

**Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta**

# **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**2023**

**Aneta Gallasová**

Univerzita Palackého v Olomouci  
Filozofická fakulta

Bakalářská práce

***Akira:***  
**Vliv filmu na vývoj žánru adult anime**

Aneta Gallasová

**Katedra divadelních a filmových studií**

Vedoucí práce: Mgr. Barbora Kapláňková  
Studijní program: Filmová, televizní a rozhlasová studia

Olomouc 2023

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma: „*Akira: Vliv filmu na vývoj žánru adult anime*“ vypracovala samostatně za použití v práci uvedených pramenů a literatury. Dále prohlašuji, že tato bakalářská práce nebyla využita k získání jiného nebo stejného titulu.

V Olomouci dne. ....

Podpis .....

Chtěla bych velice poděkovat Mgr. Barboře Kapláňkové za její neuvěřitelnou trpělivost, shovívavost a pomoc při vedení mé bakalářské práce. Bez jejího vedení bych práci nebyla nikdy schopna dokončit. Cesta na konec byla trnitá a já jsem jí moc vděčná, že to se mnou nevzdala. Dále bych chtěla poděkovat doc. Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D., který mi pomohl při vzniku této práce a ačkoli nebyl u jejího dokončení bez jeho cenných rad bych se neobešla. Poděkování patří i mým blízkým, mé sestře a Benjaminovi za cenné rady, a hlavně otevřenou náruč. V neposlední řadě mým úžasným přátelům, kteří mi fandili až do konce a drželi mě nad vodou. Páje, Bety, Zuzance a Alešovi za ohromnou v pomoc v krajní nouzi a Vaškovi s Ellen za velikou vstřícnost a ochotu.

## OBSAH

<b>Úvod</b> .....	<b>5</b>
<b>1. Kritika literatury a pramenů</b> .....	<b>7</b>
1.1 Kritika literatury .....	8
1.2 Kritika pramenů .....	12
<b>2. Teoretický rámec</b> .....	<b>14</b>
<b>3. Metodologie</b> .....	<b>16</b>
<b>4. Anime jako kulturní fenomén</b> .....	<b>18</b>
4.1 Anime, Manga a Otaku .....	18
4.2 Definice žánru Adult Anime .....	22
<b>5. Historický a kulturně-společenský kontext</b> .....	<b>26</b>
5.1 Historický kontext .....	26
5.2 Kulturní kontext .....	29
<b>6. Žánrová analýza filmu Akira</b> .....	<b>35</b>
<b>7. Komparace s vybranými snímky</b> .....	<b>54</b>
7.1 Ghost in the Shell .....	55
7.2 Perfect Blue.....	59
7.3 Howl's Moving Castle .....	62
7.4 Další klíčová díla .....	66
<b>Závěr</b> .....	<b>68</b>
<b>Seznam použitých pramenů a literatury</b> .....	<b>70</b>
Prameny:.....	70
Literatura: .....	71
Internetové zdroje: .....	72

## Úvod

*Akira*,<sup>1</sup> animovaný film režiséra Ōtomo Katsuhiry, který byl uveden v roce 1988, je považován za stěžejní dílo, které ovlivnilo specifika vývoje anime a taktéž přispělo k transformaci společenského konsensu ohledně anime jakožto obsahu pro dospělé, avšak zejména pro náročné publikum.<sup>2</sup> Termín *adult anime* označuje specifický žánr animovaného filmového umění. Před vznikem snímku *Akira* byl žánr *adult anime* poměrně neprobádaným územím a potenciál vyspělého a komplexního animovaného obsahu byl do značné míry nevyužitý.<sup>3</sup> Úspěch filmu *Akira* tak připravil půdu pro nový přístup k anime vyprávění, které zaujalo nové diváky po celém světě.<sup>4</sup> Jakožto tedy zásadní dílo v žánru *adult anime* zanechal film *Akira* nepopiratelný vliv na svět mezinárodní kinematografie, inspiroval nespočet tvůrců a posunul hranice možností techniky animace.<sup>5</sup>

Film *Akira* se zejména vyznačuje komplexním narativem, náročnými dějovými oblouky a jejich zasazení do dystopického prostředí. Film se potýká se složitými tématy, jako je korupce, sociální problematika, záhada společnosti či nesnáze jedinců najít vlastní hodnotu. *Akira* tak reprezentuje anime jako audiovizuální médium vhodné i pro náročné publikum, ale také dokazuje, že anime je schopné překonávat kulturní a jazykové bariéry.<sup>6</sup>

Stejně důležitý je i vliv *Akiry* na následná díla. Novodobost, inovativní techniky, kvalitní<sup>7</sup> animace a neostýchání se od ponoření se do komplexních témat inspirovaly řadu režisérů, kteří využívají této možnosti k posouvání hranic budoucnosti žánru *adult anime*. Ať už budeme hovořit o cyberpunkovém prostředí ve kterém se nachází snímek *Ghost in the Shell* (1995, *Oshii Mamoru*)<sup>8</sup> či psychologické rovině dramatu

---

<sup>1</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film]. Tokyo Movie Shinsha.

<sup>2</sup> Napier, Susan. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation* (s. 40-41). Palgrave Macmillan, 2005.

<sup>3</sup> Sathaseevan, A. (2021, September 11). AKIRA: A look back at the film that revolutionized animation. The Varsity. Dostupné z <https://thevarsity.ca/2021/09/11/akira-animated-film-influence/>

<sup>4</sup> The Numbers. *Akira* (1988). Dostupné z [https://www.the-numbers.com/movie/Akira-\(1988\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Akira-(1988)#tab=summary)

<sup>5</sup> One Block Down. AKIRA: The anime that changed everything. Dostupné z <https://eu.oneblockdown.it/blogs/archive/akira-anime-sabukaru-history-lesson>

<sup>6</sup> Tamtéž (str. 5-6)

<sup>7</sup> Kvalita se zde vztahuje k řemeslné zdatnosti tvůrců – více se k problematice hodnotících termínů vyjadřuji v kapitole Anime.

<sup>8</sup> Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Film]. Production I.G.

*Perfect Blue* (1997, Kon Satoshi)<sup>9</sup> či vliv historických událostí na film zasazený do nadpřirozeného prostředí *Howl's Moving Castle* (2004, Miyazaki Hayao).<sup>10</sup> Vliv *Akiry* je nejvíce zřejmý ve filmové tvorbě, která následovala jeho vzniku. Avšak *Akira* sloužila taktéž jako inspirační bod pro televizní a celkově multimedialní tvorbu.<sup>11</sup> Stejně tak byl film neodmyslitelným bodem pro popularizaci celé japonské animace tzv. anime na západním trhu, podpořil prosperující globální průmysl a upevnil status anime jako mocné síly v současné kinematografii.<sup>12</sup>

Cílem mé bakalářské práce je tudíž reflektovat vliv filmu *Akira* na žánr adult anime a identifikovat tyto vlivy na zmíněných filmech. K dosažení těchto cílů budu v práci používat pojetí žánrové analýzy dle Ricka Altmana a specificky se budu zabývat těmito výzkumnými otázkami:

- Jak dokázal film *Akira* získat celosvětového úspěchu a uznání pro japonskou animaci jako významnou formu filmového umění?
- Co jsou hlavní témata, vypravěčské prostředky a vizuální techniky použité ve filmu *Akira*, jež mu dodaly na jeho důležitosti a proměnily ho v přelomový snímek adult anime žánru?
- Jakým způsobem ovlivnil *Akira* anime filmy a televizní seriály vybrané jako zástupné příklady v mé bakalářské práci, a to nejen v adult anime?
- Jak se filmu *Akira* povedlo změnit anime, zejména žánr adult anime a jeho samotné dosavadní vnímání?

Skrze odpovědi na tyto výzkumné otázky budu schopna do hloubky prozkoumat význam snímku *Akira*, jakožto jednoho ze základních pilířů zakotvujících anime jako komplexní tvorbu, která je plnohodnotnou součástí světové kinematografie a taktéž jako stěžejní bod pro vznik samotného žánru adult anime.

Tyto otázky si zodpovím pomocí sémanticko-syntaktické analýzy žánru dle Ricka Altmana, jehož komplexní pojetí žánrů je nejefektivnější v kontextu filmu *Akira*, a jeho vlivu na světovou kinematografii, což demonstruji skrz specificky vybraný vzorek filmů. Tento vzorek se skládá kromě *Akiry*, z již zmíněných snímků *Ghost in the Shell*, *Perfect Blue* a *Howl's Moving Castle*.

---

<sup>9</sup> Kon, S. (Director). (1997). *Perfect Blue* [Film]. Madhouse.

<sup>10</sup> Miyazaki, H. (Director). (2004). *Howl's Moving Castle* [Film]. Studio Ghibli.

<sup>11</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, s. 15-18

<sup>12</sup> Drazen, Patrick. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press, 2003, s. 215

## 1. Kritika literatury a pramenů

Zde je důležité zmínit limit množství česky psaných materiálů, které jsou k dispozici pro téma žánru adult anime. Ačkoli existují diplomové práce soustředěné na problematiku anime, samotný žánr adult anime je částečně neprobádaným teritoriem. Jan Peclínovský se ve své práci *Vyobrazení sedmi smrtelných hříchů v anime a manze Fullmetal Alchemist*, téma lehce otevírá, avšak obsah mi byl spíše inspirací než specifickým zdrojem. Díky tomu je nejlepší možný přístup zaměřením se na anglicky psanou či přeloženou literaturu.



## 1.1 Kritika literatury

Bakalářská práce jedná zejména s knihou *Film/Genre*<sup>13</sup>, jedná se o její výchozí metodologické hledisko. Text Ricka Altmana má zásadní význam pro své komplexní pochopení filmových žánrů a jejich klasifikace. Kniha poprvé vyšla v roce 1999. V této knize Altman dále rozvíjí svůj sémanticko-syntaktický přístup k filmovému žánru, který prvně představil ve svém článku v roce 1984 zveřejněném v *Cinema Journal*.<sup>14</sup> Tvrdí, že žánry nejsou pouhou záležitostí opakování specifických znaků, ale spíše se utvářejí prostřednictvím souhry tematických, stylistických a strukturálních prvků.<sup>15</sup> Zkoumá, jak má každý žánr svou vlastní jedinečnou kombinaci sémantických a syntaktických prvků a jak tyto prvky společně vytvářejí ucelený a rozpoznatelný žánr. V syntaktickém kontextu označuje strukturní nebo formální konvence žánru. Může jít o prvky, jako je struktura narace, tempo a oblouky postav. Sémantické aspekty se naproti tomu týkají témat, symbolů a motivů, které se v rámci žánru opakují. Patří sem například prostředí, typy postav, dějové prostředky a ikonografie, které jsou s daným žánrem často spojovány. Syntax poskytuje "formu" nebo strukturu, zatímco sémantika poskytuje "obsah" nebo význam. Rovnováha a interakce mezi těmito dvěma aspekty vytváří bohatství a rozmanitost žánrů.

Kromě analýzy jednotlivých žánrů poskytuje Altmanova kniha také širší teoretický rámec pro pochopení žánru jako kulturního fenoménu. Tvrdí, že žánry nejsou pevné nebo statické, ale že se spíše neustále vyvíjejí a mění v reakci na kulturní a historické změny.<sup>16</sup> Altmanova kniha zůstává stěžejním dílem v oblasti žánrových studií a jeho sémanticko-syntaktický přístup je i nadále vlivnou perspektivou, nabízí také cenný rámec pro zkoumání žánru u adult anime.

Další texty, se kterými budu pracovat se zaměřují specificky na anime. Práce Susan Napier *Anime: From Akira to Howl's Moving Castle*,<sup>17</sup> která poskytuje podrobnou analýzu několika vlivných anime filmů, včetně filmu *Akira* a dalších snímků použitých v této bakalářské práci. Tato práce je základním zdrojem informací pro pochopení

---

<sup>13</sup> Altman, R. (1999). *Film/Genre*. BFI Publishing.

<sup>14</sup> Rick Altman. (1984). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, 23(3), s. 6–18

<sup>15</sup> Tamtéž, s. 6–18

<sup>16</sup> Rick Altman. (1984). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. *Cinema Journal*, 23(3), s. 6-18

<sup>17</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.

tematických a stylistických prvků žánru adult anime a jejich významu v širším kontextu japonské animace.

Kniha od Sharon Kinselly *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*<sup>18</sup> zkoumá kulturní a společenské aspekty adult mangy a poskytuje zásadní kontext pro pochopení žánru adult anime. Hlavním přínosem tohoto zdroje je hlubší definice faktorů, které formovaly adult anime a jeho percepce. Manga a anime jsou vzájemně propojené, přičemž manga představuje japonský komiksový formát, který často slouží jako zdroj inspirace pro anime, které převádí příběh a postavy z původní mangy do animované podoby.

Jonathan Clements a Helen McCarthy *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation Since 1917*<sup>19</sup> je komplexní zdroj informací o historii a vývoji anime. Tento zdroj umožní mé práci zasadit žánr adult anime do širší historie japonské animace a upozornit na klíčové filmy a trendy, které formovaly jeho vývoj.

Thomas Lamarre: *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*<sup>20</sup> se zaměřuje na technologické a kulturní aspekty výroby anime a zkoumá, jak toto médium formovalo japonskou společnost a jak jí bylo samo formováno. Začleněním tohoto zdroje může práce zkoumat kulturní a společenské vlivy, které dotvářejí žánr adult anime.

Dále pak kniha Marca Steinberga *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*<sup>21</sup> zkoumá roli prolínání médií v úspěchu anime franšíz. Pro anime tvorbu je naprostým zvykem kombinovat filmové a televizní média pro jeden a ten

---

<sup>18</sup> Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. RoutledgeCurzon.

<sup>19</sup> Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press.

<sup>20</sup> Lamarre, T. (2015). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.

<sup>21</sup> Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. University of Minnesota Press.

samý titul (*One Piece*<sup>22</sup>, *Naruto*<sup>23</sup>) a tak je tento zdroj důležitý hlavně pro pochopení komerčních aspektů úspěchu anime filmů, zejména filmu *Akira* a jeho vlivu na širší anime průmysl.

Ian Codry ve své knize *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*<sup>24</sup> zkoumá spolupráci při tvorbě anime a její roli v úspěchu japonských médií. Začleněním tohoto zdroje budu schopna hlouběji proniknout do produkčních procesů, které stály za vznikem filmu *Akira* a dalších adult anime filmů a osvětlit tak jejich tvůrčí vývoj a kulturní význam.

Patrick Drazen ve své knize *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*<sup>25</sup> poskytuje přístupný úvod do světa anime, pojednává o jeho historii, tématech a vlivu na populární kulturu. Kniha se zároveň zmiňuje i o dalších dílech, která jsou v mé práci zmíněna. Tato kniha může mé práci pomoci vytvořit pevný základ pro pochopení přitažlivosti a významu žánru adult anime.

Začlenění zdrojů o fanouškovské kultuře a globální recepci adult anime, včetně prací o otaku a mezinárodním šíření japonské populární kultury, poskytuje cenný vhled do kulturního významu a dopadu žánru. Zde je důležité zmínit knihu Hirokiho Azumi *Otaku: Japan's Database Animals*,<sup>26</sup> která se zabývá fenoménem otaku, tedy absolutních fanoušků anime a mangy v japonské kultuře. Díky zahrnutí Azumových

---

<sup>22</sup> Franšíza *One Piece* propojuje stále běžící anime seriál *One Piece* (1999, Eiichiro Oda) a anime filmy *One Piece: The Movie* (2000), *Clockwork Island Adventure* (2001), *Chopper's Kingdom on the Island of Strange Animals* (2002), *Dead End Adventure* (2003), *The Cursed Holy Sword* (2004), *Baron Omatsuri and the Secret Island* (2005), *The Giant Mechanical Soldier of Karakuri Castle* (2006), *Episode of Alabasta: The Desert Princess and the Pirates* (2007), *Episode of Chopper Plus: Bloom in Winter, Miracle Sakura* (2008), *One Piece Film: Strong World* (2009), *One Piece 3D: Straw Hat Chase* (2011), *One Piece Film: Z* (2012), *One Piece Film: Gold* (2016), *One Piece: Stampede* (2019), *One Piece Film: Red* (2022).

<sup>23</sup> Televizní série pro Naruta jsou *Naruto* (2002-2007), *Naruto: Shippuden* (2007-2017), *Boruto: Naruto Next Generations* (2017-). Mezi filmy této franšízy patří *Ninja Clash in the Land of Snow* (2004), *Legend of the Stone of Gelel* (2005), *Guardians of the Crescent Moon Kingdom* (2006), *Naruto: Shippuden the Movie* (2007), *Bonds* (2008), *The Will of Fire* (2009), *The Lost Tower* (2010), *Blood Prison* (2011), *Road to Ninja* (2012), *The Last: Naruto the Movie* (2014), and *Boruto: Naruto the Movie* (2015). Patří zde také *OVY Find the Four-Leaf Red Clover!* (2002), *Mission: Protect the Waterfall Village!* (2003), *Hidden Leaf Village Grand Sports Festival* (2004), *Finally a clash! Jonin VS Genin!! Indiscriminate Grand Melee Tournament!!* (2005), *The Cross Roads* (2009), *Naruto: The Genie, and The Three Wishes!!* (2010), *Naruto, Uzumaki, and the Three Wishes!!* (2010), *Naruto vs Konohamaru!!* (2011), and *Naruto: Shippuden – Sunny Side Battle* (2014).

<sup>24</sup> Condry, I. (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Duke University Press.

<sup>25</sup> Drazen, Patrick. *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press, 2003.

<sup>26</sup> Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press.

postřehů mohu získat komplexnější porozumění kulturnímu kontextu, v němž je adult anime konzumováno a oceňováno a také roli jeho fandomu<sup>27</sup> při utváření, vývoje a recepce tohoto žánru.

Využití těchto materiálů umožňuje mé práci předložit bohaté a důkladné zkoumání žánru adult anime, což nejen upevní adult anime jakožto komplexní žánr, ale také přispěje k širšímu akademickému diskurzu o japonské animaci a jejímu kulturnímu vlivu.

---

<sup>27</sup> *Fandom* je pojem označující komunitu lidí, kteří sdílejí společný zájem, vášeň nebo nadšení pro určitý předmět, například televizní pořad, knihu, film nebo celebrity. Tyto komunity se často věnují aktivitám, jako je fanouškovské umění, fanfikce, cosplay a diskuse, a to jak online, tak offline. - Jenkins, H. (1992). *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge.

## 1.2 Kritika pramenů

Hlavní vzorek, ke kterému se celá práce vztahuje se skládá z filmů *Perfect Blue*, *Ghost in the Shell* a *Howl's Moving Castle*. Každý vybraný film se zabývá odlišnou tematikou<sup>28</sup>, posouvá hranice vyprávění a ukazuje všestrannost adult anime žánru. Každý z těchto filmů byl natočen jiným režisérem – Satoshi Kon (*Perfect Blue*), Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*) a Hayao Miyazaki (*Howl's Moving Castle*) a každý taktéž vznikl za jiných produkčních a sociálně-ekonomických podmínek.

Vybraný vzorek umožňuje mé práci reflektovat jednotlivé tvůrčí vize a produkční kontexty, které přispěly k vývoji žánru adult anime. Vzorek byl vybrán s přihlédnutím na jejich diváckou úspěšnost a kulturní odkaz. Tituly jsou přínosné pro analýzu díky jejich intertextualitě a žánrové podobnosti k filmu *Akira*.

Všechny tyto filmy si získaly značnou mezinárodní pozornost a uznání a pomohli tak zpopularizovat adult anime i za hranicemi Japonska.

Snímek *Ghost in the Shell* reflektuje rozrůstající se zájem o cyberpunk přístup k adult anime žánru. Pokračuje tak ve stopách *Akiry* v návaznosti na světové události o obecnou poptávku po cyberpunk adult anime žánru. *Perfect Blue* rozšiřuje hranice psychologické roviny zobrazované v adult anime žánru a jeho možnou narativní komplexnost. Zkoumá hlouběji těžká témata a sociální problematiku tak jako se tomu v anime pro mladší věkové skupiny prostor nedostává. Dalším zmíněným filmem je *Howl's Moving Castle*, který naopak poukazuje na různorodost tohoto žánru, kde na první pohled sociálně-ekonomicky rozdílné snímky patří pod stejný žánr. Zejména pro jejich ambice je možno nabídnout širokému publiku tvorbu, jež zaujme i náročného diváka a ukázat, jak široké jsou hranice adult anime žánru.

