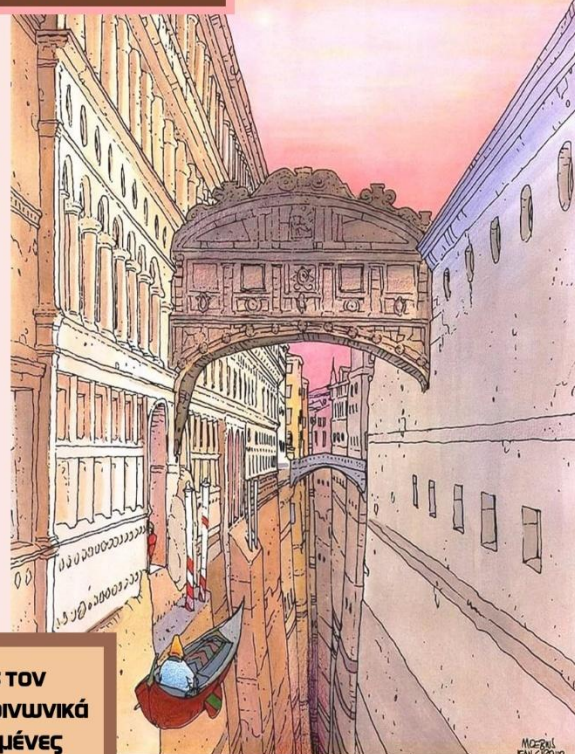
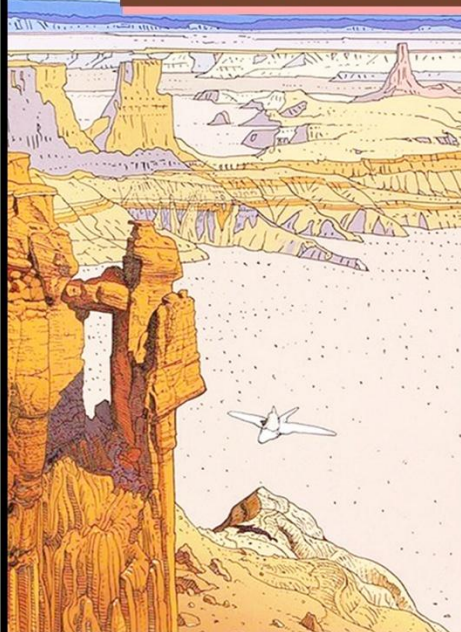
Vice President-Executive Editor Dick Giordano said, "'Dark Knight' is a particularly exciting project for us. Frank really knows how to make this book work. He gives us a Batman like we've never seen before, and he does it with very dramatic artwork. This will be Frank Miller's finest work yet."

The *Batman* series will be written, pencilled, and inked by Miller; colored by Lynn Varley; and edited by Giordano.

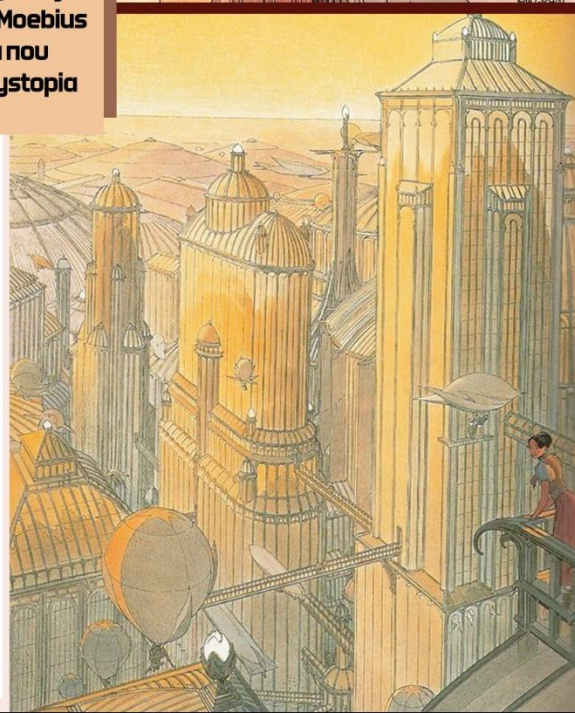
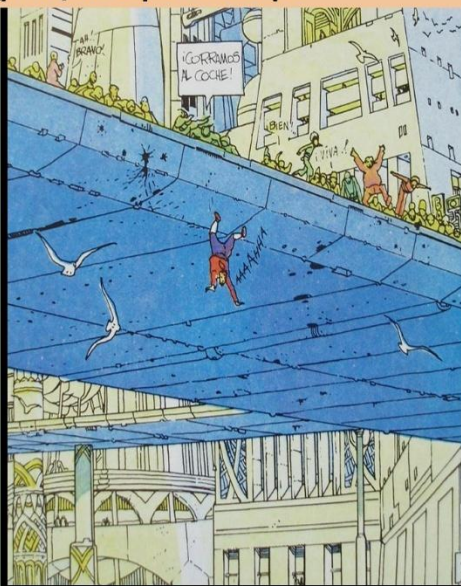
X-Men writer Chris Claremont was featured in the Front Runners section of the March 11 issue of *Us* magazine. The article described the *X-Men* as Marvel Comics' best seller since 1979. When *Us* asked Claremont why he does a series on mutants he replied: "Prejudice is what this book is about. The characters are feared and hated because of their labels. It enables us to say something about the human condition."



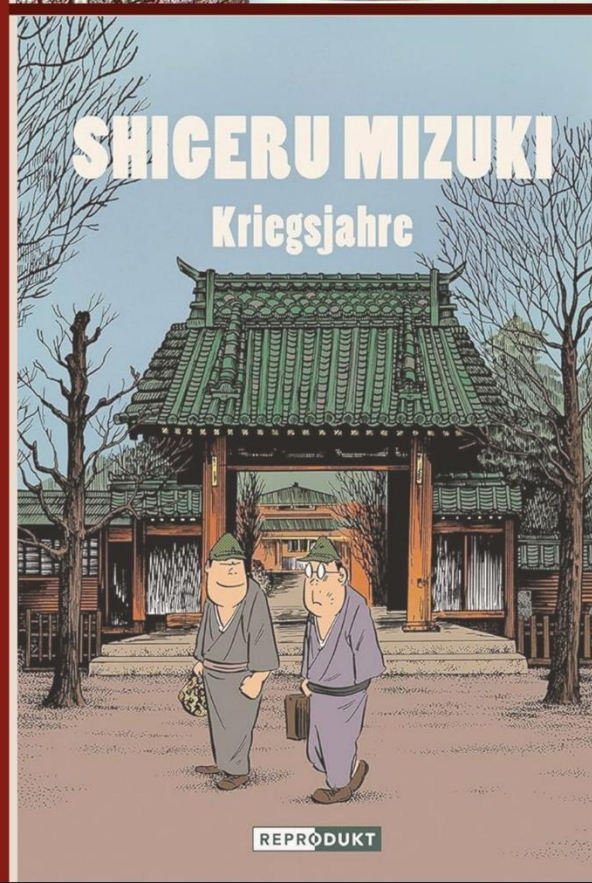
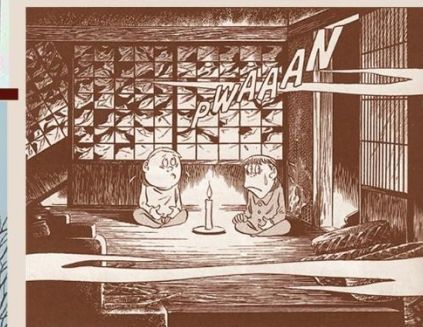
3. Katsuhiro Otomo και Akira



Η γνωριμία του με το έργο του Γάλλου Moebius τον ενέπνευσε να ξεφύγει από τη ρουτίνα και τα κοινωνικά μοτίβα του παραδοσιακού manga. Οι εκλεπτυσμένες γραμμές και οι σουρεαλιστικές συνθέσεις του Moebius άνοιξαν έναν νέο ορίζοντα στη φαντασία, κάτι που ενσωματώθηκε στο Akira - από το σκοτεινό dystopia μέχρι τα φουτουριστικά όνειρα.



Ο Otomo διαμόρφωσε το ξεχωριστό στυλ του μέσα από τη μελέτη του Shigeru Mizuki. Η ακρίβεια στη λεπτομέρεια, οι ζωντανοί φωτισμοί και τα φόντα που <αναπνέουν> οφείλονται στον τρόπο που ο Mizuki έπλεκε το καθημερινό με το φανταστικό - κάτι καθοριστικό για τα πολυδιάστατα αστικά περιβάλλοντα του Akira.



3. Katsuhiro Otomo και Akira

Αν και το Akira παραμένει το πιο εμβληματικό έργο του Otomo, η δημιουργική του πορεία δεν σταμάτησε εκεί. Το **Domu**, με τη θεματική των υπερφυσικών φαινομένων μέσα σε πολυώροφα κτίρια, μοιάζει με πιο ψυχολογική εκδοχή του Akira. Μετά ήρθε το **Steamboy**, μια εντυπωσιακή ταινία anime που μεταφέρει την αρχιτεκτονική πολυπλοκότητα στην Αγγλία του 19ου αιώνα, αναδεικνύοντας τη ροπή του Otomo στον συνδυασμό τεχνολογίας και ιστορίας. Ακόμα και η συμβολή του στο **Metropolis** μαρτυρά την ικανότητά του να "μεταφράζει" οπτικά ολόκληρους κόσμους.



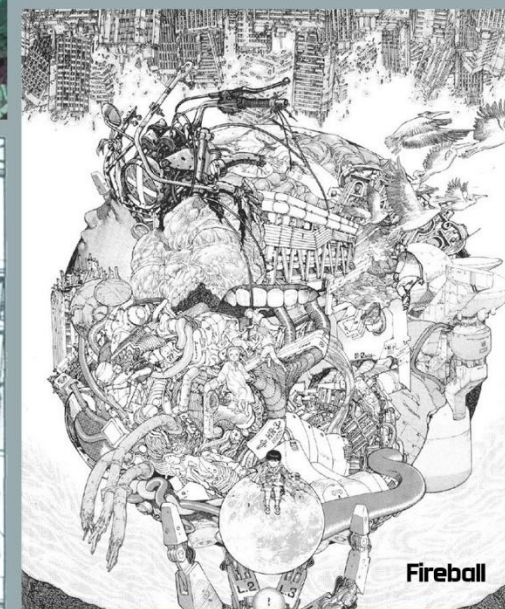
Steamboy



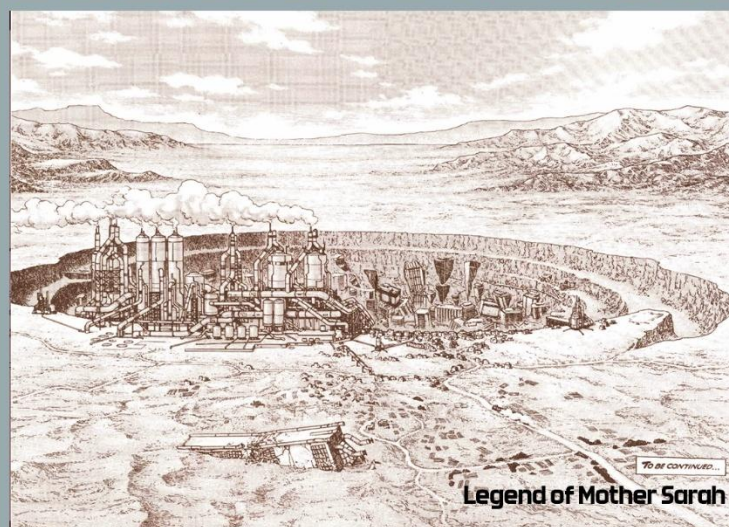
Domu: A Child's Dream



Metropolis



Fireball



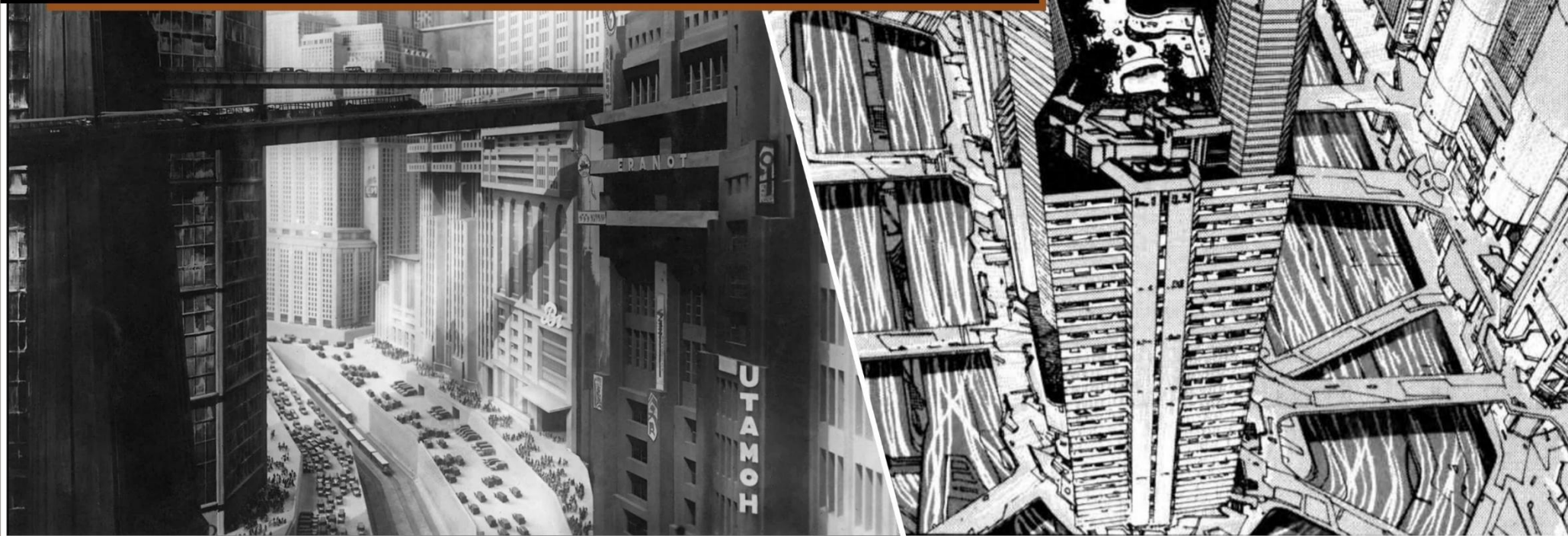
Legend of Mother Sarah



Ο Otomo χρησιμοποιεί το manga ως καμβά, αλλά δεν περιορίζεται σ' αυτό. Το **Legend of Mother Sarah** και το **Combustible** αντλούν από μετα-αποκαλυπτικά ή ιστορικά περιβάλλοντα, με την ίδια λεπτομέρεια και θεματική ένταση. Μέσω του **Memories** και του **Short Peace**, μετατρέπει τις ιδέες του σε ταινίες μικρού μήκους γεμάτες φαντασία και τεχνική αρτιότητα.

4. ΝΕΟ ΤΟΚΥΟ ΚΑΙ ΤΟΚΥΟ ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΤΟΥ ΝΕΟ ΤΟΚΥΟ

Η ταινία Metropolis (1927) του Fritz Lang έχει αφήσει το αποτύπωμα της στις απεικονίσεις του Νεο Τόκιο. Το Metropolis θεωρείται το εγχειρίδιο για την απεικόνιση φουτουριστικών μεγαλουπόλεων και γενικότερα για το πώς αντιλαμβανόμαστε τον όρο "μεγαλούπολη του μέλλοντος." Από την εποχή του Metropolis αυτό το μοντέλο πόλης αντιπροσωπεύει την ιδέα του ανθρώπου για το μέλλον.

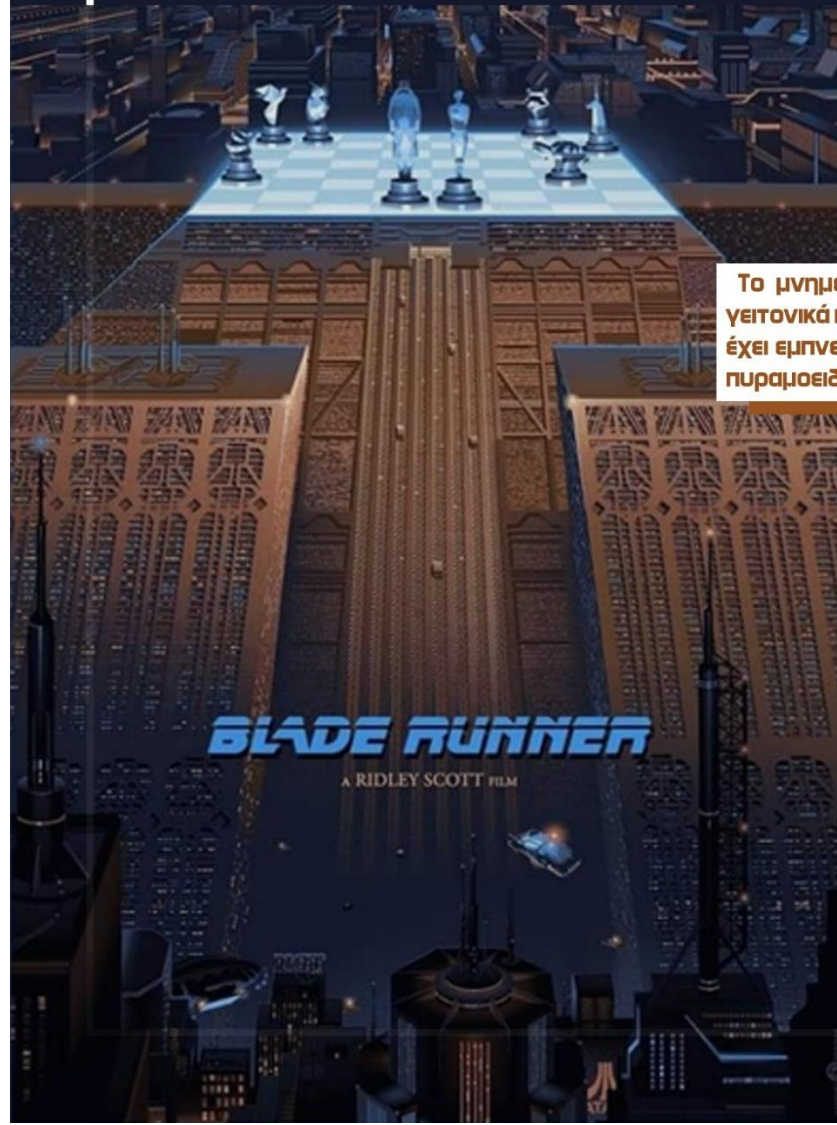


4. ΝΕΟ ΤΟΚΥΟ ΚΑΙ ΤΟΚΥΟ ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΤΟΥ ΝΕΟ ΤΟΚΥΟ