Každý film reflektuje také dobu svého vzniku a jak tento fakt napomohl vývoji žánru adult anime – *Ghost in the Shell* (1995) a *Perfect Blue* (1997) byly uvedeny v letech následujících po filmu *Akira* (1988) a *Howl's Moving Castle* (2004) se objevil v novém

---

<sup>28</sup> *Akira* se zaměřuje zejména na vliv moci na osobnost, zatímco *Ghost in the Shell* popisuje vývoj technologií a propojení lidskosti s robotikou. *Perfect Blue* se zabývá vlivem filmového a hudebního průmyslu na jedince a psychickou rovinu popularity celebrit. Snímek *Howl's Moving Castle* ukazuje krásy života i ve válečném prostředí a zároveň krásu světa.

tisíciletí. Analýza těchto filmů tudíž umožňuje mé práci reflektovat vývoj žánru v průběhu doby a jeho měnící se společensky, kulturní a technologický kontext.<sup>29</sup>

Vliv filmu *Akira*, je patrný v různých aspektech vybraného vzorku. Analýzou filmů *Perfect Blue*, *Ghost in the Shell* a *Howl's Moving Castle* může práce prozkoumat, jak *Akira* svými inovacemi v animaci, vyprávění a tematické hloubce ovlivnil pozdější díla tohoto žánru a jakým způsobem tyto filmy odkaz *Akiry* rozšířily nebo se od něj odchýlily.

---

<sup>29</sup> Tyto aspekty jsou důležité, jelikož přímo ovlivňují narativní a stylistické prvky v adult anime.

## 2. Teoretický rámec

Pro provedení analýzy filmu Akira použiji sémanticko – syntaktický přístup, který poprvé použil Rick Altman ve své eseji *A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre*<sup>30</sup>, kterou později rozšířil ve své knize *Film/Genre*.<sup>31</sup>

Tato práce využívá oba zmíněné materiály jako vodítka pro analýzu vybraného vzorku reprezentujícího žánr adult anime, včetně historie, institucionálních vlivů a diváckých preferencí. Jedná se tak o stěžejní materiál pro zodpovězení výzkumných otázek mé bakalářské práce.

Tento přístup je pro můj výzkum nejvhodnější, jelikož se zabývám žánrem adult anime. Jedná se zde o žánr, který vyžaduje komplexnější metodu, jelikož jeho kulturní a historický kontext není pevně zakořeněn jako jiné žánry.

Abychom lépe zdůraznili tento přístup Altman píše:

*"Při vytváření korpusu určitého žánru máme obvykle tendenci dělat dvě věci najednou, a vytvářet tak dvě alternativní skupiny textů, z nichž každá odpovídá jinému pojetí korpusu. Na jedné straně máme nepřehledný seznam textů, které odpovídají jednoduché, tautologické definici žánru (např. western = film, který se odehrává na americkém Západě, nebo muzikál = film s diegetickou hudbou) (...) Na druhé straně nacházíme kritiky, teoretiky a další arbitry vkusu, kteří se drží známého kánonu, který má s širokou tautologickou definicí jen málo společného. (...) stále znovu jsou zmiňovány tytéž filmy, a to nejen proto, že jsou dobře známé (...), ale i proto, že se zdá, že nějakým způsobem reprezentují žánr plněji a věrněji než jiné, zdánlivě více poutavé."<sup>32</sup>*

Abychom Altmanovu teorii pochopili jednodušeji, sémantika je evidentnějším aspektem filmu a syntaktika je jeho výchozím významem. Abychom si ukázali, jak to funguje, můžeme vzít aspekty jako gangy, zbraně, výbušniny, násilí a nadávky jako sémantické aspekty, jejich cílem je situovat nás do příběhu. Nejsou jediným poskytovatelem významů, a to, že film obsahuje tyto aspekty, z něj ještě nedělá film o

---

<sup>30</sup> Altman, R. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. *Cinema Journal*, 23(3), s. 6-18

<sup>31</sup> Altman, R. (1999). *Film/Genre*. BFI Publishing.

<sup>32</sup> Altman, R. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. *Cinema Journal*, 23(3), s. 12-13

ganzích a zbraních. Tady přichází ke slovu syntaktika, poselství, které se nese celým filmem, motivace postav, která je zasazuje do doby a prostoru se zbraněmi a násilím.

Tento přístup je jedinečný tím, že sémantická část a syntaktická část mohou při jejich rozdělení vyznít jako části zcela odlišného filmu. Například sémantika filmu *The Cabin in The Woods* (2012, Drew Goddard) ukazuje na čistý horor (odlehlé prostředí, archetypy jednotlivých postav a tajemství ve sklepě), ale po přidání syntaktické části (dialogy mezi postavami, jejich jednání a reakce na určité události a absurdita jejich situace) se film odhalí jako komedie. Celkově lze film oprávněně označit za hororovou komedii, ale jak vidíme, použití pouze jedné části tohoto přístupu by vedlo k nesprávné charakteristice.

Pro upevnění použití tohoto přístupu chci upozornit na další část Altmanova textu:

*"Sémantický přístup tedy klade důraz na stavební kameny žánru, zatímco syntaktický pohled upřednostňuje struktury, do nichž jsou uspořádány"*<sup>33</sup>

Dále je také nutné zmínit, že Altmanův rámeček tvrdí, že tyto dvě části pracují v tandemu, aby vytvořily koherentní žánr, přičemž sémantické prvky zajišťují obsah a syntaktické prvky zajišťují formu.<sup>34</sup> Tvrdí, že významy a asociace sémantických a syntaktických prvků se mohou v průběhu času měnit nebo se od sebe lišit (například často Altmanem zmiňovaný western).<sup>35</sup> Proto je při analýze žánru nutné zohlednit historický kontext a kulturní zázemí diváka, aby bylo možné plně vstřebat význam a dopad konkrétního žánru.

---

<sup>33</sup> Altman, R. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. *Cinema Journal*, s.10

<sup>34</sup> Altman, R. (1999). *Film/Genre*. BFI Publishing, s. 208-210

<sup>35</sup> Tamtéž, s. 208-210



### 3. Metodologie

Tato kapitola si klade za cíl přiblížit aspekty použité metody a ukázat aplikaci tohoto analytického přístupu k žánru adult anime. Jelikož se metoda skládá ze dvou částí, je i analytická práce dualistická. Tento dvojitý přístup dále přiděluji do specifických kategorií, kde se sémantickým a syntaktickým znakům věnuji ve specifickém kontextu. Tyto kategorie jsou stylistika, narativní prvky a tématica.

Sémantické prvky v tomto směru budou zahrnovat témata, opakující se ikonografie, ale ve své podstatě i stylistické prvky jež jsou specifické pro žánr adult anime. Vizuelní prvky, které jsou charakteristické nebo konvenční pro žánr adult anime lze považovat za sémantické prvky vzhledem k tomu, že mohou mít specifickou symboliku pro adult anime žánr. Mohou to být například detailní městské scenérie, vyspělá technologie, design postav a specifické druhy násilí nebo akce.

Altman tento vztah mezi stylistickými prvky a žánrem popisuje ve své knize *Film/Genre*, kde vysvětluje, že i když jsou stylistické aspekty spíše syntaktickou částí mohou mít referenční hodnotu zakořeněnou hluboko v konvencích a obecném povědomí:

*„I přes silnou tendenci uzavírat se do sebe si žánrové filmy zachovávají silnou vazbu na kulturu, která je vytvořila. Zatímco jiné filmy jsou při navazování vazeb s reálným světem silně závislé na svých referenčních vlastnostech, žánrové filmy jsou obvykle závislé na symbolickém využití klíčových obrazů, zvuků a situací.(...) Žánrové filmy, které jsou často odsuzovány za přílišné zjednodušování historie a lidských vztahů, právě ze své jednoduchosti významně těží, neboť právě soustředěnost plynoucí ze zjednodušení umožňuje kovbojům, gangsterům, tanečnicím, detektivům a monstrům tak snadno a systematicky nabývat symbolické hodnoty.“<sup>36</sup>*

Za druhé přichází na řadu syntaktický rozměr, zde analyzuji kontextuální rovinu a poselství, které se film snaží podprahově předat divákovi a reprezentuje obecné chápání obsahu díla. Tento krok zahrnuje zkoumání vizuálních motivů, střihových technik, kamery, zvukového designu, případně dalších stylistických prvků a jejich vztahu ke zprostředkování těchto informací. Způsob, jakým jsou tyto vizuální prvky

---

<sup>36</sup> Altman, R. (1999). *Film/Genre*. BFI Publishing, s. 26

uspořádány, strukturovány nebo použity ke zprostředkování příběhu a témat, lze považovat za syntaktické prvky. Například to, jak je dystopická městská krajina použita k vyjádření pocitu rozkladu a beznaděje, nebo jak jsou návrhy postav a vizuální stylizace akčních sekvencí použity k vyjádření vnitřního zmatku postav nebo širších společenských konfliktů.

Zároveň se zaměřuji na identifikaci opakujících se vzorců, konvencí a technik, které tento žánr charakterizují a věnuji pozornost způsobům, jakými tyto prvky vytvářejí význam a vyvolávají specifické emocionální reakce.

Skrze žánrovou analýzu filmu *Akira* se zejména snažím vytvořit fungující vzorec pro syntaktické a sémantické prvky, jež reprezentují tento žánr a jak je možné tyto prvky nacházet i v následně vzniklých dílech, jež se dají kategorizovat do žánru adult anime.

Dalším doplňujícím prvkem analýzy žánru adult anime je komparativní přístup, kdy pracuji s filmy stejného žánru (*konkrétně Perfect Blue, Howl's Moving Castle a Ghost in The Shell*), abych zdůraznila aspekty žánru Adult Anime, které jsem podrobněji definovala v analýze filmu *Akira*. Tento postup umožňuje hlouběji prozkoumat charakteristiky žánru, poukázat na variace v rámci žánru a objasnit jeho vývoj v čase.

## 4. Anime jako kulturní fenomén

### 4.1 Anime, Manga a Otaku

Součástí mé práce je analýza nejen anime tvorby, ale nahlédnutí na anime a mangu samotnou. Tyto dva termínu jdou ruku v ruce právě proto, že jejich vztah je mnohem více propojený, než je tomu třeba u hraného filmu a knižních předloh. Nejen, že pracují se stejným kresleným formátem, ale tvorbě většiny anime ze zásady předchází její manga verze, jež je často tvořena i stejným autorem, tím pádem je zachována stylizace a forma vytvořená původní mangou.<sup>37</sup> Na celý tento fenomén je nutné nahlížet i z úhlu pohledu diváka, a proto je pro mou práci stejně tak důležité definovat si nejen médium samotné, ale i jeho obecenstvo, fanoušky a subkultury.

Manga a anime mají v Japonsku bohatou historii, která sahá až do počátku 20. století, a hrály významnou roli při utváření japonské populární kultury.<sup>38</sup> Manga neboli japonské komiksy mají své kořeny v dřívějších formách vizuálního vyprávění, jako je *ukiyo-e* (dřevoryty) a *kamishibai* (papírové divadlo). Moderní podoba mangy se začala formovat po druhé světové válce, kdy vlivní umělci jako Osamu Tezuka, známý jako "bůh mangy", způsobili revoluci v tomto médiu svými filmovými vypravěčskými technikami a ikonickými návrhy postav.<sup>39</sup>

Anime je japonský termín pro animované televizní pořady a filmy, často adaptované z mangy nebo vytvořené jako původní díla. První známý japonský animovaný film *Katsudō Shashin*<sup>40</sup> je datován kolem roku 1907.<sup>41</sup> Skutečný rozkvět tohoto média však nastal až v 60. letech 20. století s příchodem televize a průkopnickou prací umělců, jako byl Tezuka, který k anime také významně přispěl.<sup>42</sup> Mezi první populární anime

---

<sup>37</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. s. 19-22

<sup>38</sup> Tamtéž. s. 22-24

<sup>39</sup> Ito, K. (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *Journal of Popular Culture*, 38(3), s. 456-475

<sup>40</sup> Je obtížné poskytnout citaci pro anime *Katsudō Shashin*, protože se jedná o raný japonský krátký animovaný film s neznámým tvůrcem a datem výroby. Domnívaný vznik je mezi lety 1907 a 1911.

<sup>41</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. s. 15-18

<sup>42</sup> Ito, K. (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *Journal of Popular Culture*, 38(3), s. 456-475

seriály patří například *Astro Boy* (Osamu Tezuka),<sup>43</sup> *Kimba the White Lion* (Osamu Tezuka)<sup>44</sup> či *Speed Racer* (Tatsuo Yoshida).<sup>45</sup>

Vizuální styl anime se často vyznačuje barevnou kresbou, fantastickými náměty a stylizovanými postavami, přičemž v tomto odvětví se používá široká škála uměleckých stylů a animačních technik.<sup>46</sup> Mezi jeho jedinečné rysy patří limitovaná animace, která redukuje výrobní náklady a dává mu charakteristický vizuální styl, expresivní design postav s velkýma očima, detailní a stylizované pozadí, dynamické úhly kamery a používání vizuální symboliky a motivů k vyjádření hlubších významů. Tato stylistická rozmanitost anime ukazuje jeho schopnost vyvážit tradiční i inovativní přístupy a vytváří tak médium, které je všestranné a dokáže apelovat na demograficky různorodá publika. Postupem času si anime vytvořilo celosvětovou fanouškovskou základnu, přičemž kultovní filmy jako *Akira* či *My Neighbor Totoro* (Hayao Miyazaki)<sup>47</sup> seznámily s tímto médiem mezinárodní publikum.<sup>48</sup>

Růst a vývoj mangy a anime jsou úzce spjaty s vzestupem kultury otaku, protože oddaní fanoušci sehráli klíčovou roli v podpoře a šíření těchto uměleckých forem i mimo Japonsko.<sup>49</sup> V současnosti manga a anime stále uchvacují publikum po celém světě, nová díla a adaptace neustále posouvají hranice vyprávění příběhů a uměleckého vyjádření.<sup>50</sup>

Anime, zkrácený termín pro animaci, je označení pro japonský styl animované filmové a televizní tvorby. Anime zahrnuje velkou řadu žánrů a to od akčních a sci-fi až po romantické filmy. Jejich obsah je určen široké škále diváků a věkových skupin. Anime se stalo neodmyslitelnou součástí současné japonské kultury a získalo si i velké popularity po celém světě.<sup>51</sup>

---

<sup>43</sup> Tezuka, O. (1952-1968). *Astro Boy*. Mushi Production.

<sup>44</sup> Tezuka, O. (1965-1967). *Kimba the White Lion*. Mushi Production.

<sup>45</sup> Yoshida, T. (1967-1968). *Speed Racer*. Tatsunoko Production.

<sup>46</sup> Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press. s. 40-57

<sup>47</sup> Miyazaki, H. (Director). (1988). *My Neighbor Totoro* [Film]. Studio Ghibli; Tokuma Shoten; Nibariki.

<sup>48</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, s. 3-14

<sup>49</sup> Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press, s. 16-18

<sup>50</sup> Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. University of Minnesota Press, s. 183-187

<sup>51</sup> Lamarre, T. (2015). *The Anime machine: A media theory of animation*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press, s. 103-110

V 80. letech 20. století anime zaznamenalo výrazný pokrok a rozšířilo se z televize a kinematografie také na nově vznikající trh s videem a laserovými disky. Nové formáty, známé jako *OVA* neboli *Original Video Animations*, byly v podstatě vytvořeny pro přímou distribuci na video, což je běžná praxe v japonské hrané kinematografii.<sup>52</sup> OVA nastavila půdu pro tvorbu a distribuci specializovanějšího obsahu s nižšími náklady a zároveň sloužily jako odrazový můstek pro nové projekty nebo aktualizované verze populárních anime, které měly stále oddanou fanouškovskou základnu a mohly být stále ziskové.<sup>53</sup>

Manga je naproti tomu výraz označující japonské komiksové knihy a grafické romány, které častokrát slouží jako předloha pro zpracování a zdrojový materiál pro filmové a televizní adaptace v podobě anime.<sup>54</sup> Podobně jako anime i manga pokrývá širokou škálu žánrů a je určena jak různým demografickým skupinám, tak i věkovým kategoriím. Mezi ty hlavní patří manga určená pro děti (*komodo*), pro náctileté a dospívající chlapce a dívky (*shōnen* a *shōjo*) a pro dospělé (*seinen* a *josei*). Manga se obvykle tiskne na rozdíl od pestrobarevného anime černobíle a to zejména kvůli rychlému zpracování a krátkým časovým slotům, ve kterých vycházejí nové epizody. Formát mangy se čte zprava doleva ve sloupcích, což odráží tradiční japonskou formu psaní a styl psaní japonských znaků.<sup>55</sup>

Jak anime, tak manga jsou klíčovým faktorem v utváření současné japonské populární kultury a ovlivňují řadu typů médií, včetně literatury, filmu a výtvarného umění.<sup>56</sup> Tento fenomén taktéž doprovázel zrod celosvětové komunity fanoušků, kteří se v těchto uměleckých formách angažují a tvoří nespočet aktivit. Mezi jedno z nejpopulárnější uměleckých vyjádření fanoušků mangy a anime patří *performance*, a to zejména *cosplay* či fanouškovské umění a *fanfikce* (tzn. *paratexty* tvořené fanoušky inspirované původní uměleckou tvorbou).

---

<sup>52</sup> Lamarre, T. (2015). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press, s. XVI-XXIII

<sup>53</sup> Odell, C., & Le Blanc, M. (2006). *Anime*. Oldcastle Books. s. 25-30

<sup>54</sup> Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. London, England: RoutledgeCurzon. s. 19-30

<sup>55</sup> Tamtéž, s. 19-30

<sup>56</sup> Tamtéž, s. 19-30

Termín "otaku" označuje vášnivé fanoušky a nadšence variací prvků z japonské populární kultury, včetně anime, mangy, videoher a dalších souvisejících médií. Termín pochází z Japonska a mezinárodně se rozšířil právě díky rostoucímu zájmu o japonskou popkulturu.<sup>57</sup> Otaku jsou známí svými hlubokými znalostmi, oddaností a často i sbírkami memorabilií souvisejících s jejich oblíbenými díly.<sup>58</sup> Ačkoli v historickém kontextu byl tento termín v Japonsku spjat spíše s negativní konotací a zobrazoval otaku jako skupinu na okraji společnosti, vyznačující se obsedantním chováním a obecnou zvláštností, vnímání tohoto pojmu se průběžně hodně proměnilo. V pozdějších letech se stala subkultura otaku vlivnou a hybnou silou spjatou s konzumací japonských médií a přispěla tak ke globálnímu úspěchu anime a souvisejících médií.<sup>59</sup> Úlohu otaku při utváření žánru adult anime a jeho celosvětové recepce je tak nutné dostatečně ocenit, pomáhá totiž podtrhovat význam fanouškovské kultury pro pochopení vývoje a vlivu tohoto žánru.

---

<sup>57</sup> Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press, s. 3-5

<sup>58</sup> Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press, s. 3-9

<sup>59</sup> Coleman, B. (2011, September 12). Is 'otaku' a dirty word? CNN. Dostupné z:

<https://www.cnn.com/2011/09/12/living/otaku-is-it-a-dirty-word/index.html>

## 4.2 Definice žánru Adult Anime

Při zkoumání žánru Adult Anime budu vycházet z několika kritických textů, které poskytují komplexní vhled do této dynamické mediální oblasti. Susan J. Napier ve své knize *Anime: from Akira to Howl's Moving Castle* (2005) nabízí široký pohled na témata a kulturní dopad populárního anime, který poskytne cennou optiku pro zkoumání jeho širších společenských důsledků. *The Anime Machine* (2015, Thomas Lamarre) nabízí teoretický přístup k pochopení specifik animace jako média se zaměřením na její technologické aspekty. Kniha od Sharon Kinsella *Adult Manga* (2000), která se zabývá aspektem japonské animace a mangy zaměřené na dospělé a objasňuje mocenskou dynamiku a kulturní změny, které se v těchto dílech odrážejí. A konečně kniha Jonathana Clementse a Helen McCarthyové *The Anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917* (2001) poslouží jako komplexní zdroj, který poskytuje podrobné informace o široké škále anime titulů. Tyto čtyři knihy budou tvořit důležitým východiskem mé studie o složitosti a nuancích anime vytvořeného pro náročné publikum.