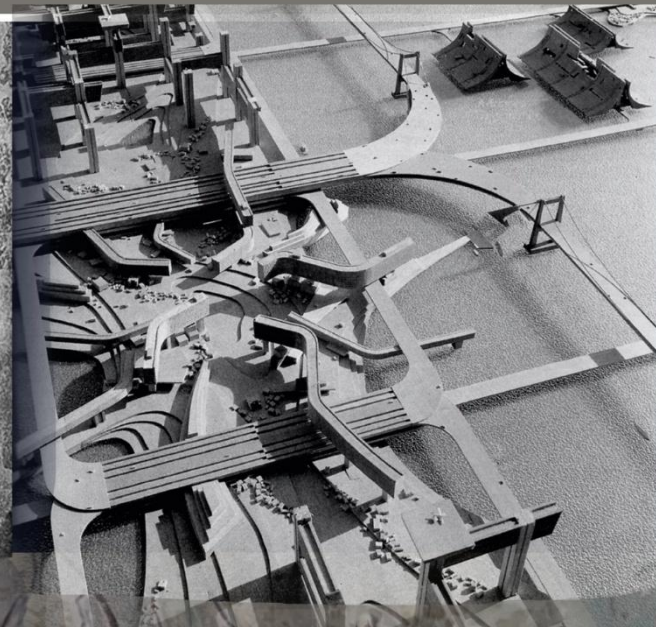
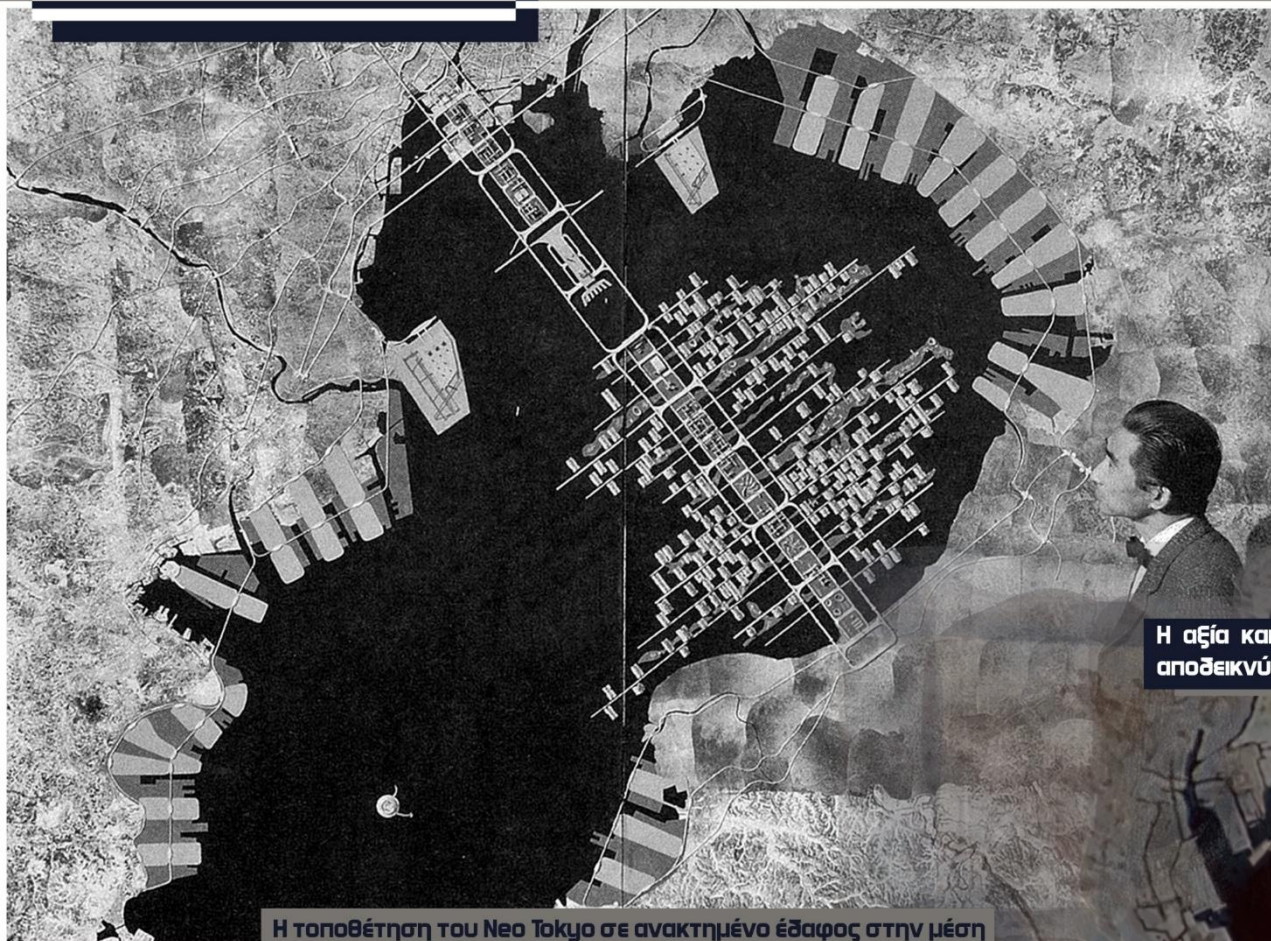
Στο Blade Runner, η φουτουριστική μεγαλούπολη είναι μια μελλοντική εκδοχή του Los Angeles. Εδώ όπως και στο Akira η κοινωνία βρίσκεται σε παρακμή, μαστίζεται από εγκληματικότητα ενώ υπάρχει έντονη κοινωνική ανισότητα. Η αρχιτεκτονική και η κλίμακα καθρεπτίζει και την κοινωνική δομή - και οι δύο κοινωνίες έχουν αυταρχικό χαρακτήρα, μεγάλες ανισότητες και η εξουσία βρίσκεται στα χέρια λίγων που χρησιμοποιούν την κλίμακα αυτή για να καθιερώσουν την επιβολή τους.



Το μνημειώδες μέγεθος του ουρανοξύστη στο Neo Tokyo σε σχέση με τα γειτονικά κτήρια, την πυραμιδοειδή βάση, και τον έντονο φωτισμό φαίνεται πως έχει εμπνευστεί από την σκηνογραφία του Blade Runner με την απεικόνιση του πυραμοειδούς συγκροτήματος γραφείων της Tyrell Corporation.



4. ΝΕΟ ΤΟΚΥΟ ΚΑΙ ΤΟΚΥΟ ΕΠΙΡΡΟΕΣ ΤΟΥ ΝΕΟ ΤΟΚΥΟ



Η αξία και η βαρύτητα των γραμμικών κυκλοφοριακών αρτηριών αποδεικνύει την αξία των σύγχρονων μέσων μεταφοράς.

Η τοποθέτηση του Νεο Τόκιο σε ανακτημένο έδαφος στην μέση του κόλπου του Τόκιο έχει παρθεί από τα ριζοσπαστικά αστικά σχέδια του Kenzo Tange: "A Plan for Tokyo, 1960: Toward a Structural Reorganization" στα πλαίσια του κινήματος του Μεταβολισμού. Οι Μεταβολιστές υποστήριζαν πως για την μέγιστη αξιοποίηση της τεχνολογικής προόδου, η πόλη θα πρέπει να αντιμετωπιστεί ως ένας "ζωντανός, εξελισσόμενος οργανισμός" που θα μπορεί να αντιδρά στις κοινωνικές και τεχνολογικές αλλαγές όπως ακριβώς μεταβολίζεται το ανθρώπινο σώμα.



4. Αστικός Ιστός



Η περιοχή της Shinjuku, επίσης, αν και εξίσου εντυπωσιακή, είναι προσβάσιμη και οργανωμένη, όχι χαοτική όπως στο Νεο Τόκιο. Ο Οτομο υπερβάλλει την αρχιτεκτονική πυκνότητα για να σχολιάσει την κοινωνική πίεση και την αποξένωση μέσα στη μεγαλούπολη.



Η εναρκτήρια σκηνή του Ακίρα δείχνει ένα Νεο Τόκιο που εκτείνεται ανεξέλεγκτα, γεμάτο ουρανοξύστες, αερογέφυρες και το στάδιο στο κέντρο, ζητώντας προσοχή. Αν το συγκρίνουμε με το σημερινό Τόκιο, βλέπουμε πως το Yoyogi Park και το Εθνικό Στάδιο υπάρχουν και στην πραγματικότητα, όμως λειτουργούν ως χώροι ισορροπίας και πολιτισμού.

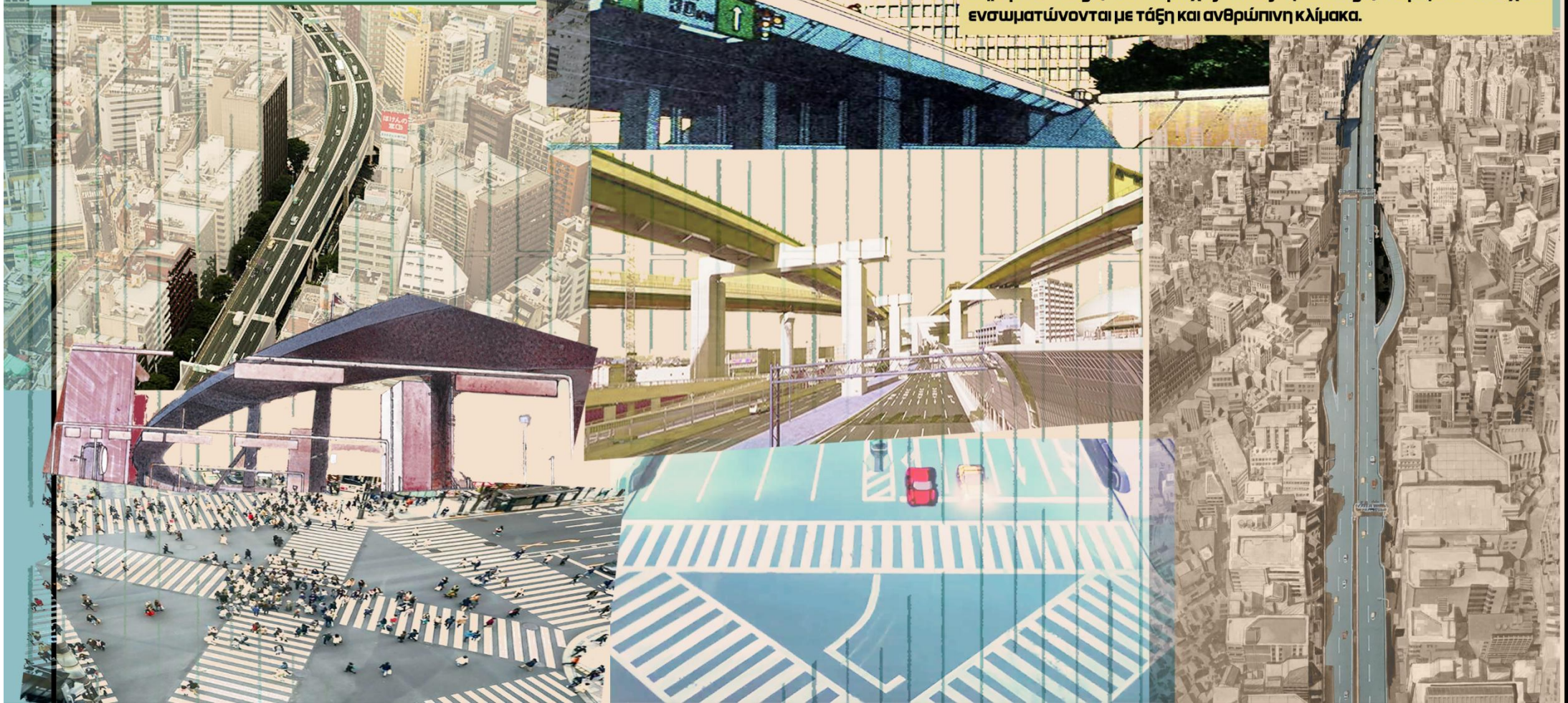


4. NEO TOKYO ΚΑΙ TOKYO

Υποδομές

Οι πεζογέφυρες λειτουργούν ως μετάβαση μεταξύ επιπέδων ζωής - κυριολεκτικά και κοινωνικά. Το Akira υπερβάλλει για να δείξει τις εντάσεις, αλλά πίσω από την υπερβολή υπάρχει ένας καθρέφτης της πραγματικής πόλης.

Οι υποδομές στο Akira δεν είναι απλά φόντο, είναι φορείς αφήγησης. Τα στενά σοκάκια, οι πεζογέφυρες και οι χαοτικές διασταυρώσεις αποτυπώνουν μια πόλη που έχει ξεπεράσει τα όριά της. Στο Neo Tokyo, η πολυπλοκότητα γίνεται συνώνυμο της αστικής αποσύνθεσης, ενώ στο σημερινό Tokyo, σε περιοχές όπως η Shibuya, παρόμοια στοιχεία ενσωματώνονται με τάξη και ανθρώπινη κλίμακα.

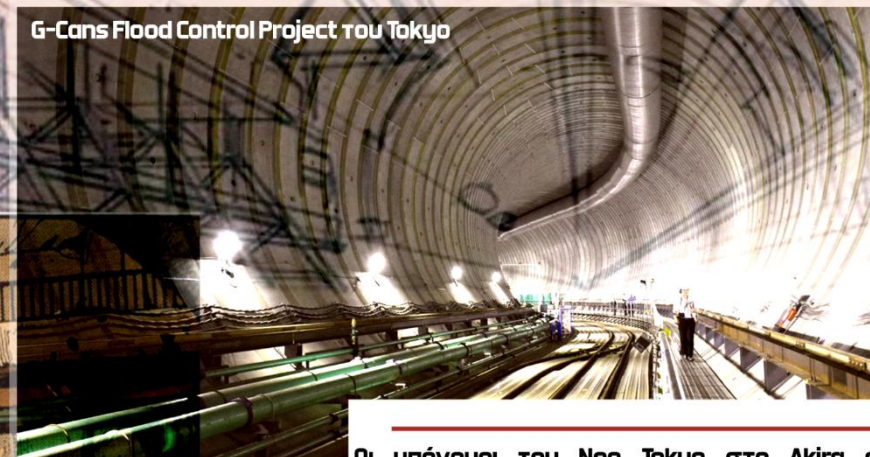


4.NEO TOKYO KAI TOKYO

G-Cans Flood Control Project

Οι υπόγειοι χώροι λειτουργούν και ως αφηγηματικά σύμβολα. Στο Akira, συμβολίζουν την κοινωνική αποσύνθεση, ενώ στο G-Cans, την ανθεκτικότητα και τον έλεγχο. Η υλικότητα, η γεωμετρία και η αισθητική ενισχύουν αυτή την αντίθεση. Το φανταστικό και το πραγματικό ενώνονται εδώ για να μας δείξουν πώς η αρχιτεκτονική μπορεί να ενσαρκώνει την ψυχολογία μιας ολόκληρης πόλης.

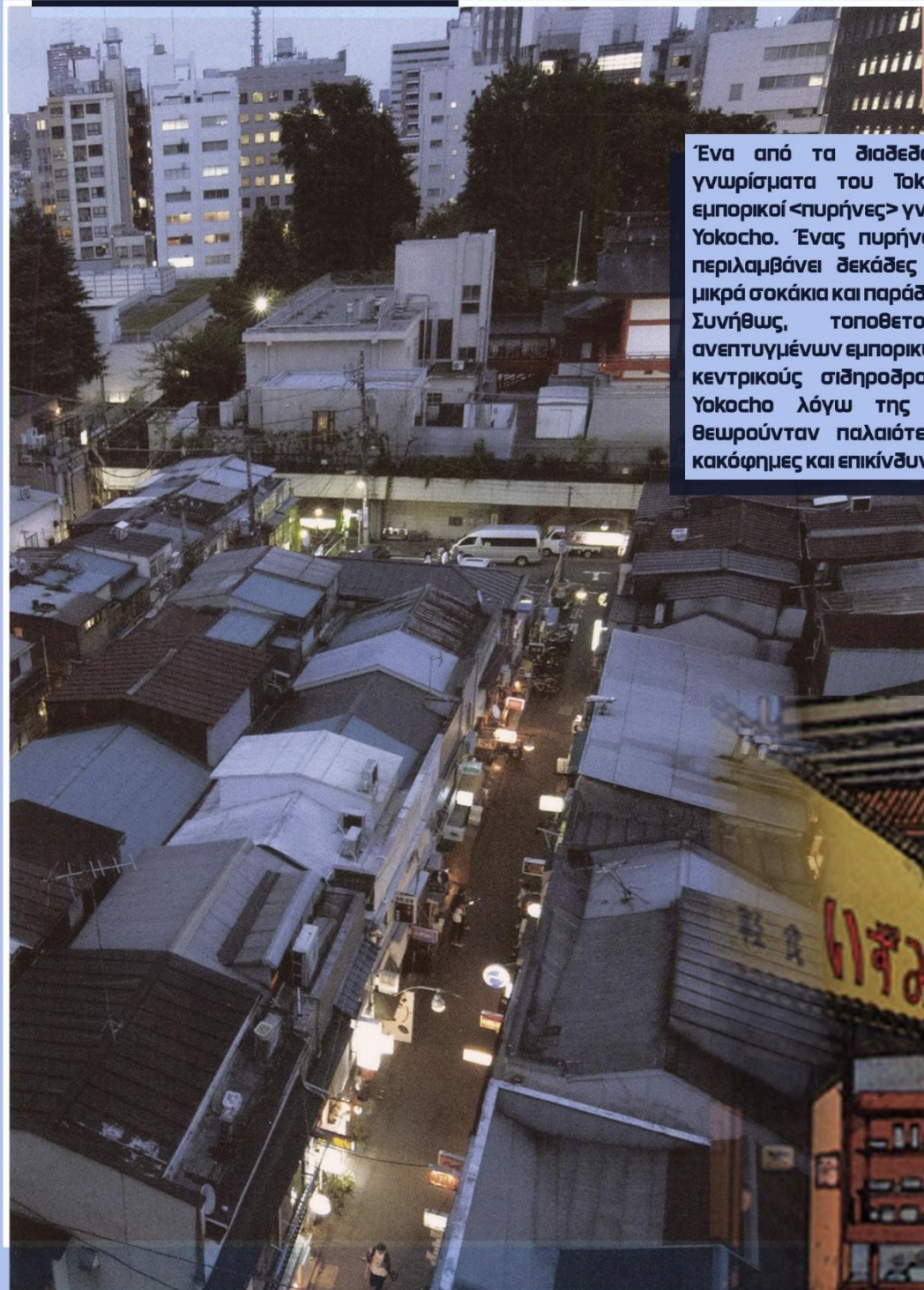
G-Cans Flood Control Project του Tokyo



Οι υπόνομοι του Neo Tokyo στο Akira είναι σκοτεινοί, παραμελημένοι και αποσυντιθέμενοι, αποτυπώνοντας μια πόλη σε κρίση. Αντίθετα, το G-Cans Flood Control Project είναι ένα πραγματικό θαύμα μηχανικής, σχεδιασμένο με ακρίβεια και συμμετρία, για να προστατεύσει το Tokyo από πλημμύρες. Η σύγκριση αποκαλύπτει την αντίθεση φαντασίας και πραγματικότητας, τάξης και χάους, μέσα στο ίδιο αστικό πεδίο.