Adult anime žánr zabírá širokou škálu animovaných filmů a televizní tvorby, která je určená dospělému publiku. Na rozdíl od mainstreamového anime, které se zaměřuje na tvorbu pro širokou veřejnost, a to zejména pro děti a dospívající, adult anime se vyznačuje svou tvorbou vrstvených narativů a témat, obsáhlou formou vyprávění, inovativními vizuálními prvky, variabilními tematickými náměty a mládeži nepřístupným obsahem.<sup>60</sup>

Tento žánr často využívá nelineární vyprávění a nekonvenční vyprávěcí techniky zkoumající psychologické a emocionální aspekty postav.<sup>61</sup> Dále pak se adult anime vyznačuje svou ochotou zobrazovat těžká, složitá témata a zahrnovat grafický obsah, jež jej odděluje od konvenčního mainstreamového anime určeného pro mladší publikum.<sup>62</sup>

---

<sup>60</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. New York, NY: Palgrave Macmillan, s. IX-XVIII

<sup>61</sup> Lamarre, T. (2015). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press., s. 164-183

<sup>62</sup> Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. RoutledgeCurzon, s. 5-18

Žánr adult anime v této práci představuje již stabilní seznam sémantických prvků, jež pomáhají k jeho identifikaci. Takovýto korpus se pouze obohacuje o syntaktickou úroveň. Pro jeho komplexnost pomáhá tento postup pro lepší orientaci a výběr vzorku. Tento žánr se často zabývá tématy jako je existencialismus, lidská podstata, vývoj technologie a dystopie. Posouvá hranice anime skrze zapojení témat, jež diváka nutí k zamyšlení a hloubání o jeho obsahu.<sup>63</sup> Filmy tohoto žánru se často odehrávají v prostředí s futuristickými prvky a zobrazují buď možnou budoucnost či alternativní světy, a to zejména světy s rozkládající se urbanistickou strukturou či jsou post-apokalyptického tónu.<sup>64</sup>

Mezi běžně používané typy postav v adult anime patří antihrdinové, silné ženské protagonistky a komplexní antagonisté.<sup>65</sup> Tento žánr je známý zejména pro své výrazné vizuální žánrové prvky (jako svícení, stříh, kamera a další), které představují velmi detailní formu animace, která se vyznačuje vysokou snímkovou frekvencí udrženou ve stopáži celovečerního filmu, což není běžnou praktikou pro anime tvorbu, která prolíná také 12fps<sup>66</sup> a 6fps během méně důležitých scén.<sup>67</sup>

Pokud budu hovořit o struktuře narativu, dostává se nám u adult anime povětšinou velmi spleťových a složitých dějových linií, vymezující se vůči jednoduché formě vyprávění.<sup>68</sup> Nelineární narativ a nevšední vyprávěcí techniky často napomáhají prozkoumat ducha a emoce zobrazovaných postav.<sup>69</sup>

Tyto praktiky a ambice pouštět se do hlubších, drsnějších témat spolu s použitím grafického obsahu jen dále oddělují adult anime od klasického konvenčního typu anime s lineárním dějem, plným archetypálních postav, zejména zaměřujících se na jednu hlavní postavu se skupinou přátel a jasným cílem, což bylo do vzniku Akiry

---

<sup>63</sup> Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. RoutledgeCurzon. s. 70-102

<sup>64</sup> Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, s. 528

<sup>65</sup> Brown, S. T. (Ed.). (2006). *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. s. 23-42

<sup>66</sup> Technický pojem fps myšlen jako *frames per second* = frekvence a jakou jsou zobrazovány snímky za sekundu

<sup>67</sup> Ōtomo K. (2020) Animation *AKIRA* Layouts & Key Frames 1 – OTOMO THE COMPLETE WORKS 23. [Art collection]. Kodansha

<sup>68</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing contemporary Japanese animation*. New York, NY: Palgrave Macmillan, s. 39-62

<sup>69</sup> Lamarre, T. (2015). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press, s. 26-44



nejpopulárnější formou anime obsahu. Děj klasicky formovaného anime má zřetelné směřování a zápletku s jasně určenými kladnými a zápornými postavami. Hlavními tématy jsou boj dobra se zlem, strasti v dospívání a milostné úskalí. Zaměřují se hlavně na poutavé vizuální vyprávění a děj směřovaný na mladší publikum<sup>70</sup>.

Mezi hlavní syntaktické aspekty v žánru adult anime patří složité zápletky, které se vyvíjejí v průběhu času a obsahují prvky jako dějové zvraty, nelineární vyprávění a cliffhangery.

Na rozdíl od mnoha mainstreamových žánrů adult anime maže hranice mezi dobrem a zlem, správným a špatným, a staví diváky před morální dilemata a šedou zónu. Vztahy mezi postavami a jejich individuální vývoj hrají ve struktuře žánru významnou roli. Činy v adult anime mají často závažné a trvalé následky, což zvyšuje váhu a realističnost vyprávění.

Ve své knize Kinsella poskytuje náhled do kulturního kontextu žánru adult anime a tvrdí, že jeho vznik byl v návaznosti na změnu sociální a politické situace v Japonsku v 80. a 90. letech 20. století. Žánr adult anime reflektuje rostoucí proměnu tradičních sociálních hodnot a institucí stejně tak jako vzrůstající touhu po probádání hlubších témat jako jsou moc, jsooucnost a lidského údělu, a to často v dystopickém nebo futuristickém prostředí.<sup>71</sup>

Souhrnně lze říci, že žánr adult anime je v rámci japonské animace definován teoretiky a obecně autory píšící o anime jako samostatná kategorie, která se vyznačuje zaměřením na dospělá témata, provokativním obsahem, inovativním vizuálním a nevšedním vypravěčským stylem a reflexí současných společenských změn mířeným pro specifické publikum. Tento žánr vznikl jako reakce na společenské, politické a kulturní změny v Japonsku a nadále se vyvíjí a posouvá hranice možností v oblasti animovaného vyprávění.

S přihlédnutím k žánrové definici podle Ricka Altmana můžeme rozebírat žánr adult anime zkoumáním jeho sémantických a syntaktických prvků.

---

<sup>70</sup> Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and power in contemporary Japanese society*. London, England: RoutledgeCurzon, s. 19-49

<sup>71</sup> Tamtéž. s. 1-18

Sémantické prvky se týkají opakujících se témat, motivů a vizuálními prvky, které jsou v adult anime běžně zastoupené. V případě žánru adult anime mohou některé z těchto prvků zahrnovat:

- Těžká témata: adult anime často zkoumá složitá témata, jako je politika, filozofie, lidská podstata a existencialismus.
- Grafický obsah: tyto filmy mohou obsahovat explicitní násilí, sexuální obsah nebo vulgární výrazy, které nejsou vhodné pro mladší diváky.
- I temný a náladový vizuál: v porovnání s lehčími žánry anime se v adult anime často používá pochmurnější a atmosféřtější stylistickými prvky.
- Umírněná stylizace postav: v adult anime jsou zobrazovány dospělejší a realističtější postavy, které se odklánějí od přehnaných rysů, jež se vyskytují v jiných anime stylech.

Syntaktické prvky se na druhou stranu vztahují k vyprávěcím strukturám a konvencím, které jsou pro adult anime typické. Mezi tyto prvky mohou patřit např.:

- Složitá vyprávění: V adult anime se často objevují složité dějové linie, které zkoumají perspektivy více postav a proplétají různé dílčí zápletky.
- Morální nejednoznačnost: Postavy v adult anime mají obvykle složité motivace a často se u nich stírají hranice mezi dobrem a zlem.
- Psychologická hloubka: Tyto filmy se často zabývají psychologickými a emocionálními aspekty postav a zkoumají jejich vnitřní konflikty a touhy.
- Sociální komentáře: adult anime často řeší a kritizují současné společenské, politické nebo kulturní problémy.

Identifikací a analýzou těchto sémantických a syntaktických prvků můžeme lépe pochopit charakteristické rysy žánru adult anime, což umožní komplexnější diskusi o jeho významu a dopadu v širším kontextu filmu a animace.

## 5. Historický a kulturně-společenský kontext

### 5.1 Historický kontext

Film *Akira* režiséra Katsuhiro, Ōtomo z roku 1988 je přelomovým animovaným filmem v japonské i světové kinematografii.<sup>72</sup>

*„Pro většinu lidí mimo Japonsko je Akira pravděpodobně prvním kontaktem se světem mangy a anime. Původní manga je epické dílo a film je pravděpodobně jedním z nejlepších animovaných filmů, které kdy byly natočeny.“*<sup>73</sup>

Film byl natočen podle Ōtomovy stejnojmenné mangy, která vycházela v letech 1982-1990, a je zásadním dílem v žánru cyberpunku a adult anime.<sup>74</sup>

*Akira* se odehrává v roce 2019 v postapokalyptickém Tokyu zvaném jako Neo-Tokyo. Příběh následuje Kaneda, vůdce motocyklového gangu a jeho přítele z dětství Tetsua, který je po téměř smrtelné nehodě na motorce zapleten do tajného vládního projektu. Během záhadných procedur ve vládní laboratoři se u Tetsua začnou rozvíjet telekinetické schopnosti, které se snaží ovládat, ale postupně se stává nebezpečnou a mocnou nadpřirozenou postavou. Vláda, vedená záhadným plukovníkem Shikishimou, je odhodlána Tetsuovy schopnosti potlačit, protože se obává, že tak probudí spící božskou bytost známou jako *Akira*, jejíž katastrofická moc byla před 31 lety zodpovědná za zničení původního Tokya. Tetsuovy schopnosti se vymknou kontrole a Kaneda se spolu se skupinou bojovníků odporu a trojicí *esperů*<sup>75</sup> s psychickými schopnostmi snaží zabránit zničení Neo-Tokya a zastavit Tetsuovu možnou záhubu.

---

<sup>72</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. s. 39-62

<sup>73</sup> Barder, O. (2017, May 26). Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime. Forbes. <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/?sh=6c3ed1196d25>

<sup>74</sup> Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. Stone Bridge Press, s. 528

<sup>75</sup> *Esper* je termín používaný v beletrii, zejména v anime filmu *Akira*, pro označení osoby s nadpřirozenými schopnostmi, jako je telekineze nebo telepatie.

Děj filmu se dotýká témat moci, korupce, přátelství a důsledků nekontrolovaného technologického pokroku a odráží úzkosti a nejistoty rychle se měnícího světa.

*Akira* se zrodil během poválečného hospodářského růstu Japonska a jeho následného poklesu na přelomu 80. a 90. let.<sup>76</sup> Dystopické prostředí filmu a témata společenského úpadku, technologického pokroku a zhroucení tradičních hodnot odrážejí reálné strasti té doby.<sup>77</sup> Film se také zabývá historickým traumatem, které následovalo po atomového bombardování Hirošimy a Nagasaki, neboť zničení Tokya v úvodní sekvenci filmu připomíná skutečnou zkázu způsobenou jadernou válkou.<sup>78</sup>

Z hlediska animace byl *Akira* revolučním dílem, které napomohlo posunout hranice celého tohoto média. Při výrobě filmu bylo použito kvalitních technologií a rozpočet na tehdejší dobu činil přibližně 9 milionů dolarů,<sup>79</sup> což umožnilo věnovat větší pozornost detailům a plynulosti animace.<sup>80</sup> Navíc se film svým zaměřením na dospělá publika (tzv. "*mature content*"), komplexním dějem a působivou vizuální stránkou odlišoval od ostatních animovaných filmů té doby jako například *Appleseed* (1988, Katayama, Kazuyoshi), *Grave of the Fireflies* (1988, Takahata, Isao) či *My Neighbor Totoro* (1988, Miyazaki, Hayao), které ačkoli získali velký ohlas veřejnosti, technicky nespádají do stejné kategorie jako *Akira*, který dále pomáhá rozšiřovat možnosti tohoto média.<sup>81</sup> Film *Akira* se stal průkopníkem anime díky své nebývalé detailní animaci (např. prokreslenost jednotlivých snímků, srovnatelné se snímkem hraným), těžkým tématům a inovativní předabované zvukové stopě. Tento film také sehrál zásadní roli při zpřístupnění anime západnímu publiku, čímž rozšířil jeho celosvětový vliv. V anime průmyslu tak nastavil nový standard kvality animace a tematické hloubky.

---

<sup>76</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, s. 1-18

<sup>77</sup> Tamtéž. s. 1-18

<sup>78</sup> Tamtéž. s. 253

<sup>79</sup> S vlivem inflace by to odráželo dnešní částku přibližně 22 milionů dolarů.

<sup>80</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, s. 19

<sup>81</sup> Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. Stone Bridge Press, s. 528

Tuto tezi podporuje článek uveden ve Washington Post:

*"Dlouho předtím, než filmový vesmír Marvelu umožnil vstup do hlavního proudu popkulturním trhákům, sloužil film Katsuhiro Otoma "Akira" jako vstupní brána do světa japonské animace pro západní diváky. Toto zběsilé kyberpunkové anime, které bylo v Japonsku uvedeno 15. července 1988, ukázalo, že kreslené filmy napříč kulturami mohou řešit závažnější společenské problémy. Jeho složité futuristické městské scenérie a sugestivní příběh o telepatické síle inspirovaly celou generaci dalších děl, včetně hudebního klipu Kanyeho Westa a seriálu "Stranger Things".<sup>82</sup>*

V souhrnu je *Akira* značně historicky hodnotným snímkem, který nejen reflektuje sociální a politický kontext 80. let v Japonsku, ale slouží jako orientační bod pro vývoj adult anime žánru svými progresivními technikami a komplexním narativem. Jeho inovativní přístup k technice na poli animace, silná témata a mezinárodní úspěch mají nepopiratelný vliv na filmový a umělecký průmysl, a i nadále ovlivňují jak umělce, tak diváky.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Sorokanich, B. (2018, July 13). Why the pioneering Japanese anime 'Akira' remains relevant, 30 years later. The Washington Post. [https://www.washingtonpost.com/entertainment/why-the-pioneering-japanese-anime-akira-remains-relevant-30-years-later/2018/07/12/b7577c74-813f-11e8-b851-5319c08f7cee\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/entertainment/why-the-pioneering-japanese-anime-akira-remains-relevant-30-years-later/2018/07/12/b7577c74-813f-11e8-b851-5319c08f7cee_story.html)

<sup>83</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. s. 4-6

## 5.2 Kulturní kontext

Kulturní vliv snímku *Akira* je možný reflektovat na několika úrovních. Nejen, že byl revolučním článkem pro svět filmu a animace, ale dosáhl i trvalého odkazu na celosvětové vnímání japonské kultury.<sup>84</sup>

*Akira* měl signifikantní vliv na vnímání japonské animace po celém světě. Podařilo se mu představit žánr adult anime velkému množství západních publik.<sup>85</sup> Úspěch celého snímku, zejména tedy ve Spojených státech, vedl ke zvýšení zájmu o anime a pomohl prorazit cestu na západě pro následné filmy adult anime žánru,<sup>86</sup> jako například snímky *Ghost in the Shell* (1995) a *Perfect Blue* (1997), *Paprika* (2006) stejně tak i televizní tvorbu jako *Neon Genesis Evangelion* (1995) and *Cowboy Bebop* (1998) a další mediální formy.<sup>87</sup>

Jedním ze základních faktorů, jež z *Akiry* dělají důležitý snímek pro nejen japonské anime, je jeho průlom na celosvětovém trhu. Detailní vizuál, témata určena pro dospělé publikum a několikvrstvý narativ mění představu o tom, co je to anime a posouvá cílovou skupinu od pouze dětského publika k širokému věkovému spektru.<sup>88</sup> Za důsledek přináší *Akira* nové vnímání animace a představení žánru adult anime, dláždící cestu budoucí anime produkci k širšímu celosvětovému publiku.<sup>89</sup>

Dystopické prostředí filmu *Akira* také rezonovalo s diváky po celém světě, protože odráželo reálné celosvětové obavy z technologií, úpadku měst a politické nestability.<sup>90</sup> Zvláště významné bylo zobrazení postapokalyptického Tokya zničeného záhadným výbuchem, protože film vedl paralely s atomovým bombardováním Hirošimy a Nagasaki a zdůrazňoval přetrvávající dopady války a traumata na japonskou

---

<sup>84</sup> Johns, A. (2023). How Akira's Dystopian Sci-Fi Has Influenced Western Pop Culture. CBR. Dostupné z <https://www.cbr.com/akira-dystopian-sci-fi-western-pop-culture-influence/>

<sup>85</sup> Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu, s. 1-19

<sup>86</sup> Rotten Tomatoes. (n.d.). *Akira*. Dostupné z <https://www.rottentomatoes.com/m/Akira>; Hoad, P. (2013). *Akira: the future-Tokyo story that brought anime west*. *The Guardian*. Dostupné z <https://www.theguardian.com/film/2013/jul/10/Akira-anime-japanese-cartoon-manga>

<sup>87</sup> Brown, S. T. (2006). *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. New York, NY: Palgrave Macmillan. s. 7-15

<sup>88</sup> Tamtéž. s.7-15

<sup>89</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. s. 5

<sup>90</sup> Tamtéž. s. 22-34

společnost a světovou situaci po světových válkách s nemizícím strachem z jejího návratu.<sup>91</sup>

*Akira* použila kvalitní animační techniky, které v tomto odvětví nastavily nový standard. Film se vyznačuje velmi detailní a plynulou animací s důrazem na plynulé pohyby a dynamické akční sekvence. Produkce hojně využívala rotoskopii – techniku, při níž se živé záběry překrývají, aby se vytvořila realističtější a plynulejší animace. Kromě toho jsou ve filmu *Akira* použity velmi detailní a realistické zvukové efekty, které přispívají k celkovému pocitu zahrnutí a přirozenosti snímku. Průlomové použití technologie Dolby Stereo, která byla v japonském animovaném filmu použita poprvé, umožnilo dosáhnout dynamického a vtahujícího zvukového zážitku, který výrazně umocnil poutavost filmu. Tento důraz na detail a realističnost přispěl k vytvoření vizuálně pestrého zážitku z filmu *Akira* a nastavil novou úroveň pro budoucí adult anime produkci.

Vliv filmu *Akira* však nekončí pouze v oblasti animace. Podařilo se mu proniknout do mnoha dalších sfér a forem popkultury. Charakteristický vizuální styl filmu *Akira* se vyznačuje složitými pozadími, detailními městskými scenériemi a anatomicky realistickým designem postav spolu s plynulými a dynamickými akčními sekvencemi.<sup>92</sup> Film využívá dramatické kontrasty ve světle a barvách, což vytváří dynamický vizuální styl.<sup>93</sup> Film *Akira*, který vznikl ještě před rozšířením digitálních animačních nástrojů, se skládá z přibližně 160 tisíc ručně kreslených celků, což ukazuje technickou zdatnost animačního týmu.<sup>94</sup> Ve filmu jsou také použity rané počítačové obrazy, které vylepšují některé scény a nastavují nové standardy pro anime průmysl.<sup>95</sup> *Akira* se řadí mezi první z anime filmů, které používaly počítačem podporovaný systém malování, který umožnil širší škálu barev a detailnější barevné přechody. Tato technologie přispěla k

---

<sup>91</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, s. 253

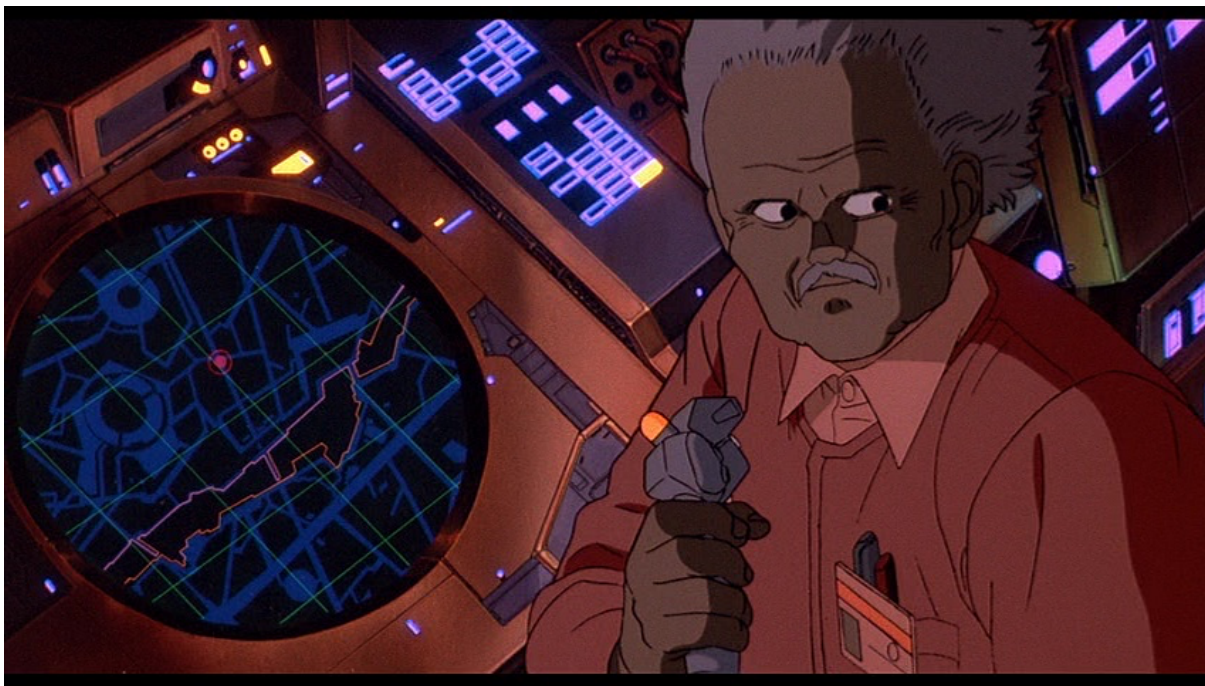
<sup>92</sup> Motamayor, R. (2022). How Akira's Record-Breaking Use Of Color Resulted In 50 New Shades. /Film. Dostupné z: <https://www.slashfilm.com/807579/how-akiras-record-breaking-use-of-color-resulted-in-50-new-shades/>

<sup>93</sup> Brown, S. T. (2006). *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. New York, NY: Palgrave Macmillan, s. 146-148

<sup>94</sup> Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. Stone Bridge Press, s.528

<sup>95</sup> The Japan Times. (2018). Akira at 30: An oral history. The Japan Times. Dostupné z <https://features.japantimes.co.jp/akiraweek-art/#:~:text=Each%20frame%20was%20drawn%20by,in%20both%20quality%20and%20quantity.>

vizuální bohatosti a hloubce filmu. Zatímco většina animace byla vytvořena ručně, některé prvky, jako například vzory nadpřirozených projevů nebo údaje na vojenských monitorovacích systémech, byly vytvořeny pomocí počítačové grafiky. To přispělo k futuristickému dojmu z filmu.



Vládní laboratoř jejíž vizuál byl podporován CGI technologiemi<sup>96</sup>

Jedním z nejpozoruhodnějších použití raného CGI ve filmu Akira je 3D modelování použité pro krajinu města Neo-Tokyo. Zatímco budovy byly stále z velké části kresleny ručně, počítačem podporované rozvržení umožnilo složitější a dynamičtější pohyby kamery ve městě.

---

<sup>96</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 1:22:13]. Tokyo Movie Shinsha.





Strhující scenérie Neo-Tokya<sup>97</sup>

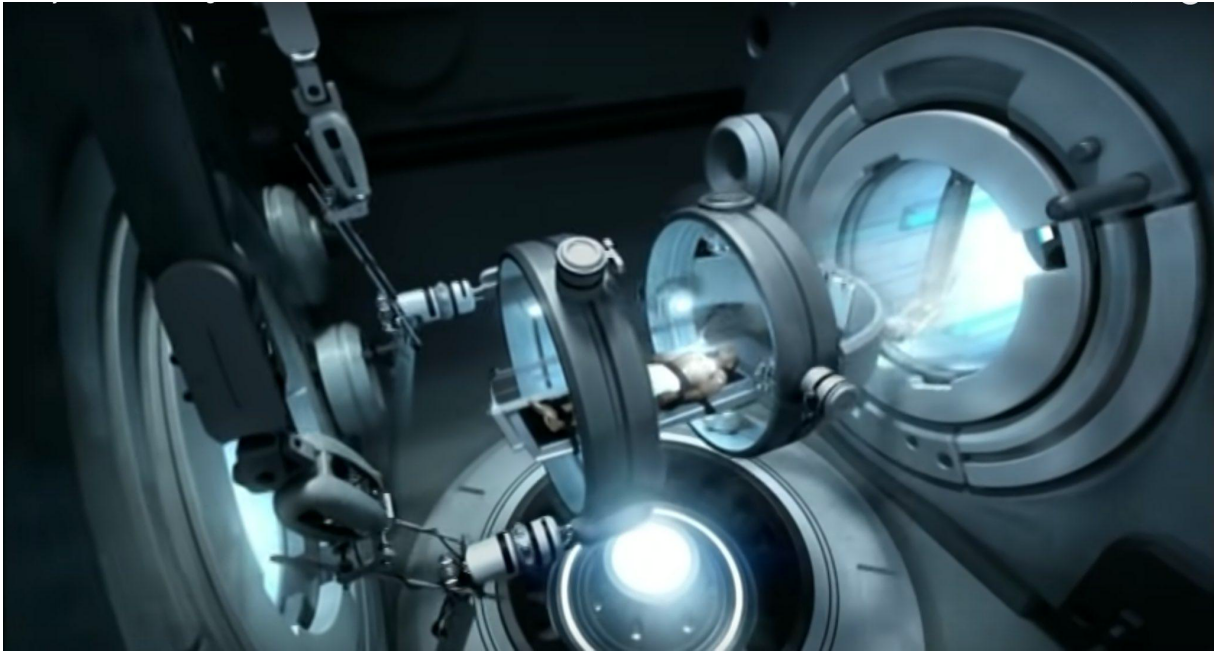
Zejména ikonická scéna honičky na motocyklech a futuristické městské scenérie, byly uváděny jako inspirace pro řadu filmařů, včetně Wachowských při tvorbě *Matrixu*.<sup>98</sup> Témata a obrazy z filmu ovlivnily také různé hudební umělce, například již zmiňovaného Kanyeho Westa, který vzdal filmu *Akira* hold ve svém videoklipu k písni "Stronger".<sup>99</sup>

---

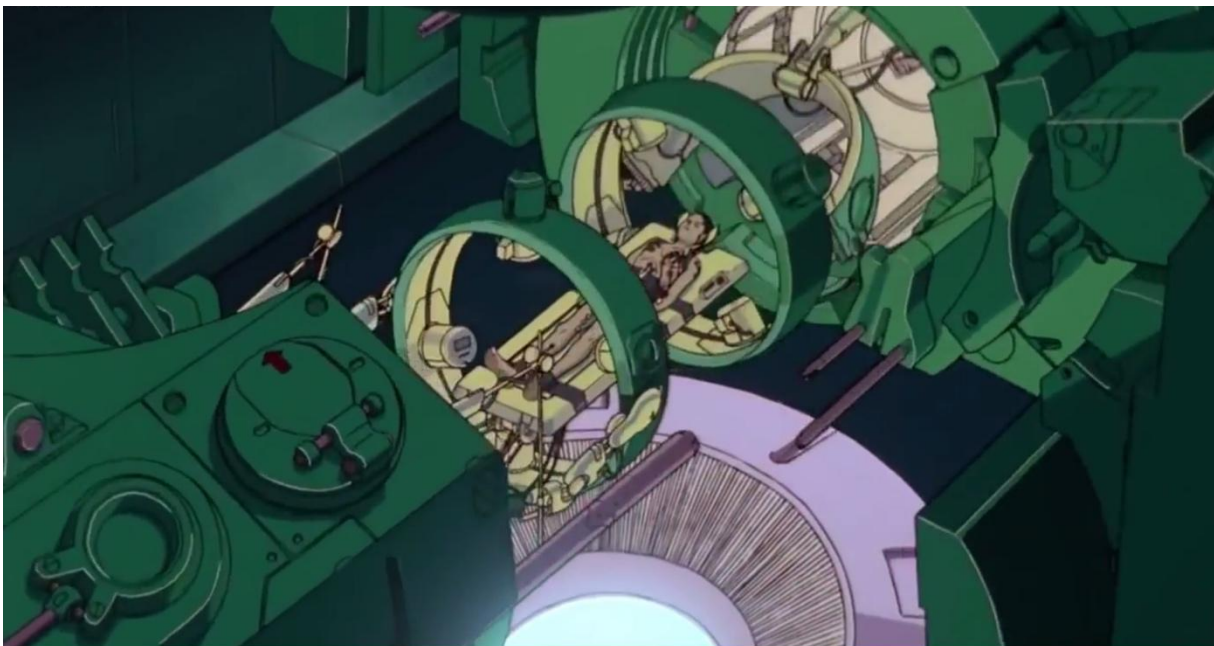
<sup>97</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 0:04:12]. Tokyo Movie Shinsha.

<sup>98</sup> Black Girl Nerds. (2022) *5 Pop Culture Moments That Pay Tribute to Akira*. Dostupné z: <https://blackgirlnerds.com/5-pop-culture-moments-that-pay-tribute-to-akira/>

<sup>99</sup> West, K. (2007). *Stronger* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=PsO6ZnUZI0g>



Snímek z videoklipu Kanyeho Westa „Stronger“ zobrazující referenci k filmu Akira<sup>100</sup>



Snímek z filmu Akira, jenž byl ztvárněn ve Westově videoklipu<sup>101</sup>

V neposlední řadě lze vliv filmu *Akira* vidět i pozitivním ohlasu světového publika k japonské popkultuře na západním trhu na konci 20. a počátku 21. století.<sup>102</sup> Úspěch filmu *Akira* podnítil zvýšený zájem o japonskou animaci, mangu a další formy japonské

<sup>100</sup> West, K. (2007). Stronger [Video; 0:27]. Directed by Hype Williams. Island Def Jam.

<https://www.youtube.com/watch?v=PsO6ZnUZI0g>

<sup>101</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 0:20:41]. Tokyo Movie Shinsha.

<sup>102</sup> Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press. s.528

zábavy, což následně napomohlo hlubšímu pochopení a ocenění japonské kultury na globální úrovni.<sup>103</sup> Kulturní význam filmu *Akira* je zřejmý pro jeho přetrvávající vliv na žánr adult anime, ohlas u světového publika a pro důležitou pomoc při šíření a propagování japonské populární kultury po celém světě. Vliv filmu lze vysledovat napříč různými formami médií a dodnes je napomáhá formovat.

---

<sup>103</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, s. 15-38

## 6. Žánrová analýza filmu Akira

Při žánrové analýze filmu Akira se zaměřím na jeho sémantiku a syntaxi, poté přejdu ke studiu vztahu mezi nimi. Jak jsem již zmínila dříve, sémantické aspekty jsou viditelné části filmu, stylistické volby mizanscény, volba kamery a soundtracku. Syntaktické aspekty jsou podkladové významy a obecná témata příběhu, které se projevují prostřednictvím motivací a cílů postav nebo dialogů stejně jako stylistická rovina předávající emoce a pocit z filmového prožitku.

Pro uspořádání analýzy se bude každá zaměřovat na tři kategorie. Jsou to stylistika, vyprávění a tematika.

## 6.1 Analýza stylistických prvků

Ačkoli jsou tyto stylistické aspekty pro adult anime typické, je důležité si uvědomit, že ne všechna adult anime budou obsahovat všechny tyto prvky. Tento žánr je velmi rozmanitý a různé série a filmy kladou důraz na různé aspekty na základě svých jedinečných vypravěčských cílů. Tyto aspekty však poskytují obecný rámec pro pochopení stylistických specifik adult anime.

Stylistické prvky filmu *Akira*, jako jsou animační techniky, výtvarné řešení a zvukový design, sehrály významnou roli při ovlivňování žánru adult anime. Nové pojetí a přístup k těmto prvkům povýšil toto médium a ukázal veškeré možnosti vyprávění které jsou rámci žánru adult anime proveditelné.

Vizuální design filmu *Akira* se vyznačuje složitým a detailním pozadím, které pomáhá vytvořit bohatý a pohlcující svět. Neo-Tokyo působí vividně díky použití výrazných barev, hlubokých kontrastů a složitých architektonických návrhů, které zprostředkovávají dystopickou atmosféru příběhu.



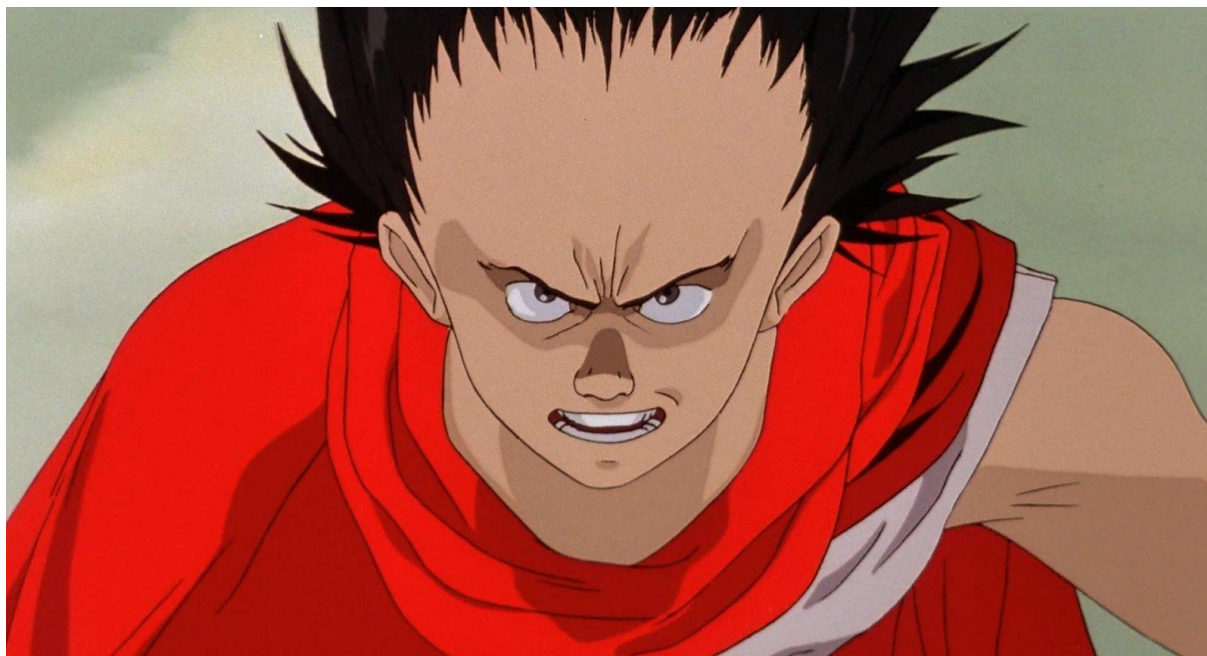
Osvětlené Neo-Tokyo<sup>104</sup>

Návrhy postav se sice drží některých konvencí anime, jako jsou zvýrazněné obličejové rysy, kdy postavy v anime mají obvykle velké výrazné oči, které slouží k vyjádření

---

<sup>104</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 0:03:48]. Tokyo Movie Shinsha.

emocí a vytvářejí pocit hloubky a osobnosti, zde jde však také o abnormální proporce těla jako je tomu třeba u Tetsui a jeho hlavy. Tento fakt napomáhá znázornit Tetsuovu unikátnost stejně jako zvýraznit jeho abnormálnost.



Postava Tetsui a jeho fyzicky abnormální rysy<sup>105</sup>

Postavy mají často přehnanou mimiku, jsou výrazné a expresivní, což umožňuje širokou škálu emocí a detailnější zobrazení nejen fyzické, ale i psychické stránky postav. Jak již bylo zmíněno právě tato psychologická hloubka postav je jedním ze stěžejních poznávacích znaků adult anime žánru.

Tato vizuální bohatost a pozornost věnovaná detailům přispěla k trvalému vlivu filmu na žánr adult anime, protože ukázala možnosti anime vytvářet složité a vizuálně hojné světy. Například snímek *Ghost in the Shell* pracuje s představením celé městské infrastruktury a nabízí divákovi absolutní ponoření do vytvořeného světa.

Zvukový design filmu *Akira* je dalším zásadním aspektem stylistického dopadu filmu na žánr adult anime. Intenzivní a dramatická hudba Shoji Yamashira dodává akčním scénám energii a vzrušení, zatímco zvukové efekty vytvářejí pro diváky pohlcující a intenzivní zážitek. Efektivní využití zvuku umocňuje celkový pocit rychlosti a pohybu ve filmu. Velká část děje se odehrává uprostřed rušných ulic a zvuk zde napomáhá zprostředkovat pocit adrenalinu z jízdy na motorce, souboje či explozí. Film obsahuje

---

<sup>105</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 1:31:48]. Tokyo Movie Shinsha.

specifickou a eklektickou hudbu, kterou složil Shoji Yamashiro v podání Geinoha Yamashirogumi, je směsicí tradiční japonské hudby, bicích nástrojů a sborů s moderními elektronickými syntezátory. Hudba je často používána k podtržení hlavních témat filmu a příběhových momentů, jako je napětí akčních scén nebo děsivost Tetsuovy proměny. Hojně je zde využito zvukových efektů, které umocňují dění na plátně a vytvářejí věrohodnou zvukovou kulisu Neo-Tokya. Například řev motocyklů, strašidelné zvuky doprovázející Tetsuovy halucinace a kataklyzmatické zvukové scény destrukce – to vše přispívá k intenzitě a realističnosti filmu. Důležitou roli hraje i ticho, film strategicky využívá ticho s velkým efektem. V kontrastu s hlasitým a chaotickým městem jsou okamžiky ticha často využívány ke zdůraznění závažnosti situace nebo vnitřního zmatku postavy. Tato cesta do hloubky duše postav je zrcadlením komplexního stylu typického pro žánr adult anime. Vytváří tak silný emocionální dopad a dodává vyprávění hloubku. Film vyvažuje diegetický a nediegetický zvuk. Rovnováha mezi těmito dvěma typy hudby ve filmu slouží k vytvoření dynamické a mnohvrstvé zvukové krajiny, která je v souladu se složitým vizuálem a komplexním příběhem filmu. Tato jemná souhra významně přispívá k charakteristické estetice a náladě filmu a činí z filmu audiovizuální zážitek, který je stejně tak o zvuku jako o obrazu. Pomáhá tak divákům ponořit se do světa filmu a zároveň je vede k silným reflexi nad vyprávěním. Hlasový projev herců významně přispívá k emoční hloubce a uvěřitelnosti postav. Jejich projev může umocnit drama, napětí nebo humor ve scéně a zvýšit tak celkový dojem z vyprávění.

Kromě animačních technik, vizuálního a zvukového designu představila *Akira* i další stylistické prvky, které přispěly k jejímu trvalému vlivu na žánr adult anime. Mezi tyto prvky patří použití osvětlení, kamery a střihu, které dále dokládají inovativní přístup filmu k prezentování příběhu.