Οι υπόγειοι υπονόμοι του Neo Tokyo στο Akira

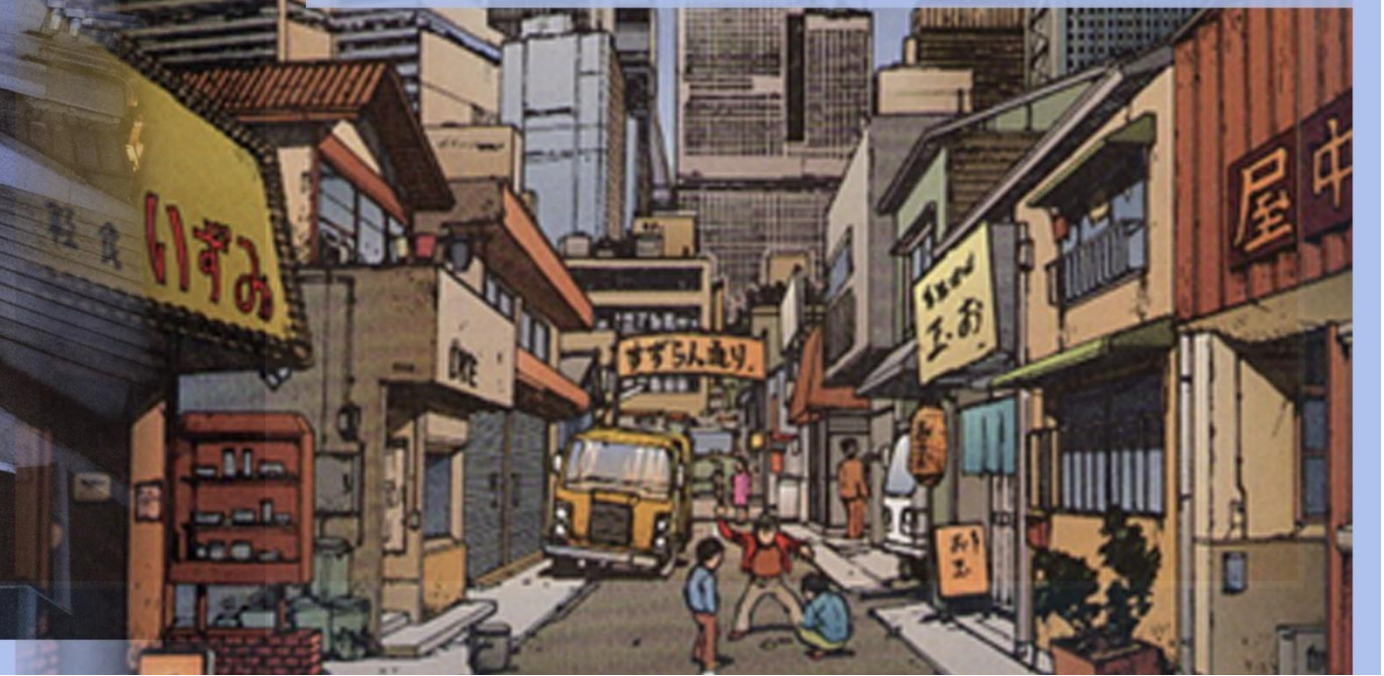
4. NEO TOKYO ΚΑΙ TOKYO YOKOCHO



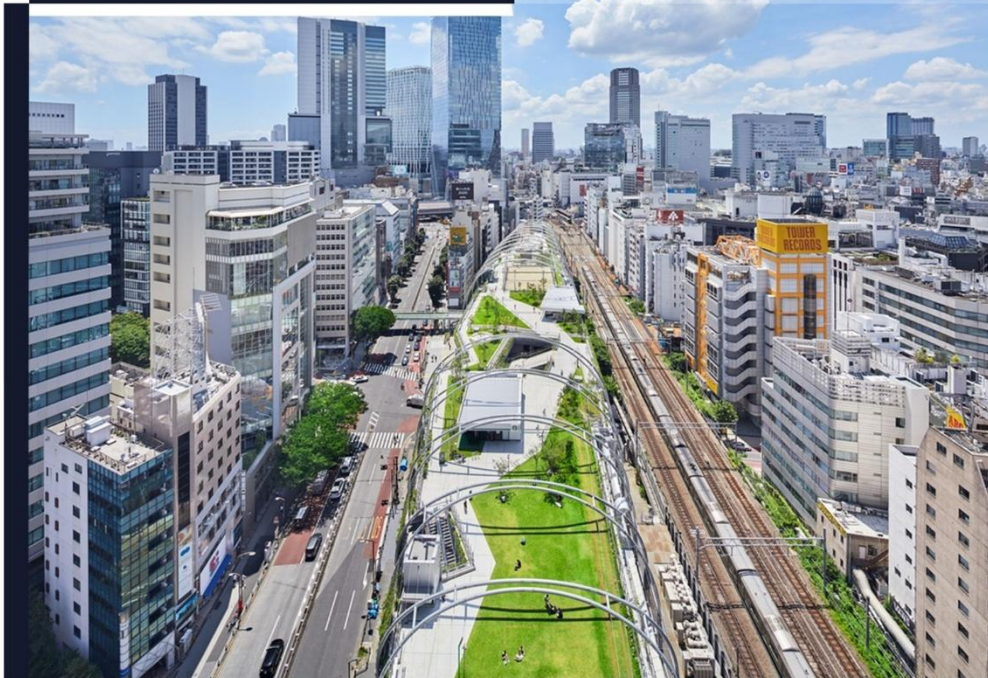
Ένα από τα διαδεδομένα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του Tokyo είναι οι κλασικοί εμπορικοί <πυρήνες> γνωστοί στην Ιαπωνία ως Yokochō. Ένας πυρήνας Yokochō μπορεί να περιλαμβάνει δεκάδες χώρους εστίασης σε μικρά σοκάκια και παράδρομους. Συνήθως, τοποθετούνται στην σκιά ανεπτυγμένων εμπορικών συνοικιών δίπλα από κεντρικούς σιδηροδρομικούς σταθμούς. Τα Yokochō λόγω της ιδιοσυγκρασίας τους θεωρούνταν παλαιότερα από μερικούς ως κακόφημες και επικίνδυνες περιοχές.



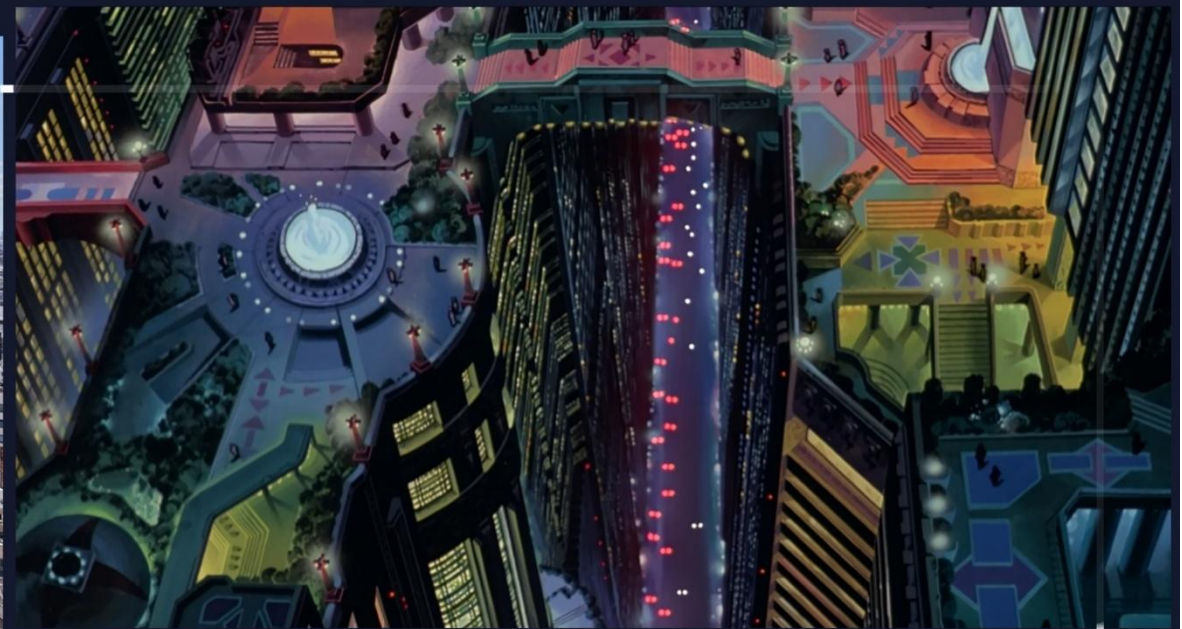
Στο Akira, ο Katsuhiro Otomo παρουσιάζει συγκεκριμένες τοποθεσίες από το Neo Tokyo σε χαρακτήρα και χρήση παρόμοια με τα Yokochō. Ο Otomo με την ενσωμάτωση ενός τόσο ιδιαίτερου αστικού χαρακτηριστικού του Tokyo, επιχειρεί να θώσει πινελιές της ιαπωνικής αστικής κουλτούρας στην μεγαλούπολη του Neo Tokyo.



4. NEO TOKYO KAI TOKYO MIYASHITA PARK



Στο Tokyo, στην περιοχή της Shibuya βρίσκεται το Πάρκο Miyashita. Ένας αστικός χώρος πρασίνου πάνω από εμπορικά συγκροτήματα σχεδιασμένος με σκοπό την ενίσχυση της ποιότητας ζωής και του δημόσιου χώρου στο κέντρο του Tokyo. Η ανάγκη για υπερυψωμένους δημόσιους χώρους είναι ίσως η μόνη επιλογή για μεγαλουπόλεις με πολύ έντονη πυκνότητα στην οικοδόμηση όπως το Tokyo αλλά και το Neo Tokyo στο Akira.



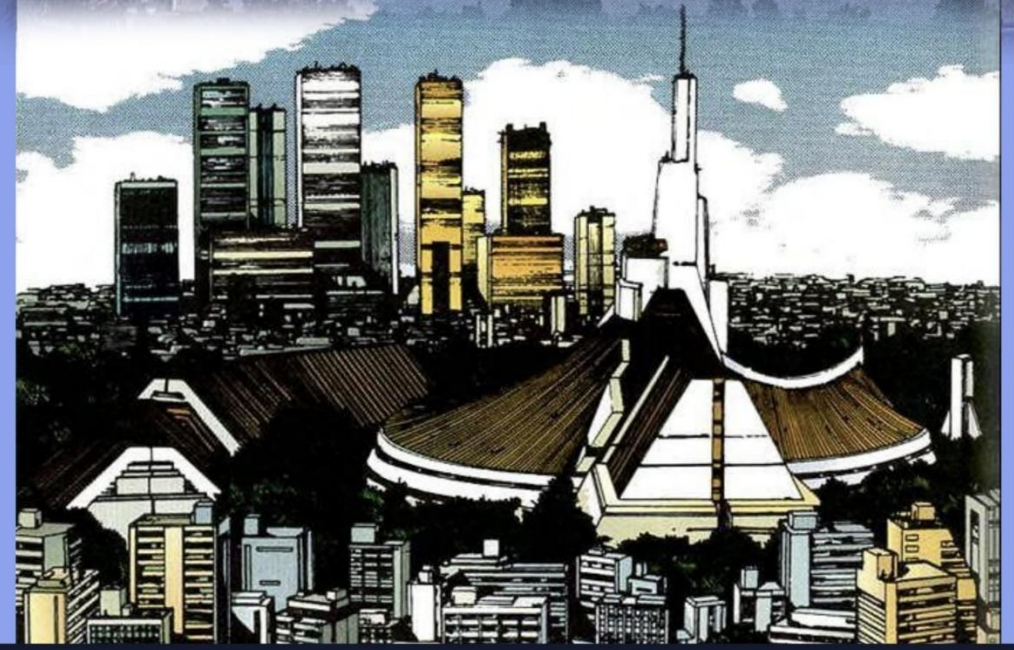
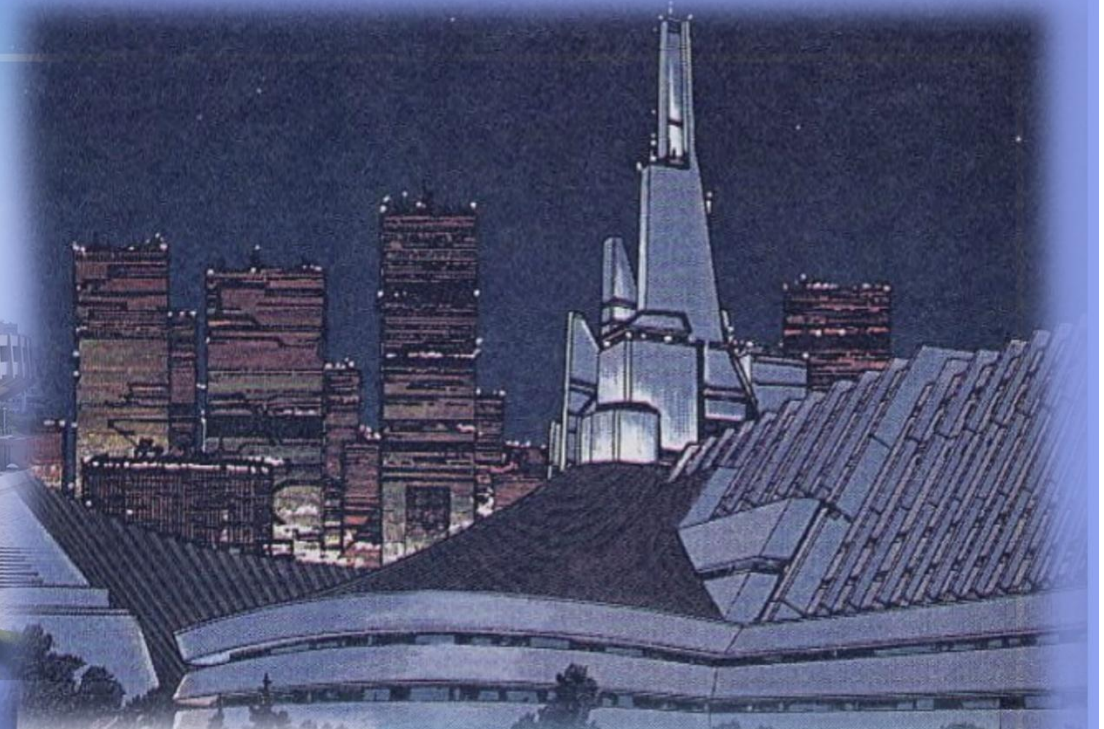
Στο Akira, ο Katsuhiro Otomo παρουσιάζει σκηνές από δημόσιους αστικούς χώρους στο Neo Tokyo. Αυτοί οι χώροι βρίσκονται κυρίως στα δώματα πολυώροφων συγκροτημάτων που ενώνονται μεταξύ τους μέσω αερογεφυρών. Ο Otomo τοποθετεί ανθρώπους από όλες τις κοινωνικές τάξεις στους χώρους αυτούς σε μια προσπάθεια να δείξει ότι είναι προσβάσιμοι από όλους ισότιμα όπως γίνεται και στο Miyashita Park.