*Akira* nevšedně využila osvětlení k posílení vizuálního vyprávění a nastolení patřičné atmosféry. Ve filmu se objevuje celá řada světelných technik, jako je vysoký kontrast, úsporné osvětlení a využití šerosvitu, které přispívají k celkové náladě a vyznění filmu. Použití dynamického a dramatického osvětlení napomáhá vykreslit dystopickou atmosféru Neo-Tokya a zdůrazňuje emocionální napětí ve vyprávění. *Akira* často používá vysoce kontrastní osvětlení, aby v dystopickém prostředí vytvořila pocit tajupnosti a znepokojení. Jasně, neonem osvětlené ulice Neo-Tokya kontrastují s

temnými stíny městského podsvětí a odrážejí tak rozdíl mezi technologickým pokrokem a společenským úpadkem. Tento kontrast podtrhuje dualitu mezi pokrokem a destrukcí, která je ústředním tématem filmu. Použití barevného osvětlení ve filmu *Akira* přispívá k významovým prvkům filmu tím, že vytváří symbolické asociace. Například všudypřítomné použití červeného osvětlení, zejména ve scénách zahrnujících Tetsuovu proměnu a probuzení Akiry, symbolizuje nebezpečí, násilí a nekontrolovatelnou sílu, která ohrožuje město. Použití modrého osvětlení ve scénách s Kanedou a jeho motorkářským gangem naopak evokuje pocit svobody a vzpoury proti utlačovatelské společnosti. Osvětlení ve filmu přispívá k atmosféře filmu a vyvolává specifické nálady a emoce, které jsou v souladu s tónem vyprávění. Tlumeně osvětlené uličky, drsná záře vojenských zařízení a strašidelná záře nadpřirozených jevů – to vše společně vytváří pocit znepokojení a blížící se zkázy, který prostupuje celým filmem. Tato atmosféra posiluje zkoumání společenského kolapsu a nebezpečí nekontrolované moci, které film přináší. Osvětlení plní ve filmu také syntaktickou funkci, neboť usměrňuje divákovu pozornost a umocňuje vizuální stránku vyprávění. Pomocí selektivního osvětlení, které zvýrazňuje konkrétní postavy nebo předměty, film zdůrazňuje prvky vyprávění a usměrňuje divákovu pozornost. Například Tetsuova proměna je často doprovázena intenzivním, soustředěným osvětlením, které zdůrazňuje jeho rostoucí moc a hrozbu, kterou představuje pro svět. Tento specifický přístup k osvětlování v animaci pomohl nastavit nové možnosti pro žánr adult anime a ukázal potenciál vizuální komplexnosti a emocionální hloubky.

K vlivu filmu na žánr adult anime přispěly také stříhové postupy filmu *Akira*. Film se vyznačuje rychlým stříhem a plynulými přechody, které slouží ke zvýšení intenzity a dynamiky vyprávění. Film účinně využívá rychlých stříhů, zejména v akčních sekvencích, k vytvoření pocitu naléhavosti a intenzity. Stříh zde tedy úzce spolupracuje se zvukem k dotváření intenzivního zážitku. Tyto rychlé stříhy udržují diváka v napětí, protože je vtažen do děje a nemá šanci ztratit soustředění. Film využívá dynamické přechody mezi scénami, které pomáhají udržovat pocit pohybu po celou dobu filmu. Tyto přechody umožňují plynulé prolínání z jedné zápletky nebo postavy na druhou, což zajišťuje, že diváci mohou snadno sledovat několik dějových linií. Stříh hraje významnou roli při řízení tempa filmu. Vyvážením akčních sekvencí s klidnějšími momenty zaměřenými na postavy stříh zajišťuje příběhu odlehčení, klid a nádech. Tato vyváženost tempa je klíčová pro udržení zájmu diváka a tomu, aby film



nepůsobil vyčerpávajícím a unavujícím dojmem. Střih zde také pomáhá podpořit vizuální vyprávění filmu a umožňuje divákům pochopit, jak děj, tak emoční roviny postav bez nadměrných dialogů nebo expozice. Jsou zde pečlivě vybrány záběry a sekvence, které nejlépe zprostředkovávají příběh a emoce, čímž je zajištěn soudržný a poutavý vyprávěcí zážitek. Jedním ze způsobů, jak *Akira* sděluje emoce a posun ve vyprávění, jsou střihy. Například když se scéna, v níž Tetsuo bojuje se svými nově vznikajícími schopnostmi, střídá s obrazem městské krajiny, film vizuálně vyjadřuje Tetsuovy pocity ohromení a jeho obavy ze zkázy, kterou by mohl způsobit. Film také často používá dlouhé záběry a záběry z vysokého úhlu, aby zdůraznil zranitelnost a bezvýznamnost postav tváří v tvář obrovské městské krajině nebo mocným silám, které působí. Reflexe reálných hrozeb a hra s pocitem malomocnosti je odrazem možnosti žánru adult anime zahrnout těžká témata, odraz reálných problematik a strastí, jako jsou političnost a dystopické tendence. Naopak detailní záběry jsou použity k vyjádření intenzity emocí postav, což divákům umožňuje spojit se s jejich prožitky na hlubší úrovni. Montážní sekvence se používají ke zprostředkování plynutí času, růstu a změn. Tyto sekvence mohou účinně zprostředkovat vývoj postav a vývoj děje, aniž by k tomu potřebovaly dialogy. Rychlý střih v akčních sekvencích vytváří napětí a pocit naléhavosti, zatímco delší záběry v klidnějších momentech umožňují divákům procítit a vstřebat emoce postav.

Různá tempa mohou vést diváka na jeho cestě prožitky a pomáhá budovat napětí a očekávání. Variující barevné tóny a světelné podmínky mohou navodit různé nálady a atmosféru a ovlivnit tak emocionální vyznění scény. Například použití ostrých červených tónů během Tetsuova ničivého běsnění umocňuje pocit nebezpečí a chaosu. Zvukové efekty a hudba také hrají zásadní roli při vyjadřování emocí. Hřmot motocyklů, děsivost ticha a podmanivá hudba umocňují emocionální dopad scény. Řídí divákovu emocionální odezvu a napomáhají vyprávění příběhu. Ve filmu se také využívá paralelního střihu, kdy jsou dvě nebo více scén sestříhány dohromady, aby vytvořily pocit souběžné akce. Tato technika je obzvláště účinná při budování napětí a zdůrazňování souvislostí mezi různými dějovými liniemi a postavami, jelikož umožňuje divákům sledovat, jak se události vyvíjejí na různých místech a z různých perspektiv. Střih zde napomáhá vyprávění podpořit jeho diverzitu a multilineárnost. Pevný střih pomáhá udržet rychlé tempo a zajišťuje, že každá scéna plynule přechází v další, což divákům umožňuje snadno sledovat příběh a zůstat zaujatí.

Efektivní využití stříhů a přechodů přispívá k pocitu dynamiky a naléhavosti filmu. *Akira* využívá rychlý stříh pro zprostředkování akčních scén, což zvyšuje intenzitu a naléhavost těchto sekvencí. Například během sekvencí honiček na motorkách pomáhají rychlé stříhy vytvořit pocit rychlosti a nebezpečí. Film používá prolínající se stříhy, aby vytvořil paralely mezi scénami nebo symbolizoval proměnu. Například použití stříhů ve scénách ukazujících Tetsuovu proměnu zdůrazňuje jeho dramatické fyzické a psychické změny. Kreativně je zde využito i stříh zvuku k posílení vizuálního vyprávění. Kombinace vizuálních stříhů a zvukových efektů vytváří rytmický, téměř hudební zážitek, který filmu dodává na intenzitě. Film také využívá nelineárního vyprávění, v němž se často prolíná minulost s budoucností, což přispívá ke složité struktuře vyprávění. Tato forma vyprávění udržuje diváky v napětí a umocňuje napětí. *Akira* obrátne využívá tempo, aby dosáhl svého vyvrcholení. Začátek je relativně pomalý, což divákům umožňuje seznámit se s postavami a světem, ve kterém žijí. Tempo se pak postupně zvyšuje, přičemž rychlé stříhy a intenzivní scény jsou stále častější, jak film dosahuje svého vyvrcholení. Ve filmu se často střetávají klidné a chaotické scény. Tento kontrast slouží k zesílení působivosti chaotických scén a ke zdůraznění drastických změn, k nimž v Neo-Tokyu dochází.

Film často používá širokoúhlé záběry, aby zdůraznil rozlehlost Neo-Tokya a malost jednotlivých postav v něm. Tato technika může vyvolat pocit úžasu nebo strachu a zdůraznit dynamiku moci mezi jednotlivcem a společností nebo člověkem a postčlověkem, jako v případě Tetsuovy proměny. Blízké záběry se často používají ke zdůraznění emocionálního stavu postav. Například při uvolnění Tetsuových schopností jsou detailní záběry použity k zachycení intenzity jeho výrazů a nabízejí divákům důvěrnější pochopení jeho vnitřního zmatku. Nejlépe je tento prvek zobrazen během Tetsuovy fyzické proměny. Celý proces je zaměřen právě na detaily a nabízí možnost prožívat emoce společně s postavou v intimní blízkosti. Ve filmu je hojně využívána hloubka ostrosti a významné prvky nebo postavy jsou často umístěny jak v popředí, tak v pozadí záběru. Vizuálně propracované, detailní a realistické fikční světy jsou odezvou stylů typických pro žánr adult anime. Tato technika dodává 2D animaci hloubku a nabízí další vrstvy informací o scéně nebo vztazích mezi postavami. *Akira* pro různé efekty používá jak symetrické, tak asymetrické snímky. Symetrické rámování často odpovídá momentům klidu nebo stability, zatímco asymetrické rámování se používá v momentech chaosu nebo napětí. Používají se zde i rámy v

rámech (jako jsou dveře, okna nebo zrcadla), které zdůrazňují určité postavy nebo prvky a naznačují určitou perspektivu nebo úhel pohledu. Film používá v kompozici vodící linie, které vedou divákovo oko k důležitým prvkům v záběru. Ruiny starého Tokya, dálnice a městské scenérie často obsahují takovéto vodící linie, které nasměrují pohled diváka na kritické body záběru.

Film využívá řadu kamerových technik, jako jsou dynamické pohyby kamery, různé kompozice záběrů a inovativní rámování, aby vytvořil vizuálně poutavý a strhující zážitek. Dynamická animace a vizuální stránka vytvářejí pocit pohybu a rychlosti, přičemž detailní a plynulá animace dodává akčním sekvencím na intenzitě a realističnosti. K rychlému tempu přispívá i práce s kamerou, která díky rychlým střihům a dynamickým úhlům udržuje diváka v napětí a vtažení do děje. Tyto techniky nejen umocňují vyprávění filmu, ale slouží také ke zdůraznění emocionální intenzity a hloubky příběhu. Inovativní práce s kamerou filmu ukázala potenciál vizuálního vyprávění u anime a dále upevnila vliv filmu *Akira* na žánr adult anime.

*Akira* tak získává potenciál zprostředkovat komplexní a sofistikované vyprávění v rámci média anime. Tento přístup k filmovému stylu pomohl pozvednout úroveň tohoto média a inspiroval budoucí adult anime produkci k neustálému zvyšování komplexity technik a struktury filmu. Prvotní většina anime byla vnímána především jako médium pro dětské jednoduché příběhy. *Akira* sehrála významnou roli při změně tohoto vnímání tím, že dokázal vytvořit skrze vizuální prvky komplexní, mnohvrstevnatý příběh, který se zabývá závažnými společensko-politickými otázkami, jako je vládní korupce, sociální stratifikace a zneužívání moci. Ukázal, že anime dokáže zpracovat vyspělé a složité příběhy a implikovat užité techniky pro jejich zprostředkování. V době svého uvedení bylo použití násilí a závažných témat spolu s vyobrazením dystopické budoucnosti v anime nezvyklostí. Snímek otevřel dveře anime filmům a seriálům, které se nevyhýbaly temnějším a dospělejšími tématům. Tyto tendence můžeme sledovat i v pozdějších dílech jako *Ghost in the Shell* (Mamoru Oshii, 1995), *Neon Genesis Evangelion* (Hideaki Anno, 1995-1996), *Attack on Titan* (Hajime Isayama, 2013-2021). Zde bylo nápomocné i využití vysoké kvality animace. Tento smysl pro detail a plynulost stanovily nová měřítká v odvětví anime. Důraz na vysokou kvalitu animace se přenesl do mnoha moderních anime filmů a seriálů, které často usilují o podobnou úroveň umělecké kvality. Úspěch filmu měl také zásadní vliv na

mezinárodní vnímání anime. Její propracovaný příběh a vizuální styl ukázaly potenciál anime jako seriózní umělecké formy, což pomohlo zvýšit popularitu anime na Západě a inspirovat západní animované a hrané filmy. Například film *Matrix* (L.,L. Wachowski, 1999) byl silně ovlivněn filmem *Akira* a dalšími anime.

## 6.2 Analýza narativních prvků

Struktura vyprávění a vypravěčské techniky filmu *Akira* hrají zásadní roli v inovativním přístupu a jeho důležitosti pro adult anime žánr. Zkoumáním prvků, jako je tempo, vývoj děje a vývojové oblouky postav, můžeme lépe pochopit, jak vyprávěcí aspekty filmu přispěly k jeho trvalému vlivu na tento žánr. Je tedy důležité zmínit, že se jedná o aspekty narativu, které formují žánr nikoliv naratologie jako samostatný aspekt.

Na rozdíl od konvenčního, mainstreamového anime jako je např. *Naruto* (Kishimoto, 2002–2007), které se řídí přímočarým, lineárním vyprávěním, je děj filmu *Akira* mnohohrstevnatý a nelineární, což je v souladu s aspekty adult anime, které zmiňuji v jeho samostatné kapitole. Vyžaduje, aby si diváci poskládali příběh z různých časových období a perspektiv, což podporuje aktivní zapojení do filmu. Snímek nechává mnoho věcí na divákově interpretaci a vyžaduje jeho aktivní zapojení do vytváření smyslu filmu. Na rozdíl od mnoha příběhů, které se snaží úhledně uzavřít všechny volné konce, nechává *Akira* některé aspekty svého příběhu nevyřešené. Tento otevřený konec podněcuje diváky, aby o tématech a důsledcích filmu přemýšleli i po jeho skončení.

Jak bylo již řečeno, *Akira* se vyznačuje rychlým tempem a neustálým pohybem, které pomáhají udržovat intenzitu a energii příběhu. Film rychle nastoluje dystopický svět Neo-Tokya a ústřední konflikt mezi hlavními postavami. Tempo přispívá k pocitu naléhavosti a vzrušení filmu a zapojuje tak diváky do rozvíjejícího se dramatu. *Akira* si po celou dobu udržuje rychlé tempo, díky němuž film působí dynamicky a akčně, a to díky několika způsobům vypravěčských technik filmu a účinného využití tempa a napětí. Film neustále přináší nové výzvy a překážky pro postavy, což zajišťuje, neustálý vývin narativu. Jednotlivé dějové linie jsou efektivně propleteny, což umožňuje plynulé přechody mezi scénami a konzistentní pocit dynamiky v průběhu celého filmu. *Akira* účinně vyvažuje akční sekvence s klidnějšími momenty. Film vytváří napětí pomocí dramatických scén a konfliktů, což udržuje diváky v napětí a dychtivosti zjistit, co se stane dál. Tato stupňovitost je výrazná hlavně v závěru filmu, kdy se začnou projevovat fyzické proměny Tetsuovi postavy na stadionu, které ústí v následné zrychlení tempa.

Vývoj děje filmu *Akira* se vyznačuje složitostí a hloubkou, neboť film zkoumá několik vzájemně propojených dějových linií a témat. Příběhové vrstvy jsou bohatě propleteny a konflikty a překážky jsou představeny a řešeny v rámci různých částí, což vytváří synergetický efekt, který posiluje celkový příběh a zvyšuje jeho napětí. S narativní komplexností film reprezentuje ambice žánru adult anime nepředávat divákovi informace přímo, ale nutit ho k zamyšlení a zvýšen pozornosti.

Primární příběh sleduje Kanedu a jeho přítele z dětství Tetsua, který po nehodě na motocyklu získá telekinetické schopnosti. V příběhu se proplétají různé podzápletky, včetně sémantiky vládních spiknutí, revolučních skupin a tajemného projektu „Akira“. Film zkoumá vládní tajemství a korupci prostřednictvím dystopického prostředí a hlavní zápletky. Vláda Neo-Tokya, města zrozeného z trosk apokalyptické katastrofy, ztělesňuje sémantiku hluboce zakořeněného cyklu politické korupce a tajných operací.

Klíčovou roli mezi nimi hraje tajný projekt, jehož výsledkem je stvoření Akiry a následné experimenty na dětech, jako je Tetsuo. Tyto vládou sponzorované programy slouží jako syntaktická metafora škodlivých důsledků toho, že autorita uplatňuje kontrolu a znalosti bez etických ohledů a veřejné kontroly. Tetsuova proměna z přehlíženého sirotka v nekontrolovatelnou ničivou sílu ztělesňuje katastrofické následky, když se vládní projekty vymknou kontrole. Taková vyprávění odrážejí obavy z nedostatku transparentnosti vládních operací a možnosti zneužití moci, zejména v oblasti pokročilého vědeckého výzkumu a technologií.

Film také přichází se sémantikou silné kritiky politické korupce a nebezpečí nekontrolované vládní moci. V ději je patrná kontrola vlády nad občany a její snaha udržet si moc. Příkladem této kontroly je tajný vojenský projekt, do něhož je zapojena mýtická postava Akiry, a který je utajený před veřejností. *Akira* zkoumá politické a společenské boje prostřednictvím vzestupu a pádu Neo-Tokya, alegorie, která poukazuje na cyklickou povahu společnosti a důsledné opakování historických chyb. Celé toto vládní spiknutí, utajování informací před veřejností a současný akcelerující vývoj technologií v stále troskami zaneseném Neo-Tokyu je obrazem vládní kontroly a moci nad prostými občany. Tato struktura vyprávění je základem kritického zobrazení syntaxu třídního boje, v němž se nepřehlédnutelně projevují ostré rozdíly mezi bohatými a marginalizovanými vrstvami. Bohatí a mocní si užívají pohodlí a privilegií, zatímco chudí se potýkají s drsnou realitou přežití v ulicích města, což odráží

globální socioekonomické rozdíly. Právě tento přístup, nebát se zobrazovat těžká témata a kritiku společnosti můžeme nalézt v žánru adult anime. Film navíc představuje silnou kritiku moci a korupce, kterou ztělesňuje postava Tetsua. Jeho proměna z marginalizovaného sirotka v mocnou bytost, kterou zkorumpují, a nakonec zničí jeho nekontrolované schopnosti, slouží jako metafora destruktivního potenciálu moci, je-li zneužita nebo ponechána bez kontroly. Tato prolínající se dějová nit posiluje kritické zkoumání politického zneužívání moci a společenské nerovnosti, které film přináší.

*Akira* se vyznačuje zejména detailně propracovanými charakterovými oblouky jaké jsou specifickým aspektem adult anime, a které příběhu dodávají hloubku a emocionální rezonanci. Film zkoumá vztahy mezi hlavními postavami, zejména přátelství a rivalitu mezi Kanedou a Tetsuem.

Tetsuův oblouk je poznamenán jeho proměnou ze zranitelného a bezmocného jedince v nebezpečného, po moci toužícího antagonistu. Nejvýznamnějším faktorem ovlivňujícím změnu Tetsuovy osobnosti je získání psychických schopností. Jak jeho schopnosti sílí, stává se asertivnějším, agresivnějším a bezohlednějším. Nově nabytá moc ho kazí, zřetelně ztrácí svou lidskost a vede ho k jednání bez ohledu na následky.

Změna v jeho osobnosti je nejvíce patrná během jeho řádění v Neo-Tokyu, kde projevuje naprostou neúctu k lidskému životu a neukojitelnou touhu po ničení. Tato proměna je odrazem toho, jak může opojná povaha moci vést jedince k bezohlednému jednání a ztrátě lidskosti. Tetsuova cesta také odráží boj o sebepoznání a identitu, který je vlastní lidské povaze. Jak se potýká se svými novými schopnostmi, stále zoufaleji se snaží definovat sám sebe a prosadit svou nezávislost. Tetsuova původní osobnost je poznamenána pocitem nedostatečnosti a záští vůči jeho příteli Kanedovi, který ho často zastiňuje.

Tato sociální dynamika přispívá k Tetsuově touze po moci a uznání. Hledání vlastních mezí možností a prozkoumávání své osobnosti je další důležitou syntaktickou rovinou filmu. Když získá Tetsuo nadpřirozené schopnosti, vidí v nich příležitost prosadit svou dominanci a stát se alfou v jejich vztahu, což vede k drastické změně jeho osobnosti. Tato změna je nejvíce patrná při jeho konfrontaci s Kanedou na olympijském stadionu, kde vyzývá a popichuje svého přítele, čímž dává najevo svůj nově nabytý pocit

nadřazenosti. Tetsuova změna vnímání sebe sama hraje také zásadní roli v jeho osobnostní změně. Jak se stává mocnějším, začíná sám sebe vnímat jako postavu podobnou bohu, což ještě více posiluje jeho ego a neúctu k ostatním. Tato změna je nejvíce patrná při setkání s pozůstatky Akiry, kdy prohlásí, že překoná Akiru a vytvoří nový vesmír, což podtrhuje jeho iluze o velikosti a všemohoucnosti. Podrobné charakterové roviny ve filmu *Akira* přispívají k vývoji žánru tím, že poukazují na jeho četné možnosti a emocionálně poutavého vývoje postav v animovaných filmech.

Kaneda je typický mladý, rebelující, odvážný a poněkud sebestředný hrdina, jakého najdeme v mnoha dystopických a cyberpunkovém adult anime žánru. Je vůdcem motorkářského gangu v postapokalyptickém Neo-Tokyu a jezdí na červené motorce, která se stává ikonickým sémantickým prvkem spojeným s jeho postavou i pozdější ikonou pro celý snímek.<sup>106</sup> Obvykle je zobrazován v ležérním, drsném oblečení, které značí jeho rebelskou povahu. Poté co se Tetsuo stává obětí vládního experimentu a začne vykazovat nekontrolovatelné schopnosti, Kaneda je nucen přijmout odpovědnost a pokusit se zachránit svého přítele. Tato změna v jeho charakteru z něj činí zralého a rozhodného hrdinu, jehož hlavní motivací se stává nejen zachránit svého přítele, ale i celé město před jeho ničivou silou. Přestože se v průběhu příběhu stává zodpovědnějším a vyzrálejší, neztrácí svůj rebelující duch, který z něj činí jedinečnou a atraktivní postavu.

Způsob vývoje Kanedovy postavy a jeho role ve vyprávění se rovněž řídí konvencemi dystopického cyberpunkového žánru adult anime stejně jako zmiňovaný film *Ghost in the Shell*. Zpočátku je antihrdinou, ale jak vyprávění postupuje, jeho vztah s přáteli a větší problémy ohrožující Neo-Tokyo ho nutí přijmout hrdinštější roli.

Kanedovy činy pohánějí vyprávění kupředu a vedou k mnoha zásadním zlomům filmu. Například konfrontace mezi Kanedou a Tetsuem tvoří zásadní podzápletku filmu s prvky bratrství, rivality, a nakonec i tragédie. Jeho cesta od vůdce gangu k hrdinovi bojujícímu za své město se řídí typickou strukturou cesty hrdiny jak o ní hovoří Campbell.<sup>107</sup>

---

<sup>106</sup> ANA Cool Japan. (2017). *Akira Bike*. Dostupné z: <https://www.ana-cooljapan.com/contents/dreams/movie/bike/INT13071039>

<sup>107</sup> Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Pantheon Books.



Kanedova postava tak představuje kontrast k Tetsuovi a odráží rozdíly v jejich osobnostech a postojích k životu. Zatímco Tetsuo je nejistý a pociťuje méněcennost, Kaneda je sebevědomý a má silné vůdcovské schopnosti. Jak se příběh vyvíjí, tyto charakterové rozdíly se prohlubují a stávají se zásadními pro vývoj příběhu a konečné vyústění konfliktu mezi nimi. Ačkoli je v počátku filmu nastíněn jako hlavní postava, jak příběh pokračuje, jeho role se stává více reaktivní a je zastiňován dramatickým vývojem Tetsuova charakteru. Nicméně, Kaneda stále zůstává klíčovou postavou, která usiluje o záchranu svého přítele, přestože je zjevné, že Tetsuo se stává stále nebezpečnějším. Kanedova oddanost Tetsuovi, navzdory jeho činům a riziku, které představuje pro sebe a ostatní, odráží hluboké pouto mezi těmito dvěma postavami a dodává příběhu emoční hloubku.

V celém příběhu se objevují další dějové linie, které jsou pečlivě propleteny do hlavního příběhu a doplňují jeho hlavní motivy. Například se objevuje dějová linie o tajemné ženě jménem Kay, která je členkou revoluční skupiny bojující proti korupční vládě. Kay se stane spojencem a romantickým zájmem Kanedy a pomáhá mu pochopit pravdu o Akiře a vládním experimentu. Tento podzápletku přidává další vrstvu komplexnosti do hlavního příběhu a umožňuje další rozvoj Kanedovy postavy.

Informace a události jsou předávány divákům převážně skrze dialogy a vizuální prvky z pohledu nezúčastněného pozorovatele. Ve filmu taktéž nefiguruje žádný vypraveč a stejně tak nemáme přístup k „vnitřním monologům“ postav což je v žánru anime častým narativním prvkem třeba u již zmiňovaného *Naruta*.

Narativní struktura předává informace téměř kryptickým způsobem, jelikož se film neopírá o specifické expozice konfliktů. Informace jsou divákovi zprostředkovány v rámci kauzálního vývoje příběhu, a to bez doplňujícího kontextu. Narativ do sebe začíná zapadat postupně a divák přichází k pochopení retrospektivně (zde se taktéž objevují flashbaky, jelikož divák už informace zná). Divák tedy nesdílí vědomosti s konkrétní postavou, ale získává větší a komplexnější pohled na dějovou linii jako celek. Diváci tak mají taktéž omezené informace o vnitřním světě postav a jsou odkázáni na interpretaci myšlenek postav skrze děj a dialogy. Tvoří se tak napětí a zvědavost ohledně toho, jak se příběh posune dál.

Akira zde pracuje se sémiotickými prvky jako jsou katastrofální výbuchy, pokusy na lidech, honičky na motorkách či nadpřirozené schopnosti, na které se váže syntax sociálního útlaku a strachu, politické moci, vzpoury a boje o svobodu či psychologický vývoj měnící se osobnosti. Díky čemuž vzniká inovativní struktura vyprávění a vypravěčských technik v adult anime žánru. Film efektivně prolíná více narativních linií, konstruuje klíčové konflikty a překážky, vytváří napětí a emocionální rezonanci postav a poskytuje divákům omezený, ale poutavý pohled na události a informace.

### 6.3 Analýza tematických prvků

*Akira* se zabývá několika tematickými prvky, které se staly charakteristickými pro žánr adult anime. Mezi klíčová sémantická témata filmu patří dystopie, technologie. Syntax lidské přirozenosti je nejen rezonující téma pro valnou většinu, ale také velmi oblíbená u starších publik a přispívá k trvalému ohlasu filmu. Neo-Tokyo sužuje korupce, násilí gangů a politické nepokoje, což vytváří temnou a tísnivou atmosféru. Toto dystopické prostředí odráží úzkosti a nejistoty společnosti, která čelí rychlému technologickému pokroku a možným důsledkům nekontrolované moci.

Sophie Kinsella vysvětluje, že dystopická témata v manze a adult anime často odrážejí společenské obavy a strachy současné japonské společnosti, jako je možnost politického a sociálního chaosu a ztráta individuálních svobod.<sup>108</sup> Podobně Napier poznamenává, že dystopické prostředí filmu *Akira* slouží jako pozadí pro zkoumání témat, jako je moc, kontrola a možnost sebedestrukce.<sup>109</sup>

*Akira* se zabývá potenciálním nebezpečím vyspělé technologie a jejím dopadem na společnost. Film zkoumá témata technologického pokroku, bioinženýrství a důsledky snahy o získání moci vědeckými prostředky. Příběh se točí kolem objevu nadpřirozených schopností, které jsou zesíleny technologií, a nakonec vedou ke katastrofickým událostem.

Téma technologie ve filmu *Akira* slouží ke zdůraznění možných důsledků vědeckého pokroku a také etických otázek spojených s využíváním těchto vymožeností. Již od počátku filmu sledujeme, jak vypadá lidská existence v post apokalyptickém prostředí. Záhadný výbuch, který přinesl zkázu původnímu Tokyu se odráží v zobrazení každodenního života občanů v Neo-Tokyu. Lidé žijí v bídě a strachu. Struktura města je zničena a obyvatelé žijí v pozůstalých troskách.

---

<sup>108</sup> Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. Honolulu, str.1-18

<sup>109</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan, str. 3-14



Motorkářský gang se pere v prostředí rozbořeného Neo-Tokya<sup>110</sup>

Přítomnost Esperů otevírá otázky násilí na dětech a zneužívání, což je další syntaktickou tématikou, se kterou nás *Akira* seznamuje. Jsou drženy v laboratoři jako pokusní králíci a jejich život se váží pouze v rámci jejich schopností, a ne jejich lidské hodnoty. Vědci zde používají technik pro zvýšení jejich potenciálních schopností a na jejich zničené životy se nebere zřetel. Zobrazení technologie u *Akiry* a dalších adult anime filmů často odráží obavy z potenciálních dehumanizujících účinků technologické závislosti a oslabení lidské působnosti.<sup>111</sup>

Vládní manipulace s informacemi a použití moci k potlačení nesouhlasu jsou témata, která rezonují i v dalších filmech, protože odrážejí potenciální nebezpečí nekontrolované moci. Vláda je ve filmu *Akira* vykreslena jako zkorumpovaná, různí úředníci se dopouštějí nekalých činností a zneužívají své postavení. Tato korupce je klíčovým prvkem filmu, protože ukazuje důsledky moci a to, jak může zkorumpovat i ty, kteří mají sloužit a chránit společnost. *Akira* se také zabývá vojensko-průmyslovými jednotkami a ukazuje, jak vláda spoléhá na militarismus, aby si udržela moc a kontrolu. Toto téma se objevuje i v následujících filmech, protože upozorňuje na nebezpečí společnosti, která upřednostňuje vojenskou sílu před blahobytem svých občanů.

<sup>110</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 0:28:02]. Tokyo Movie Shinsha.

<sup>111</sup> Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime encyclopedia: A guide to Japanese animation since 1917*. Berkeley, CA: Stone Bridge Press, s. 528

Dystopické prostředí Neo-Tokya ve filmu *Akira* je přímým důsledkem korupce a špatného vládního řízení, stejně jako katastrofálních důsledků vojenských experimentů. Toto ztvárnění dystopické společnosti mělo významný vliv na budoucí filmy, protože nabízí silné varování před možnými důsledky nekontrolované vládní moci a korupce. Zobrazený vývoj děje ukazuje potenciál adult anime zabývat se složitými a podnětnými tématy a posouvat hranice vyprávění v rámci tohoto média.

Zkoumání lidské povahy je ve filmu *Akira* klíčové pro jeho tematickou hloubku, protože vyvolává otázky o schopnosti dobra i zla a jejich prolínání u jednotlivců i celé společnosti. Tetsuo je příkladem rozpolceného hrdiny. Jedná se o postavu, která byla vychovávána pro své schopnosti a lidské hodnoty se učila až v dospívání. Ačkoli se u něj později vytváří sociální vazby jeho rozpolcená osobnost je hlavním faktorem, který z něj dělá nebezpečnou hrozbu. Tetsuovy nově nabyté nadpřirozené schopnosti ukazují zhoubný vliv moci na lidskou povahu. Jak jeho schopnosti sílí, stává se stále více nekontrolovatelným a nebezpečným, aniž by bral ohled na následky svých činů. Tetsuovo odhodlání dokázat, že není jen slaboch, a to i na úkor ostatních, ilustruje, kam až jsou lidé schopni zajít, aby si upevnili svou identitu a prosadili svou vlastní hodnotu.

Dalším aspektem lidské povahy, který je zkoumán prostřednictvím Tetsuovy postavy, je zranitelnost a strach. Navzdory své obrovské moci se Tetsuo nedokáže vymanit z neustálého strachu, že ho ostatní budou ovládat nebo s ním manipulovat, což podněcuje jeho destruktivní chování. Tento strach je odrazem vrozené lidské touhy po autonomii a strachu z bezmoci tváří v tvář vnějším silám. Je schopen ublížit svým blízkým či osobám, které zná, jen ze strachu o sebe samého.

Tetsuův vztah s Kanedou, jeho nejlepším přítelem a rivalem, zdůrazňuje vrozenou lidskou potřebu spojení a sounáležitosti. Jak se Tetsuo stále více propadá do šílenství, jeho pouto s Kanedou mu neustále připomíná jeho lidskost a důležitost přátelství. Tato potřeba spojení slouží jako protiváha temným stránkám lidské povahy a zdůrazňuje potenciál vykoupení a růstu. Je to i právě tento vztah, který je na konci Tetsuovým hlasem při volání o pomoc a následné vykoupení. Toto zkoumání lidské povahy je v adult anime častým tématem, protože umožňuje graduální vývoj postav a morální nejednoznačnost, která oslovuje dospělé publikum.

*Akira*, jako kulturní artefakt, který odráží specifika japonské společnosti, představuje mnohem více než jen post-apokalyptický sci-fi snímek. Jeho tematické prvky – dystopické prostředí, technologický pokrok a zkoumání lidské povahy, definují žánr adult anime. Tato témata nejen rezonují s diváky, ale také otevírají prostor pro diskuzi složitých otázek a nabízí základ pro porovnání s dalšími ikonickými díly žánru, jako jsou *Ghost in the Shell*, *Perfect Blue* a *Howl's Moving Castle*. Další zkoumání těchto filmů nám pak umožňuje hlubší porozumění jednotlivých děl, ale také podrobnější analýzu toho, jak se anime jako médium zabývá závažnými sociálními a etickými otázkami. V důsledku toho nám analýza *Akiry* a jejích tematických prvků poskytuje hlubší pochopení trvalého kulturního významu tohoto filmu a jeho vlivu na žánr adult anime.

## 7. Komparace s vybranými snímky

V této kapitole se zaměřím na demonstraci vlivu filmu *Akira* na konkrétních vzorcích. Skrze vybraný vzorek scén, vizuálních prvků a tematických motivů se pokusím odkrýt, jak tento průkopnický anime snímek formoval a ovlivnil svět animace a adult anime žánru. Je třeba zdůraznit, že následující analýza není zamýšlena jako hlubková. Místo toho se snažím nabídnout ilustrativní srovnání, které ukazuje, jak hluboké může být kulturní dědictví jednoho filmu. Tato kapitola tedy představuje výběr, který podle mě dává užitečnou možnost srovnání, nikoliv kompletní přehled všech možných vlivů filmu *Akira*.

## 7.1 Ghost in the Shell

*Ghost in the Shell* (Oshii, 1995) je zásadní cyberpunkový film, který ilustruje vliv filmu *Akira* na žánr adult anime. Po stylistické stránce vykazuje *Ghost in the Shell* vysokou úroveň detailů a pokročilých animačních technik, které lze vztáhnout také k pozitivním ohlasům filmu *Akira*. Bohatě strukturované městské prostředí, výrazný design postav a využití CGI přispívají k intenzivní atmosféře filmu a odrážejí průkopnický přístup *Akiry* k tomuto médiu. Tyto pokroky v animaci připravily půdu pro spleťtější a obsáhlejší vyprávění příběhů v žánru adult anime.



Osvětlené Tokyo ve snímku *Ghost in the Shell*<sup>112</sup>

---

<sup>112</sup> Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Film; 1:17:49]. Japan: Production I.G.



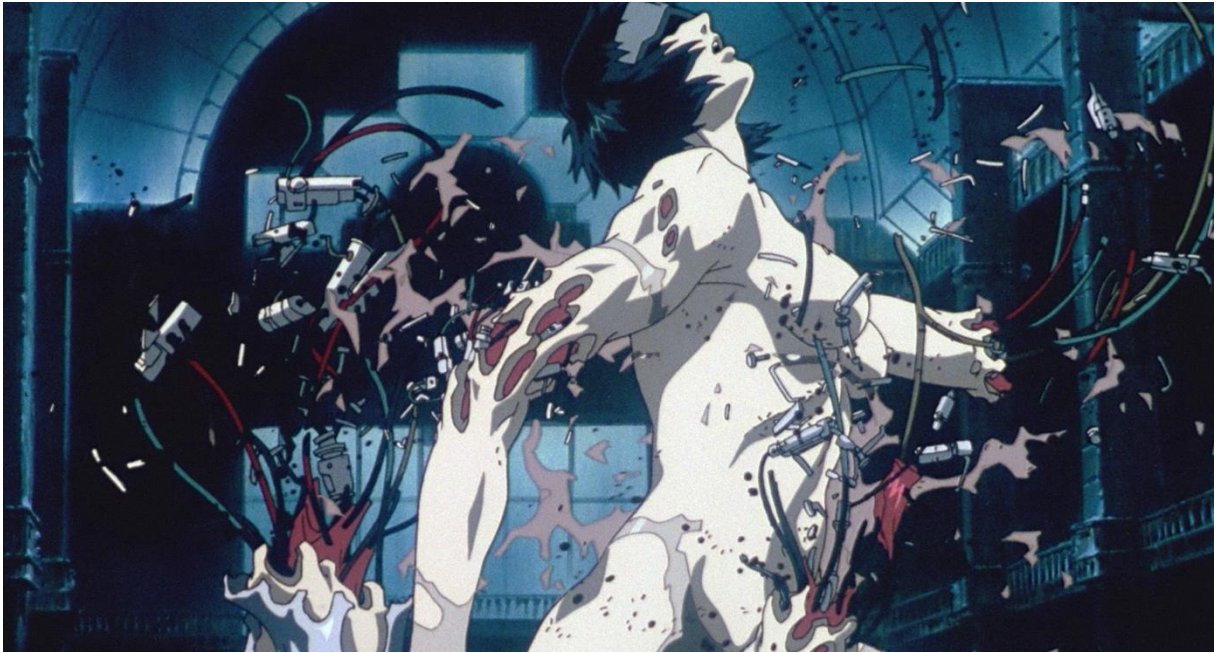


V tomto snímku lze dobře vidět stejná výstavba futuristické verze Tokya <sup>113</sup>

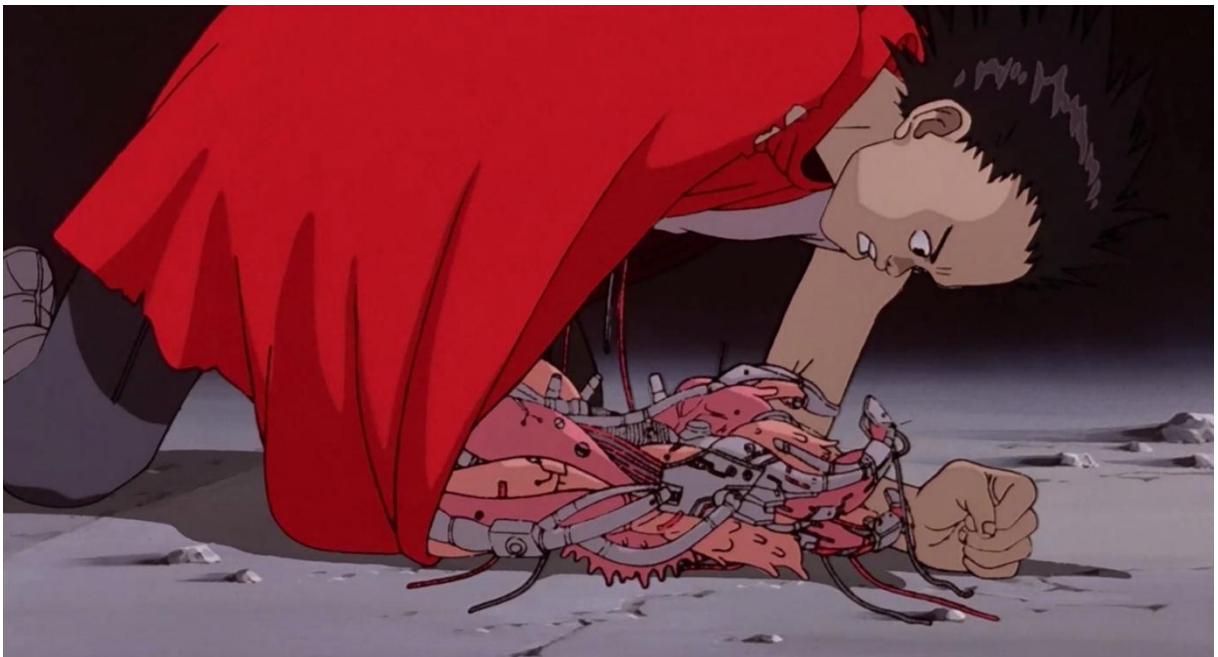
Z hlediska vyprávění se jak *Ghost in the Shell*, tak *Akira* vyznačují složitými dějovými liniemi, které diváky zapojují do hlubšího zkoumání témat filmu. Ačkoli se oba filmy liší specifickým zaměřením jejich děje, spojuje je důraz na vyprávění podněcující k zamyšlení a ochota zabývat se těmito tématy. Tetsuo z filmu *Akira* i Motoko z filmu *Ghost in the Shell* jsou příkladem propojení vyspělé technologie s lidskou biologií. Jejich kybernetická vylepšení vedou ke zlepšení schopností, ale také vyvolávají otázky týkající se identity, lidskosti a kontroly. Tetsuova kybernetická ruka a Motokoino tělo kyborga stírají hranice mezi organickým a syntetickým a vyvolávají etické otázky týkající se lidské augmentace. Obě postavy se potýkají se svou identitou, protože jejich vylepšení zpochybňují tradiční představy o sobě samém a lidskosti. I když jim tato vylepšení propůjčují mimořádné schopnosti, ukazuje se riziko ztráty kontroly. Tetsuova ztráta kontroly nad svými schopnostmi nakonec vede k jeho tragédii, zatímco Motoko čelí zranitelnosti, že bude počítačově naborána nebo zmanipulována. Postavy Tetsua a Motoko ukazují potenciální dopad vyspělé technologie na lidský život a vyvolávají zásadní otázky týkající se identity, etiky a kontroly ve světě, kde se hranice mezi člověkem a strojem stále více splývají.