4. NEO TOKYO KAI TOKYO YOYOGI NATIONAL GYMNASIUM



Η αρχιτεκτονική του Yoyogi είναι ένα υβρίδιο της μοντέρνας αρχιτεκτονικής με την παραδοσιακή Ιαπωνική. Ο καινοτόμος σχεδιασμός με τις έντονες καμπύλες, την συμμετρία και την ισορροπία του κελύφους που στηρίζεται από χαλύβδινα καλώδια συμβολίζει την σύνδεση της παραδοσιακής ιαπωνικής αρχιτεκτονικής με τις σύγχρονες τεχνολογίες και την οικονομική ανασυγκρότηση της Ιαπωνίας στην μεταπολεμική εποχή.



Στο Akira, ο Otomo απεικονίζει το καταφύγιο μιας θρησκευτικής σέκτας μέσα στο Νεο Τόκιο όπου οι γεωμετρίες με τις έντονες καμπύλες στην οροφή, τα ανοίγματα αλλά και το επιβλητικό μέγεθος θυμίζουν πολύ στο Yoyogi. Η σημασία του Yoyogi για το μεταπολεμικό Τόκιο μεταφέρεται στον κόσμο του Akira όπου το καταφύγιο παρουσιάζεται πολλαπλές φορές κατά την διάρκεια του ενώ σημαντικά γεγονότα διαδραματίζονται σε αυτήν.

4. NEO TOKYO KAI TOKYO

TOKYO METROPOLITAN GOVERNMENT BUILDING



Παρόμοια κλίμακα αν και σε ρεαλιστικό πλαίσιο έχει το Tokyo Metropolitan Government Building του Kenzo Tange το οποίο όταν κατασκευάστηκε το 1990, ήταν από τα ψηλότερα κτίσματα στο Tokyo κυριαρχώντας στον αστικό ορίζοντα. Ο μοντέρνος σχεδιασμός με ενσωματωμένα στοιχεία της παραδοσιακής ιαπωνικής αρχιτεκτονικής όπως το μοτίβο των ανοιγμάτων που θυμίζουν τα μετακινούμενα πάνελ των παραδοσιακών ιαπωνικών κατοικιών, είναι χαρακτηριστικός του Tange.

Το Akira, με ένα καρέ μεγάλης έκτασης αναδεικνύει τον πύργο της στρατιωτικής μονάδας που εξουσιάζει το Neo Tokyo. Όπως παρατηρούμε, η κλίμακα του κτηρίου είναι μεγαλειώδης. Ο Ootomo περιλαμβάνει και γειτονικά κτήρια για να γίνει καλύτερα κατανοητή η κλίμακα του ιδίου σε σχέση με την πόλη. Ο εμβληματικός σχεδιασμός με την πυραμιδοειδή βάση και τον έντονο κατακόρυφο άξονα, του προσδίδει χαρακτήρα ορόσημου. Το μέγεθος του είναι ανάλογο και την σημαντικότητας του για το Akira, καθώς αποτελεί σημαντική τοποθεσία που εξελίσσονται πολλά γεγονότα.



4. University of Tokyo - Komaba Campus



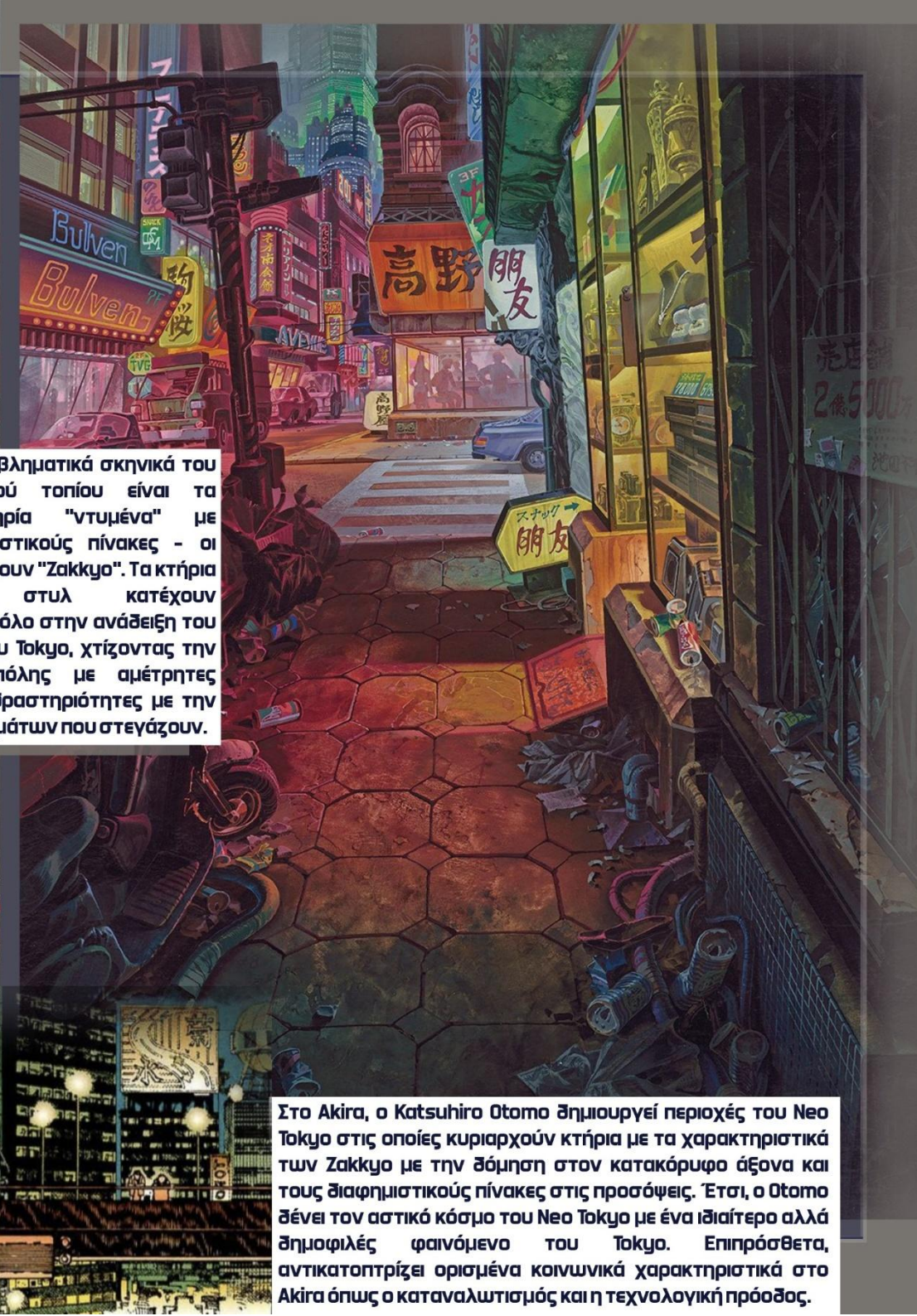
Αντίθετα, η Komaba Campus, χτισμένη μετά τον πόλεμο, χρησιμοποιεί παρόμοια υλικά αλλά με εντελώς διαφορετική πρόθεση: φως και σύνδεση με τη φύση. Η μία αρχιτεκτονική μιλά για θεσμική αποσύνθεση, ενώ η άλλη για πρόοδο και ανθρωποκεντρική σκέψη. Μέσα από τη σύγκριση, φαίνεται πώς το ίδιο ύφος μπορεί να εκπέμψει δύο αντίθετα νοήματα.



Το σχολείο στο Akira αποτυπώνει την καταπίεση και την κοινωνική κατάρρευση μέσα από την αυστηρή μπρουταλιστική του αρχιτεκτονική: άκαμπτες φόρμες, σκούρα χρώματα, γυμνό σκυρόδεμα, μοιάζει περισσότερο με φυλακή παρά χώρος μάθησης.



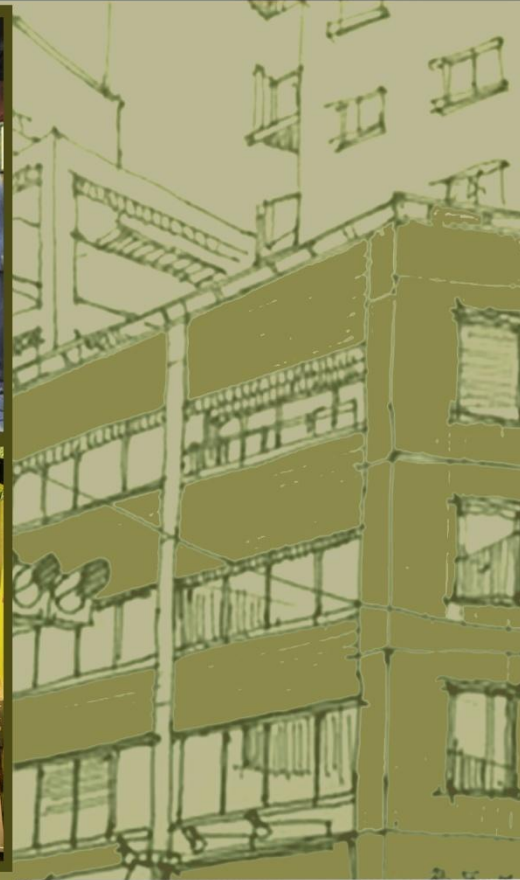
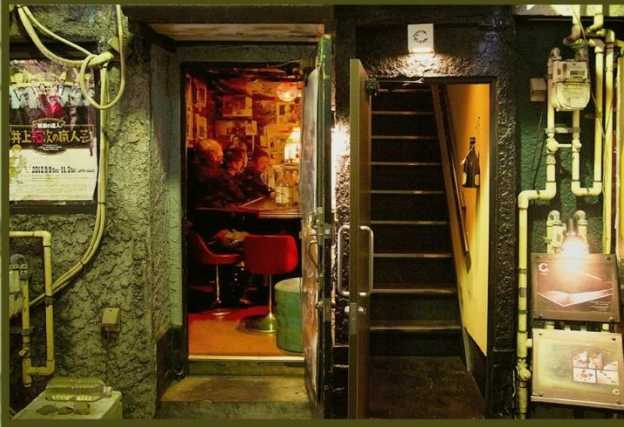
4. NEO TOKYO KAI TOKYO ΚΤΗΡΙΑ ZAKKYO



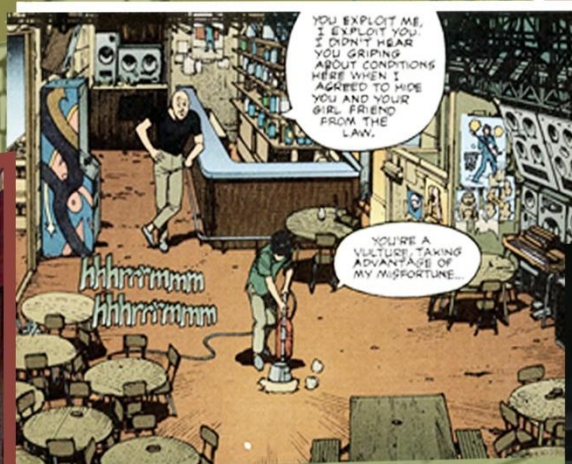
Ένα από τα πιο εμβληματικά σκηνικά του Ιαπωνικού αστικού τοπίου είναι τα πολυώροφα κτήρια "ντυμένα" με μεγάλους διαφημιστικούς πίνακες - οι Ιάπωνες τα ονομάζουν "Zakkgo". Τα κτήρια αυτού του στυλ κατέχουν πρωταγωνιστικό ρόλο στην ανάδειξη του αστικού τοπίου του Tokyo, χτίζοντας την αντίληψη μιας πόλης με αμέτρητες δυνατότητες και δραστηριότητες με την πληθώρα καταστημάτων που στεγάζουν.

Στο Akira, ο Katsuhiro Otomo δημιουργεί περιοχές του Neo Tokyo στις οποίες κυριαρχούν κτήρια με τα χαρακτηριστικά των Zakkgo με την δόμηση στον κατακόρυφο άξονα και τους διαφημιστικούς πίνακες στις προσόψεις. Έτσι, ο Otomo δίνει τον αστικό κόσμο του Neo Tokyo με ένα ιδιαίτερο αλλά δημοφιλές φαινόμενο του Tokyo. Επιπρόσθετα, αντικατοπτρίζει ορισμένα κοινωνικά χαρακτηριστικά στο Akira όπως ο καταναλωτισμός και η τεχνολογική πρόοδος.

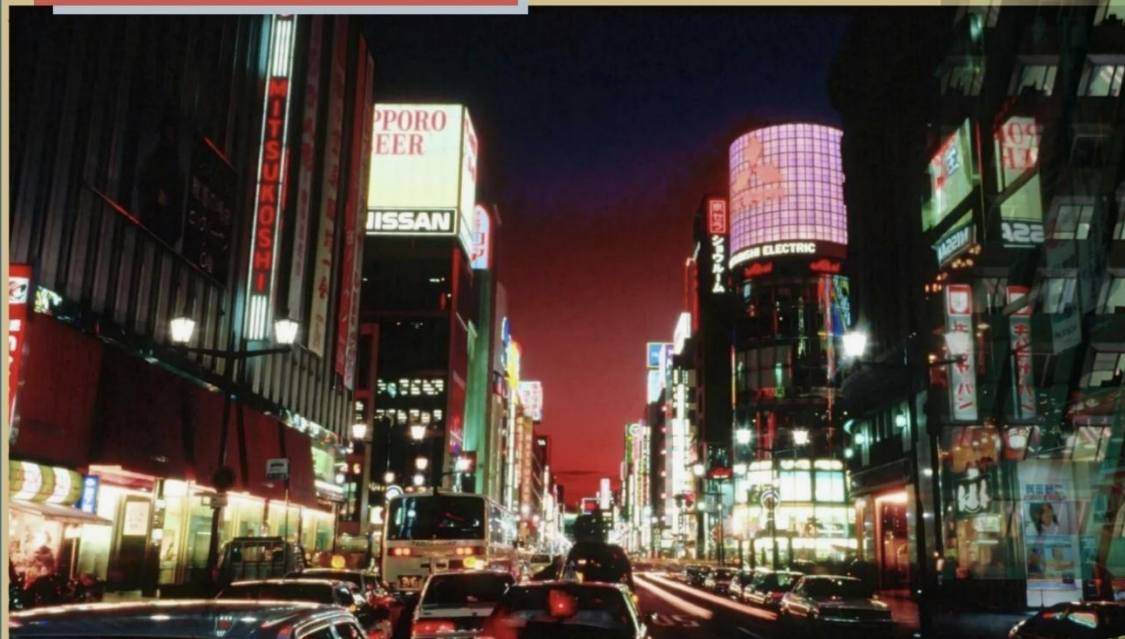
4. Μπαρ στο Golden Gai



Το μπαρ στο Akira είναι κάτι περισσότερο από σκηνικό, είναι ένας συμπυκνωμένος χώρος κοινωνικής έντασης και νεανικής αντίστασης. Στενό, σκοτεινό, γεμάτο γκράφιτι και βιομηχανικά υλικά, λειτουργεί ως υπόγεια βάση για την επανάσταση. Το αντίστοιχό του στο Tokyo, το Deathmatch in Hell στο Golden Gai, παρουσιάζει παρόμοια αίσθηση: κι εκεί επικρατεί το χάος, η πανκ αισθητική και τα λίγα τετραγωνικά δημιουργούν έναν χώρο γεμάτο ένταση και υποπολιτισμική ταυτότητα. Και στους δύο χώρους, η αρχιτεκτονική περιορίζεται, αλλά ο αισθητικός και κοινωνικός τους ρόλος είναι τεράστιος.



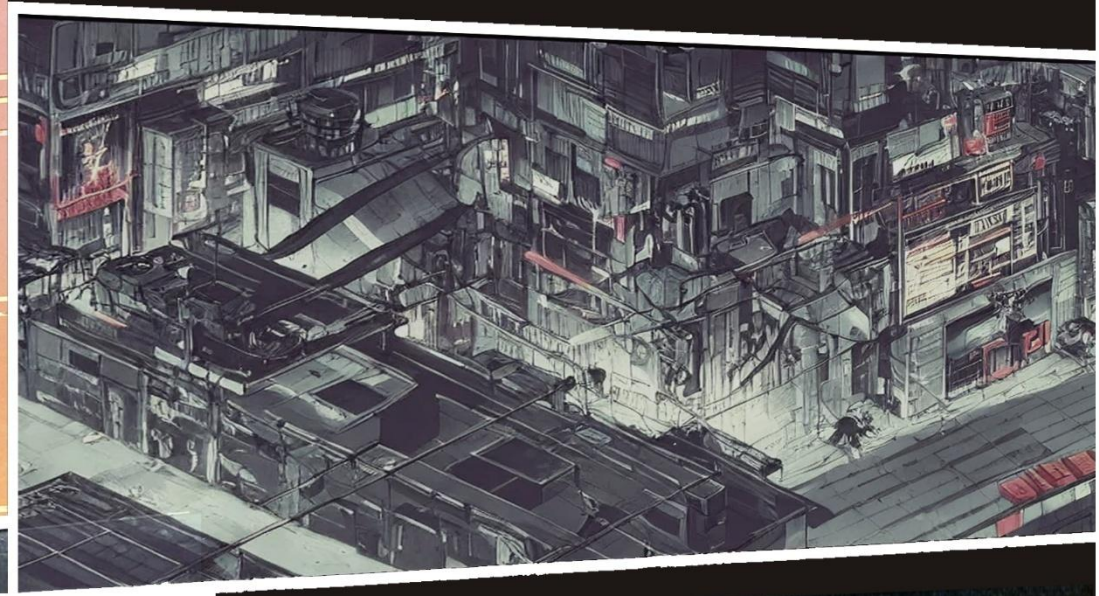
4. NEO TOKYO ΚΑΙ TOKYO ΦΩΤΑ NEON



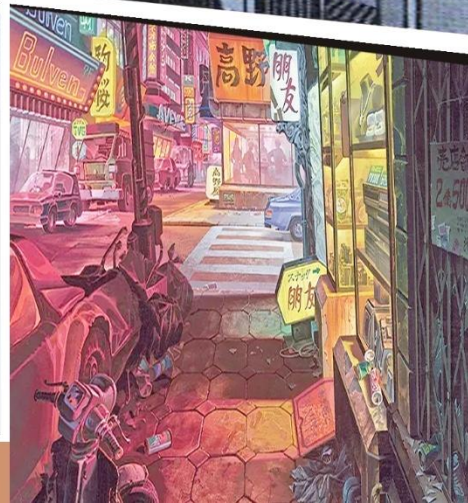
Εμβληματικά σύμβολα της νεωτερικότητας, της ευημερίας και της ηλεκτρονικής εποχής και συνδεδεμένα με την μεταπολεμική ιαπωνική αστική κουλτούρα και τα νέα οικονομικά δεδομένα της καταναλωτικής κοινωνίας, τα φώτα neon σηματοδότησαν την ανάδειξη του Tokyo σε μια από τις πιο αναγνωρίσιμες πόλεις παγκοσμίως. Τα φώτα neon επιτρέπουν στην πόλη να εκφράσει την ζωνηρή της ατμόσφαιρα ειδικά τις βραδινές ώρες και για αυτόν τον λόγο οι πρώτες σκηνές του Neo Tokyo είναι νυχτερινές.



Στις πρώτες σκηνές του anime Akira, ο Katsuhiro Otomo παρουσιάζει το φουτουριστικό και εντυπωσιακό αστικό τοπίο του Neo Tokyo που πρωταγωνιστεί ίσως περισσότερο και από τους χαρακτήρες. Ένα συγκεκριμένο χαρακτηριστικό του Neo Tokyo επαναλαμβάνεται σε αυτές τις σκηνές και αυτό είναι η παρουσία των φωτών Neon και διαφημιστικών led στις προσόψεις και τα δώματα κτηρίων. Αυτά, εκφράζουν την cyberpunk αισθητική του Akira.