---

<sup>113</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 0:06:34]. Tokyo Movie Shinsha.



*Ghost in the Shell* zobrazuje možnosti propojení kybernetiky a vytváření tak alternativních bytostí <sup>114</sup>



*Akira* si pohrává s tématikou proměny osobnosti a propojení živých částí s mechanismem <sup>115</sup>

Vliv komplexního narativu filmu *Akira* je patrný také v nelineárním ději filmu *Ghost in the Shell*, který se zabývá tématy, jako je lidská existence, povaha vědomí a důsledky technologie.

---

<sup>114</sup> Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [Film; 1:05:09]. Japan: Production I.G.

<sup>115</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 1:40:21]. Tokyo Movie Shinsha.

*Ghost in the Shell* a *Akira* se zabývají hlubokými tématy, která jsou určena dospělému a náročnému publiku. Zkoumání dystopické budoucnosti, technologie a lidské přirozenosti ve filmu *Akira* mělo významný vliv na žánr adult anime.<sup>116</sup> *Ghost in the Shell* sice představuje spíše cyberpunkové řazení, ale zabývá se rovněž souhrnnými tématy, jako je povaha lidstva, role technologie ve společnosti a potenciální důsledky nekontrolovaného technologického pokroku. Společná tematická hloubka obou filmů je příkladem jak *Akira* ovlivňovala navazující snímky, přičemž každý z filmů nabízí přesvědčivý a podnětný obsah pro vyspělé publikum.

Dalším spojením pro oba filmy je detailní a plynulá animace. Oba snímky představují krajiny měst, postavy a akční sekvence, které jsou pečlivě nakreslené a animované, což vede k realistickému a pohlcujícímu zážitku. Tento důraz na realistický výtvarný styl, přestože se odehrávají ve fantastické budoucnosti, se promítá ve vyobrazení postav, vozidel a prostředí, které jsou navrženy s vysokou úrovní detailů a důsledností, což zakotvuje fantasknější prvky ve věrohodném světě. Oba filmy využívají tradiční *cell-shaded* animaci, při níž je každý snímek ručně nakreslen a vybarven. Tato technika dodává oběma filmům jejich osobitou estetiku a přispěla k nastavení vysokých standardů pro adult anime produkci.

*Akira* i *Ghost in the Shell* využívají filmové techniky, které byly v té době pro anime novátorské. Využívají dynamické úhly kamery, atmosférické osvětlení a vizuální symboliku k vytvoření dramatických a myšlenkově podnětných sekvencí. Oba filmy kladou značný důraz na zvukový design, od zvukových efektů doprovázejících akci až po ikonickou hudbu, která navozuje atmosféru. Oba filmy využívají zvuk k doplnění vyprávění a zdůraznění emocionálního a tematického obsahu scén.

Film *Ghost in the Shell* je příkladem inspirace filmu *Akira* pro další snímky v žánru adult anime. Stylistické, vypravěčské a tematické prvky filmu prokazují jasný vliv *Akiry* a oba filmy ukazují potenciál komplexního vyprávění a tematického zkoumání v rámci žánru. Jako důkaz trvalého odkazu *Akiry* přispívá *Ghost in the Shell* k růstu a rozvoji žánru adult anime.

---

<sup>116</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. s. 103-116

## 7.2 Perfect Blue

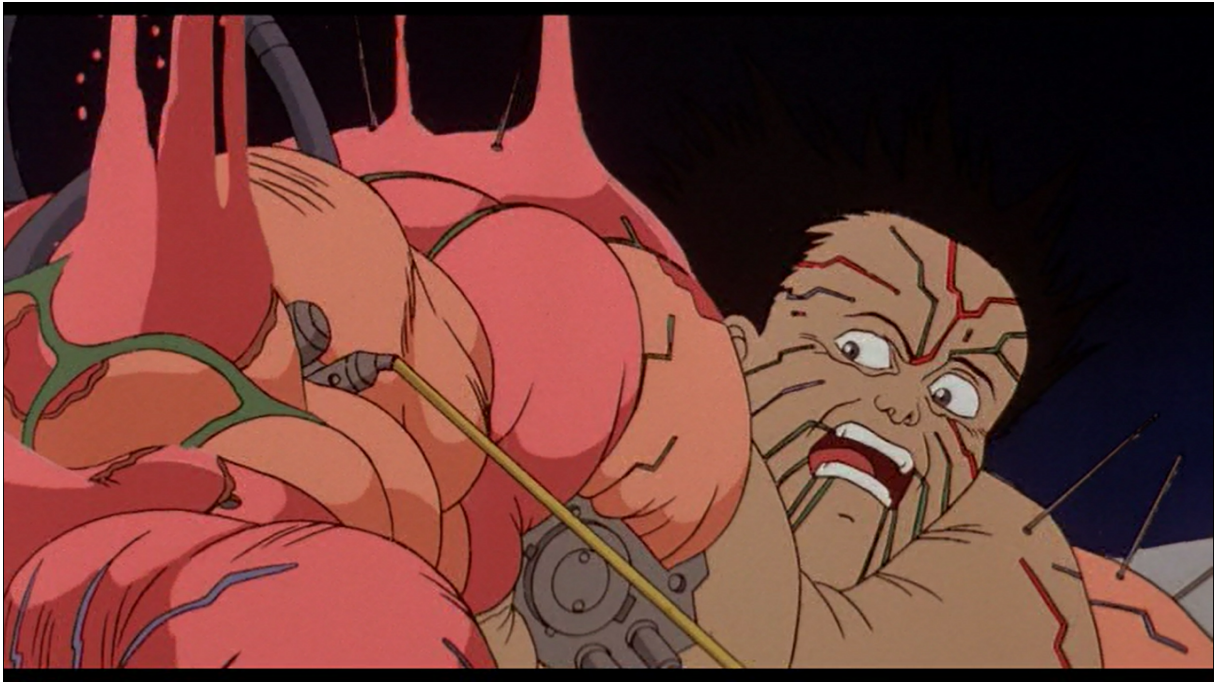
Animovaný thriller *Perfect Blue* (1997, Kon Satoshi) slouží jako klíčová ukázka hloubky a komplexnosti, kterou může žánr adult anime nabídnout. Díky své psychologické intenzitě, vyspělým tématům a inovativnímu vyprávění posouvá tento film nadále hranice animace a ukazuje, jak lze toto médium využít k vytvoření hlubokých a podnětných příběhů, které silně rezonují i s náročným divákem. Jeho zařazení do širší diskuse o žánru adult anime je důkazem všestrannosti tohoto žánru a jeho potenciálu pro hluboké tematické zkoumání.

Po stylistické stránce vykazuje *Perfect Blue* vysokou úroveň detailů a pokročilých animačních technik, které lze vztáhnout k vizuálním tendencím a technické experimentálnosti filmu *Akira*.<sup>117</sup> Výrazné použití barev, dynamický střih a plynulá animace přispívají k intenzivní atmosféře filmu a odrážejí progresivní přístup snímku *Akira* k tomuto médiu. Tyto pokroky v animaci připravily půdu pro souhrnnější, spleťtější vyprávění v žánru adult anime.

Z hlediska vyprávění se *Perfect Blue* i *Akira* vyznačují složitými dějovými liniemi, které diváky zapojují do hlubšího zkoumání témat filmu. Ačkoli se oba filmy liší specifickým zaměřením vyprávění, spojuje je důraz na vyprávění podněcující k zamyšlení a ochota zabývat i sociálními otázkami. Vliv náročného vypravěčského stylu filmu *Akira* je patrný v nelineárním ději filmu *Perfect Blue*, který se zabývá otázkami jako jsou sláva, identita a posedlost. Oba filmy využívají nelineární vyprávění k vytvoření pocitu dezorientace a zmatku, což odráží vnitřní zmatek jejich hrdinů. Tato technika pomáhá zdůraznit nestabilní a chaotickou povahu duševních stavů postav, které se potýkají s nově nabytou mocí a slávou. Jak *Akira*, tak *Perfect Blue* hojně využívají vizuální obrazy a symboliku k vyjádření témat filmů. Ve filmu *Akira* je Tetsuova proměna znázorněna prostřednictvím groteskních a znepokojivých obrazů a deformace jeho podoby. Zatímco *Perfect Blue* využívá znetvořeného odrazu Mimy a jejího dvojníka, aby znázornil její rozpadající se pocit sebe samé.

---

<sup>117</sup> Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan. str. 3-14



Tetsuo zápasí se svojí alternativní osobností, která proměňuje jak jeho psychiku, tak fyzickou formu<sup>118</sup>



Mima je pronásledovaná svou dvojnicí, která vede k její zhoubě<sup>119</sup>

V obou filmech je zobrazeno měnící se vnímání vlastní podstaty obou postav Tetsua a Mima, které zdůrazňuje jejich stále nestabilnější duševní stav. S tím, jak ztrácejí pocit identity, se zhoršují i jejich vztahy s ostatními, což ukazuje, jak škodlivé účinky

---

<sup>118</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 1:42:19]. Tokyo Movie Shinsha.

<sup>119</sup> Satoshi Kon (Director). (1997). *Perfect Blue* [Film; 1:14:07]. Japan: Madhouse.

může mít moc a sláva na život člověka. To může být dalším důkazem vlivu filmu *Akira* na žánr adult anime, přičemž oba filmy vykazují snahu o vyprávění příběhu s různými nuancemi.

Tematicky se *Perfect Blue* a *Akira* zabývají zkoumáním dystopické budoucnosti, technologie a lidské povahy. *Perfect Blue* sice představuje spíše psychologický příběh, ale zabývá se společnými tématy jako jsou problematika moci a slávy, mlhavé hranice mezi fantazií a realitou a narušená identita hlavního hrdiny. Tetsuo získá obrovské psychické schopnosti, které ho zkazí a vedou k jeho pádu. Jak jeho schopnosti sílí, stává se posedlým prosazováním své nadvlády a moci a ztrácí přitom ze zřetele svou lidskost. Film ukazuje destruktivní potenciál moci a ztrátu identity, která ji může doprovázet. V *Perfect Blue* je Mima popovým idolem, který se rozhodne přejít k herectví. Jak se stává slavnější, bojuje se svou identitou a vnímáním reality. Tlak slávy a touha po úspěchu způsobují, že Mima ztrácí kontakt sama se sebou, což ji vede k pochybnostem o vlastním zdravém rozumu. Film zkoumá temnou stránku slávy a psychickou daň, kterou si může vybrat na pocitu vlastní identity.

*Akira* i *Perfect Blue* vynikají svou propracovanou a detailní animací. Postavy, prostředí a sekvence jsou pečlivě řešeny do nejmenších detailů, což vede k pohlcujícímu, téměř realistickému diváckému zážitku. Oba filmy používají realistické výtvarné styly. Dokonce i v případě fantastických prvků, jako jsou psychické síly ve filmu *Akira* nebo rozostřené hranice mezi realitou a fantazií ve filmu *Perfect Blue*, zůstává výtvarné provedení založeno na věrohodném zobrazení světa. Podobně jako ve filmech *Akira* a *Ghost in the Shell* používají snímek *Perfect Blue* tradiční *cell-shaded* animaci. Každý snímek je ručně kreslený a barvený, což má za následek jedinečnou estetiku, která filmy vyvyšuje nad konvenční mainstreamové anime. *Akira* i *Perfect Blue* také využívají ke zprostředkování svých příběhů inovativní kameramanské a stříhové techniky. Využívají dramatické úhly kamery, pečlivé rámování a plynulé přechody, které umocňují vyprávění a přispívají k celkové náladě jednotlivých scén.

### 7.3 Howl's Moving Castle

Ačkoli se film *Howl's Moving Castle* (2004, Miyazaki, Hayao) může zpočátku zdát jako rodinný film díky svým fantastickým prvkům a hravému stylu, který je běžně spojován se studiem Ghibli, je důležité si uvědomit jeho místo v žánru adult anime. Je tomu tak především kvůli vážným tématům, která zpracovává, a nuancovaným vypravěčským postupům, které používá. Zařazení filmu *Howl's Moving Castle* do širšího okruhu adult anime podtrhuje rozmanitost tohoto žánru. Termín "adult anime" nemusí nutně znamenat explicitní nebo násilný obsah; označuje také úroveň tematické hloubky, emocionální složitosti a vypravěčské propracovanosti, která může být pro mladší publikum náročná nebo nepřístupná. *Howl's Moving Castle* se zabývá hlubokými tématy, jako je válka, vlastní identita, láska a oběť. Válečné prostředí není jen kulisou, ale významným prvkem, který pohání děj a vývoj postav. Film nabízí kritiku války a jejích ničivých dopadů na lidi a společnost stejně jako je tomu u *Akiry*, což je téma, které rezonuje s chápáním a zkušenostmi dospělého publika.

Ačkoli je tento snímek diametrálně odlišný od předešlých vzorků, jeho tematické a narativní prvky pomáhají podpořit všestrannost žánru adult anime. Téma války je pro oba snímky stěžejní. Oba filmy se zabývají destruktivními dopady války a násilí na jednotlivce i společnost. *Akira* se odehrává v postapokalyptickém Tokyu, které bylo zpusťošeno předchozí katastrofou a děj se točí kolem hrozby další kataklyzmatické události. *Howl's Moving Castle* se odehrává na pozadí války, která ovlivňuje životy hlavních postav i svět kolem nich a zobrazuje více čerstvou podobu toho, co může válka mít ve světě za následky. Stejně tak důležité je i téma moci a nadpřirozených schopností u jedince, kterému je určen velký potenciál. Pojmem moci a odpovědnosti, která s ní souvisí, se ve filmu *Akira* ukazuje, když Tetsuo získá obrovskou nadpřirozenou moc, ale jeho neschopnost ji ovládat vede k destrukci a chaosu. Ve filmu *Howl's Moving Castle* dávají Howlovi magické schopnosti velkou moc, ale on se stejně tak potýká s odpovědností, která je s ní spojena a s možnými důsledky svých činů a vlastní zkázou stejně jako Tetsuo.

Ačkoli *Howl's Moving Castle* je uznávaným anime filmem, není přímo ovlivněn *Akirou* tak, jako některé jiné dříve zmíněné tituly. Vliv *Akiry* je patrný spíše u anime s dystopickou, cyberpunkovou nebo psychologickou tematikou, stejně jako u anime se

složitými urbanistickými scenériemi a zaměřením na technologie. Naproti tomu *Howl's Moving Castle* je fantaskní, na postavách založený příběh zasazený do kouzelného světa, jejich podobnost však vyplívá právě z této rozdílnosti. Složité urbanistické struktury nahrazují maloměstské uličky a bohaté přírodní krajiny. Stejně tak poutavé detailní vizuály v novém kabátě pomáhají snímku v jeho rozmanitosti a vizuálnímu vyprávění. Celý prostor Howlova pohybuujícího se zámku je bludištěm spletítych steampunkových detailně zakreslených prostor. Poukazuje tak na možné interpretace a převzetí stále přítomných komplexních vizuálů. Film má klidnější tempo, ale jeho poutavost se tím nikam nevytrácí. Propojení odpovídajícího zvukového doprovodu pomáhá diváka vtáhnout do představeného světa a celého ho do něj beztížně ponořit. Po stylistické stránce se *Howl's Moving Castle* vyznačuje vysokou úrovní detailů a propracovanými animačními technikami, které ve svých aspektech odrážejí průkopnické vizuální úspěchy filmu *Akira*. *Howl's Moving Castle* se nebojí propracované animace a bohatého pozadí. Ukazuje rozmanité možnosti pestrých scenérií a vrstvených vizuálů. Bohatě strukturované prostředí, nápadité návrhy postav a fungující propojení tradiční animace a CGI ve filmu *Howl's Moving Castle* lze odkazovat k podobnému přístupu k tomuto médiu ve filmu *Akirai*. Tyto pokroky v animaci připravily půdu pro následující obsáhlé a vizuálně bohaté adult anime filmy.

Jak *Howl's Moving Castle*, tak *Akira* se z vypravěčského hlediska vyznačují spletítymi dějovými liniemi, které diváky zapojují do hlubšího zkoumání témat filmu. Ačkoli se oba filmy liší specifickým zaměřením vyprávění, spojuje je důraz na vyprávění nutícího diváka k jeho reflexi. Vliv narativního stylu filmu *Akira* je patrný i ve spletitém ději filmu *Howl's Moving Castle*, pojednávajícím o lidských emocích, vlastní identitě a válce stejně jako *Akira*.

Stylistické, vypravěčské a tematické prvky filmu prokazují vliv *Akiry* právě pro jejich různorodost. Odvážnost a technologickou převratovost, se kterou přichází *Akira*, dopřává snímkům jako je *How's Moving Castle* volnost a kreativitu. Oba filmy ukazují potenciál sofistikovaného vyprávění a tematického zkoumání v rámci žánru.

U obou snímků je zřetelná i inspirace reálným světovým děním, což je jedním z prvků, se kterými pracuje žánr adult anime. Jak *Akira*, tak *Howl's Moving Castle* čerpají významný vliv na vyprávění z reálných konfliktů a válečná témata do svých zápletek začleňují osobitým způsobem. Postapokalyptické Neo-Tokyo v *Akiře*, obnovené po

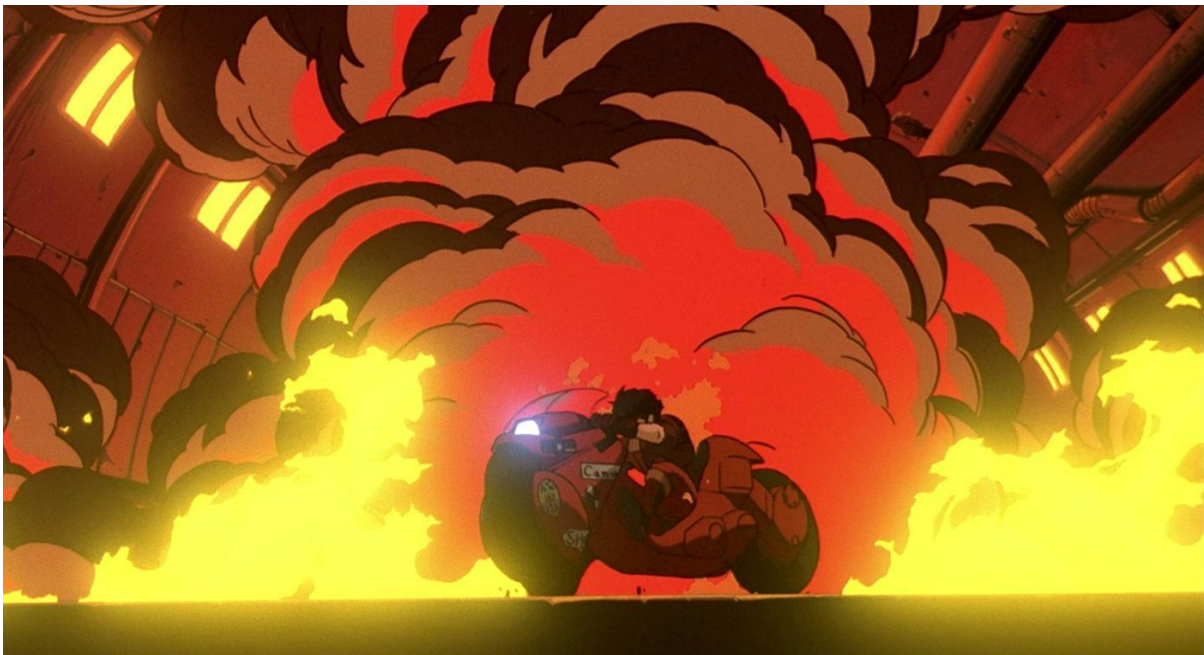


třetí světové válce, odráží úzkosti společnosti, která se vyrovnává s následky zkázy a silně rezonuje s obnovou a modernizací Japonska po druhé světové válce. Film zkoumá koloběh destrukce a obnovy, politickou korupci a zneužívání moci, které jsou s válkou a jejími důsledky silně spjaty.