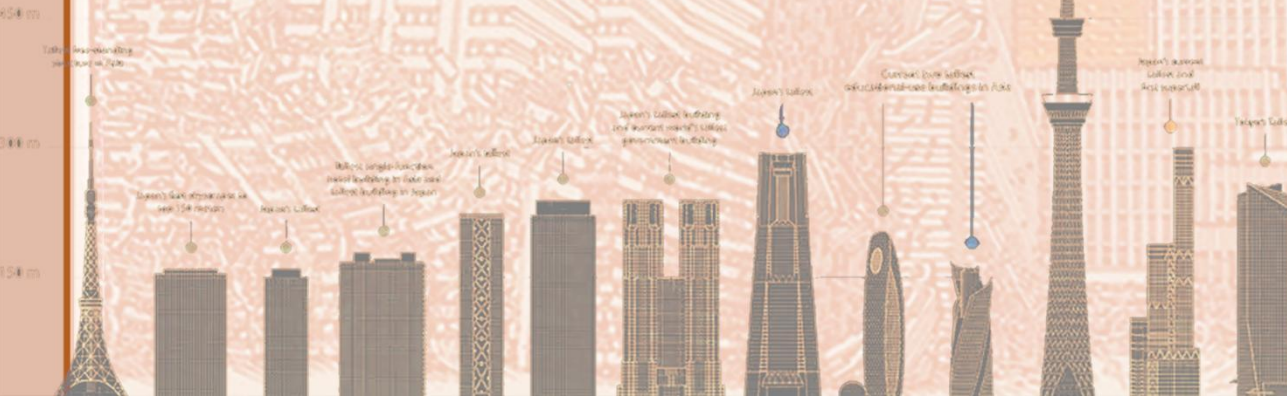
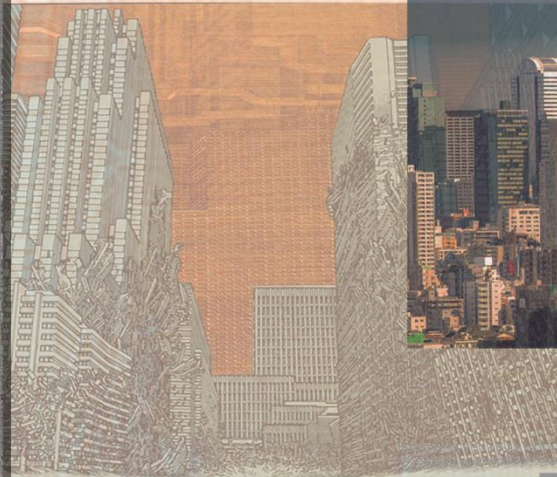
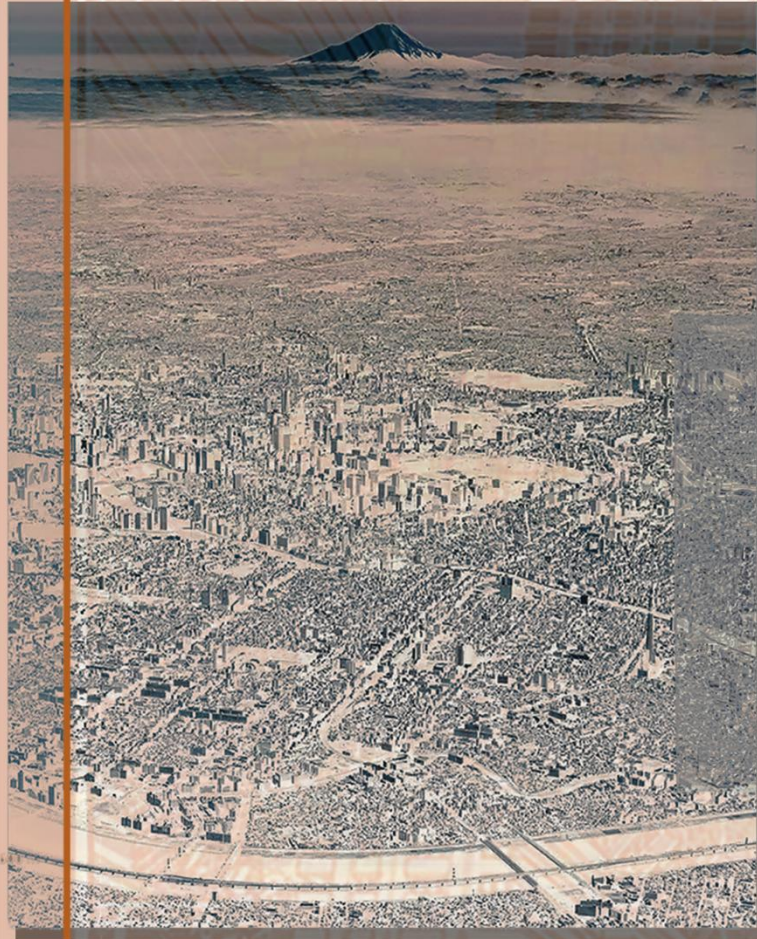


Η αρχιτεκτονική πυκνότητα, η υπερκατασκευή και το κυκλοφοριακό χάος σχολιάζουν την αποτυχία του σύγχρονου σχεδιασμού, να ανταποκριθεί στις ανθρώπινες ανάγκες.



Το Νεο Τόκιο στο Akira δεν είναι φόντο δράσης απλά, είναι μια πόλη - οργανισμός που αναπνέει, μεταβάλλεται και καταρρέει. Η σύγκριση με το σύγχρονο Τόκιο αποκαλύπτει πώς ο Οτομο καταγράφει πραγματικές κοινωνικές και πολιτικές εντάσεις.

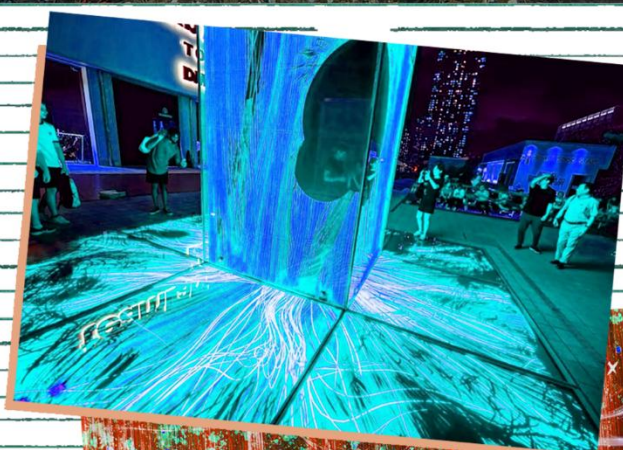
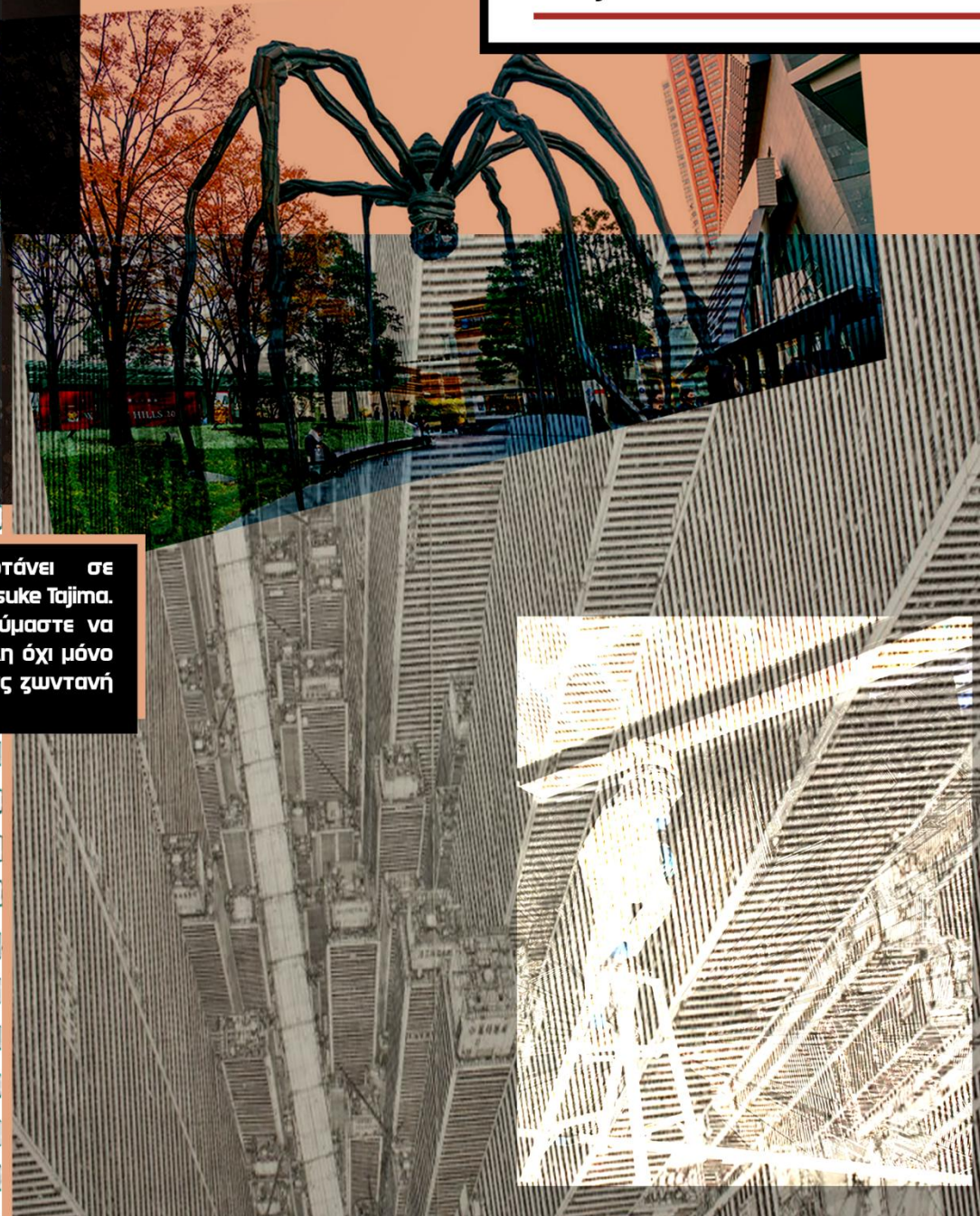
Στο Ακίρα, οι χαρακτήρες χάνονται σε τεράστιες κατασκευές. Αυτή η απώλεια κλίμακας υπογραμμίζει την αποξένωση του σύγχρονου ανθρώπου. Το ίδιο αίσθημα συναντάται στο σημερινό Τόκιο, όπου ουρανοξύστες και υποδομές κυριαρχούν στο τοπίο. Η σύνδεση δεν είναι μόνο οπτική αλλά βιωματική - η μητρόπολη γίνεται αφιλόξενη και ψυχολογικά ασφυκτική.



5. ΕΠΙΛΟΓΟΣ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ



Το Ακίρα δεν είναι απλώς ένα manga. Είναι ένα εργαλείο σκέψης. Ο τρόπος που απεικονίζει την πόλη ως φορέα μνήμης, πίεσης και ελπίδας, μάς καλεί να αναλογιστούμε το ρόλο της αρχιτεκτονικής στη διαμόρφωση της κοινωνίας.



Η επιρροή του φτάνει σε καλλιτέχνες όπως ο Daisuke Tajima. Ως αρχιτέκτονες, καλούμαστε να κατανοήσουμε την πόλη όχι μόνο ως υλικό πεδίο, αλλά ως ζωντανή αφήγηση.