Naproti tomu film *Howl's Moving Castle* zobrazuje válku z bezprostřednější perspektivy. Na pozadí hrozící války zkoumá ničivé dopady konfliktu na jednotlivce i společnost. Ačkoli film přímo neodkazuje na konkrétní skutečnou válku, odráží známé pacifistické přesvědčení režiséra Hayao Miyazakiho a jeho kritiku například války v Iráku (která probíhala v době vzniku filmu), sama autorka knižní předlohy Diana Wynne Jones pak prožila své dětství v Británii během druhé světové války. Oba filmy, navzdory odlišnému prostředí a tónu, využívají téma války jako hnací sílu svého vyprávění a nabízejí komentář k jejím ničivým dopadům a cyklické povaze konfliktu, ovlivněný skutečnými historickými událostmi.



Howl se zde stává přímým protagonistou během válečného konfliktu<sup>120</sup>



Snímek zobrazuje propojení hlavního hrdiny se zuřící válkou a akcí, kterou tyto pasáže nabízejí<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> Miyazaki, H. (Director). (2004). *Howl's Moving Castle*, [Film; 1:19:13]. Studio Ghibli.

<sup>121</sup> Ōtomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Film; 0:10:30]. Tokyo Movie Shinsha.

## 7.4 Další klíčová díla

V této části se budu věnovat dílům kterým Akira ukázal potenciál věnování se obsahu, které v anime vedou k zamyšlení a můžeme je tak řadit do žánru adult anime. Jeho úspěch připravil půdu pro další anime zaměřená na dospělé publikum, jako jsou *Metropolis* (Rintaro, 2001),<sup>122</sup> *Paprika* (Kon, 2006),<sup>123</sup> *Cowboy Bebop* (Watanabe, 1998)<sup>124</sup> a *Neon Genesis Evangelion* (Anno, 1995),<sup>125</sup> které posunuly hranice vyprávění a zabývaly se podobně komplikovanými tématy. Akira nastavila vysokou úroveň animace a vizuálního stylu a inspirovala další anime k experimentování s inovativními technikami a osobitými uměleckými styly, což zvýšilo uznání tohoto média. Sehrála také významnou roli v celosvětové popularizaci anime, přičemž seriály jako *Cowboy Bebop* a *Neon Genesis Evangelion* dále upevnily pověst anime pro dospělé. Zmínka o těchto anime vedle Akiry zdůrazňuje příběhovou rozmanitost žánru adult anime a zdůrazňuje jeho tvůrčí potenciál a schopnost uspokojit nejen dětské publikum. Úspěch a vliv těchto anime podtrhuje trvalý odkaz filmu Akira a jeho roli při formování žánru adult anime.

Snímky *Metropolis* a *Paprika* sice nejsou součástí vzorku, zmiňuji je jako další příklad. Je totiž důležité zmínit jejich přínos žánru adult anime a vliv *Akiry* na jejich stylistické, narativní a tematické aspekty. *Metropolis*, režírovaný Rintarem a natočený podle stejnojmenné mangy Osamu Tezuky, je vizuálně ohromující anime film, který má s *Akirou* společné mnohé stylistické prvky. Jeho detailní městské scenérie, pokročilé animační techniky a dystopické prostředí odrážejí průkopnické vizuální úspěchy *Akiry*. Z vypravěčského hlediska *Metropolis* zkoumá komplexní témata, jako jsou sociální nerovnost, povaha lidstva a důsledky technologického pokroku, podobně jako *Akira* zkoumá dystopickou budoucnost, technologii a lidskou povahu. Stylisticky se *Paprika* vyznačuje živými snovými krajinami a plynulou animací, které dokládají nápadité vizuální narativy inspirované filmem *Akira*.<sup>126</sup> Vyprávění filmu otevírá možnosti děje s neostrými hranicemi mezi nevědomím a realitou a také silou podvědomí, což odráží

---

<sup>122</sup> Rintaro (Director). (2001). *Metropolis* [Animated film]. Madhouse; Tezuka Productions.

<sup>123</sup> Kon, S. (Director). (2006). *Paprika* [Animated film]. Madhouse.

<sup>124</sup> Watanabe, S. (Director). (1998-1999). *Cowboy Bebop* [Animated television series]. Sunrise.

<sup>125</sup> Anno, H. (Director). (1995-1996). *Neon Genesis Evangelion* [Animated television series]. Gainax; Tatsunoko Production.

<sup>126</sup> Lamarre, T. (2015). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press. str. 528

myšlenkově propracované narativ, které zpopularizovala *Akira*. Tematicky se *Paprika* zabývá důsledky pokročilé technologie, lidské identity a potenciálním nebezpečím manipulace s myslí, což je ozvěnou zkoumání možných důsledků vysokého technologického pokroku ve filmu *Akira*.

Ačkoli se tato práce zaměřuje především na filmový průmysl, je nezbytné uznat přínos televizních seriálů jako například *Cowboy Bebop* a *Neon Genesis Evangelion* pro žánr adult anime, stejně jako vliv *Akiry* na jejich stylistické, narativní a tematické aspekty. Filmový a televizní seriálový formát v rámci žánru adult anime jsou hluboce provázány, přičemž myšlenky, témata a vizuální styly se mezi oběma médii často prolínají.

*Cowboy Bebop*, režírovaný Shinichirō Watanabem, je neo-noirový vesmírný western, který se vyznačuje dynamickými akčními sekvencemi, plynulou animací a vyspělým stylem vyprávění ovlivněným průkopnickými příběhovými a vizuálními technikami *Akiry*.<sup>127</sup> Po stylistické stránce seriál ukazuje detailní prostředí, nevšední úhly kamery a atmosférické osvětlení, což odráží similarity u *Akiry*. Z vypravěčského hlediska *Cowboy Bebop* zahrnuje rozmanité a obsáhlé postavy, epizodické vyprávění a témata jako existencialismus, osamělost a vykoupení. *Neon Genesis Evangelion*, režiséra Hideaki Anna, je mecha<sup>128</sup> anime seriálem, ztělesňující tematickou hloubku a komplexnost, kterou *Akira* pomohla vnést do žánru adult anime. Po stylistické stránce seriál sdílí pozornost, kterou *Akira* věnovala detailům v designu postav a složité animaci. Apokalyptické scénáře a psychologické boje představené v *Neon Genesis Evangelion* ukazují *Akiry* vliv na zkoumání dystopické budoucnosti, technologie a lidské povahy. Kromě toho se seriál zabývá tématy, jako je sebeúcta, identita a dopad traumatu na lidské vztahy. Jak *Cowboy Bebop*, tak *Neon Genesis Evangelion* zobrazují vliv *Akiry* na žánr adult anime prostřednictvím svých stylistických, vypravěčských a tematických aspektů. Tyto seriály přispívají k dalšímu růstu a rozvoji žánru, ukazují potenciál propracovaného vyprávění a tematického zkoumání v rámci adult anime a zdůrazňují trvalý odkaz filmu *Akira* nejen u anime filmů, ale i seriálů.

---

<sup>127</sup> Solomon, C. (2003) *Anime, Japanese Cinema's Second Golden Age*. Los Angeles Times. Dostupný z: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2003-jun-01-ca-solomon1-story.html>

<sup>128</sup> Mecha anime je podžánr anime, který se zaměřuje na roboty, obecně známé jako "mecha". Tito roboti jsou často obrovští a jsou ovládáni nebo pilotováni lidmi.

## Závěr

Závěrem mohu říci, že abych skutečně pochopila trvalý dopad a vliv filmu *Akira* na žánr adult anime, bylo nutné prozkoumat jeho stylistické, příběhové a tematické aspekty. Pomocí sémanticko-syntaktického přístupu Ricka Altmana k filmovému zpracování jsem mohla zjistit, jak *Akira* významně formovala vývoj vybraných anime filmů a seriálů žánru adult anime. Má práce tedy poukazuje na důležitost zkoumání filmových žánrů prostřednictvím komplexního rámce, jako je Altmanův sémanticko-syntaktický přístup, aby bylo možné plně docenit komplexní souhru vlivů a vývoj žánrových konvencí.

V průběhu mého výzkumu jsem se zaměřila na analýzu filmu *Akira* z různých perspektiv v kontextu žánru adult anime. Má zjištění ukázala, že *Akira* není jen významným dílem v oblasti anime, ale také hluboce zasahuje do sociálních a politických aspektů své doby a doby současné.

V první části analýzy jsem se zaměřila na stylistiku filmu *Akira*, která je klíčová pro jeho přitažlivost a význam. Uvědomila jsem si jedinečnost a revolučnost technik, které Ōtomo Katsuhiro použil v tomto filmu, od detailního pozadí až po inovativní zvukový design, který zdůrazňuje emoční a dramatické momenty filmu.

V druhé části jsem se věnovala analýze narativních vrstev filmu. *Akira* se nevyhýbá kritickému zobrazení doby, v níž byl vytvořen, ani netají svůj postoj ke korupci, násilí a nezodpovědnosti vlády. Film představuje zničený svět post-apokalyptického Tokya jako důsledek vojenského experimentu a tím přímo kritizuje vojensko-průmyslový komplex a vládní zneužití moci.

V poslední části jsem se zabývala analýzou tematických prvků filmu. Dystopické prostředí, zkoumání lidské povahy, násilí na dětech, etické otázky spojené s technologií a biomedicínou – všechny tyto aspekty odrážejí komplexitu a hloubku filmu *Akira* a jeho odraz na vývoj žánru adult anime.

Má práce ukazuje, že *Akira* je mnohem více než pouhý postapokalyptický sci-fi snímek. Jako kulturní artefakt představuje zrcadlo japonské společnosti, se kterou se ztotožňuje a kterou kritizuje. Jeho tematické prvky definují žánr adult anime a poskytují prostor pro diskuzi o složitých otázkách. Mé zkoumání filmu *Akira* a jeho významu v

rámci adult anime mi poskytlo hlubší pochopení jeho trvalého kulturního významu a jeho vlivu na tento žánr.

Kromě toho jsem popsala kulturní a historický význam filmu *Akira* v širším kontextu anime filmového průmyslu. *Akira* sehrála zásadní roli v propagaci japonské animace po celém světě a inspirovala novou generaci filmařů a animátorů. Zkoumáním různých způsobů, jimiž *Akira* zanechala stopu v žánru adult anime, jsem získala hlubší pochopení v čem byla inovativní a transformační síly analyzovaného díla.

S přihlédnutím k těmto závěrům lze říci, že *Akira* je mimořádným dílem, které si zaslouží své místo v historii anime a všeobecně v kulturní historii.

Srovnání *Akiry* s dalšími významnými díly adult anime, jako jsou *Ghost in the Shell*, *Perfect Blue*, *Howl's Moving Castle* a další, mi umožnilo identifikovat společné stylistické, narativní a tematické prvky, které lze vysledovat k snímku *Akira*. Patří mezi ně detailní animace, komplexní příběh, psychologická hloubka a zkoumání hlubokých namáhavých témat.

Budoucí výzkum by mohl rozšířit rozsah analýzy a dále zkoumat vliv filmu *Akira* na žánr adult anime a jeho vyvíjející se konvence. To by mohlo zahrnovat zkoumání dalších anime filmů a seriálů žánru adult anime, které jsem již zmínila v dílčím závěru analytické části, stejně jako zkoumání vlivu *Akiry* na další média, jako jsou grafické romány, videohry a svět ve virtuální realitě. Kromě toho by akademici mohli zvážit provedení studií divácké recepce, aby lépe porozuměli tomu, jak diváci vnímají stylistické, narativní a tematické prvky, které *Akira* přináší a jak se k nim staví.

Rozšíření tohoto výzkumu by se navíc mohlo zabývat i vlivem filmu *Akira* mimo žánr adult anime a zkoumat jeho dopad na jiné formy animace, hrané filmy, a dokonce i umělecké směry. Tímto způsobem můžeme získat komplexnější představu o širokém kulturním významu filmu *Akira* a o jeho přetrvávajícím významu v současných médiích.

## Seznam použitých pramenů a literatury

### Prameny:

1. Ōtomo, K. (Director). (1988). Akira [Film]. Tokyo Movie Shinsha; Toho.
2. Oshii, M. (Director). (1995). Ghost in the Shell [Film]. Production I.G; Shochiku.
3. Kon, S. (Director). (1997). Perfect Blue [Film]. Madhouse; Rex Entertainment.
4. Rintaro (Director). (2001). Metropolis [Film]. Madhouse; Toho; Sony Pictures Entertainment.
5. Miyazaki, H. (Director). (2004). Howl's Moving Castle [Film]. Studio Ghibli; Toho.
6. Kon, S. (Director). (2006). Paprika [Film]. Madhouse; Sony Pictures Classics.
7. Anno, H. (Director). (1995-1996). Neon Genesis Evangelion [TV series]. Gainax; Tatsunoko Production.
8. Ishii, K. (Director). (2001). Cowboy Bebop: The Movie [Film]. Sunrise; Bandai Visual; Destination Films.

## Literatura:

1. Altman, R. (1984). A semantic/syntactic approach to film genre. *Cinema Journal*, 23(3), 6-18.
2. Altman, R. (1999). *Film/Genre*. London, England: BFI Publishing.
3. Brown, S. T. (Ed.). (2006). *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
4. Clements, J., & McCarthy, H. (2001). *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*. Stone Bridge Press.
5. Condry, I. (2013). *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Duke University Press.
6. Drazen, P. (2003). *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*. Stone Bridge Press.
7. Ito, K. (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *Journal of Popular Culture*, 38(3), 456-475.
8. Kinsella, S. (2000). *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. RoutledgeCurzon.
9. Lamarre, T. (2015). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. University of Minnesota Press.
10. Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.
11. Odell, C., & Le Blanc, M. (2006). *Anime*. Oldcastle Books.
12. Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. University of Minnesota Press.
13. Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's Database Animals*. University of Minnesota Press.



## Internetové zdroje:

1. Sathaseevan, A. (2021, September 11). AKIRA: A look back at the film that revolutionized animation. The Varsity. Dostupné z <https://thevarsity.ca/2021/09/11/akira-animated-film-influence/>
2. The Numbers. Akira (1988). Dostupné z [https://www.the-numbers.com/movie/Akira-\(1988\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Akira-(1988)#tab=summary)
3. One Block Down. AKIRA: The anime that changed everything. Dostupné z <https://eu.oneblockdown.it/blogs/archive/akira-anime-sabukaru-history-lesson>
4. Coleman, B. (2011, September 12). Is 'otaku' a dirty word? CNN. Dostupné z <https://www.cnn.com/2011/09/12/living/otaku-is-it-a-dirty-word/index.html>
5. Barder, O. (2017, May 26). Katsuhiro Otomo On Creating 'Akira' And Designing The Coolest Bike In All Of Manga And Anime. Forbes. Dostupné z <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/?sh=6c3ed1196d25>
6. Sorokanich, B. (2018, July 13). Why the pioneering Japanese anime 'Akira' remains relevant, 30 years later. The Washington Post. Dostupné z [https://www.washingtonpost.com/entertainment/why-the-pioneering-japanese-anime-akira-remains-relevant-30-years-later/2018/07/12/b7577c74-813f-11e8-b851-5319c08f7cee\\_story.html](https://www.washingtonpost.com/entertainment/why-the-pioneering-japanese-anime-akira-remains-relevant-30-years-later/2018/07/12/b7577c74-813f-11e8-b851-5319c08f7cee_story.html)
7. <sup>[1]</sup> Johns, A. (2023). How Akira's Dystopian Sci-Fi Has Influenced Western Pop Culture. CBR. Dostupné z <https://www.cbr.com/akira-dystopian-sci-fi-western-pop-culture-influence/>
8. Rotten Tomatoes. (n.d.). *Akira*. Dostupné z <https://www.rottentomatoes.com/m/Akira;>

9. Hoad, P. (2013). *Akira: the future-Tokyo story that brought anime west*. *The Guardian*. Dostupné z <https://www.theguardian.com/film/2013/jul/10/Akira-anime-japanese-cartoon-manga>
10. The Japan Times. (2018). *Akira at 30: An oral history*. The Japan Times. Dostupné z <https://features.japantimes.co.jp/akiraweek-art/#:~:text=Each%20frame%20was%20drawn%20by,in%20both%20quality%20and%20quantity>
11. Black Girl Nerds. (2022) *5 Pop Culture Moments That Pay Tribute to Akira*. Dostupné z <https://blackgirlnerds.com/5-pop-culture-moments-that-pay-tribute-to-akira/>
12. West, K. (2007). *Stronger* [Video; 0:27]. Directed by Hype Williams. Island Def Jam. Dostupné z <https://www.youtube.com/watch?v=PsO6ZnUZl0g>
13. ANA Cool Japan. (2017). *Akira Bike*. Dostupné z <https://www.ana-cooljapan.com/contents/dreams/movie/bike/INT13071039>
14. Solomon, C. (2003) *Anime, Japanese Cinema's Second Golden Age*. Los Angeles Times. Dostupný z <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2003-jun-01-ca-solomon1-story.html>

**NÁZEV:**

*Akira*: Vliv filmu na vývoj žánru adult anime

**AUTOR:**

Aneta Gallasová

**KATEDRA:**

Katedra filmových a divadelních studií

**VEDOUcí PRÁCE:**

Mgr. Barbora Kapláňková

**KLÍČOVÁ SLOVA:**

*Akira*, žánr, adult anime

**ABSTRAKT**

Cílem této bakalářské práce je výzkum vlivu filmu *Akira* (Ōtomo, Katsuhiro, 1988) na formování žánru adult anime prostřednictvím použití metodologie žánrové analýzy představené Rickem Altmanem. Tato práce se zaměřuje hlavně na tematické, stylistické a narativní prvky ve filmu *Akira* a dále je porovnává se signifikantními díly jež následovaly po vzniku filmu *Akira*, jako jsou *Ghost in the Shell* (1995), *Perfect Blue* (1997), *Howl's Moving Castle* (2004) a další.

**TITLE:**

*Akira*: the influence of a movie on the adult anime genre

**AUTHOR:**

Aneta Gallasová

**DEPARTMENT:**

Department of Theater and Film Studies

**SUPERVISOR:**

Mgr. Barbora Kapláňková

**KEYWORDS:**

Akira, genre, adult anime

**ABSTRACT**

The aim of this bachelor thesis is to investigate the influence of the movie *Akira* (Ōtomo, Katsuhiro, 1988) on the formation of the adult anime genre by applying the methodology of genre analysis introduced by Rick Altman. This thesis focuses mainly on the thematic, stylistic and narrative elements in *Akira* and further compares them with significant works that followed the emergence of *Akira*, such as *Ghost in the Shell* (1995), *Perfect Blue* (1997), *Howl's Moving Castle* (2004) and other.