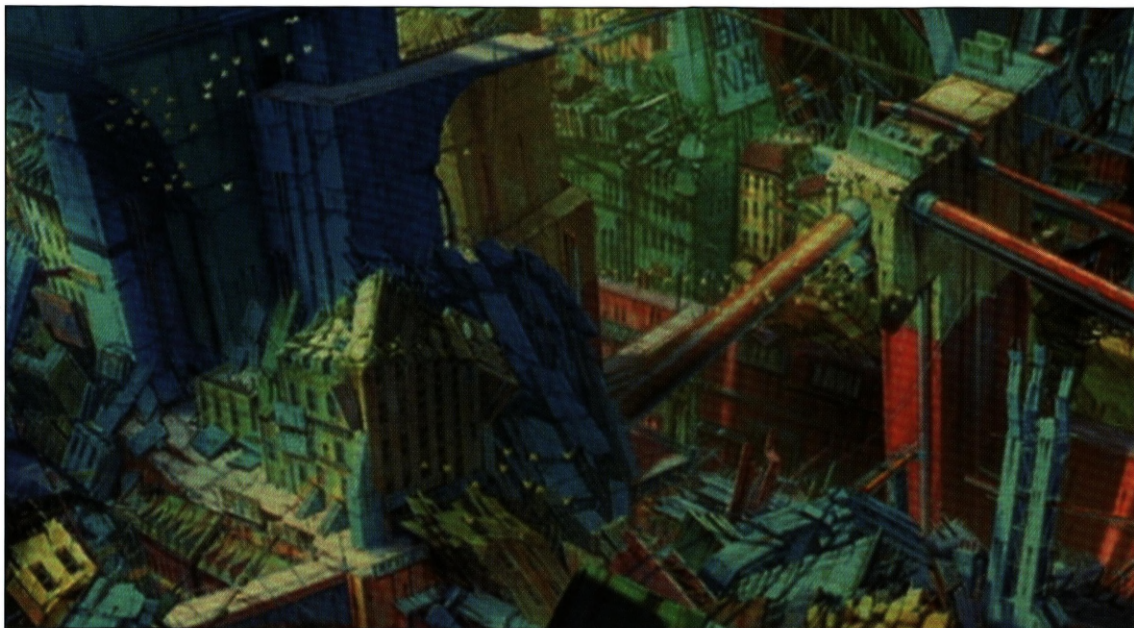




Metropolis (Rintaro, 2001)

Overgearede undergangsscenarier

Mennesker og maskiner fortsat på kollisionskurs i anime-filmen

Af Rasmus Brendstrup

Som Tom Mes og Jasper Sharp påpeger i deres bog *New Japanese Film*, har betydningen af ordet anime i al diskretion undergået en forvandling gennem de senere år. Fra simpelthen at have betydet animation (som det stadig gør for japanere) har anime udviklet sig til at blive en slags genrebetegnelse: En fællesnævner for de japanske tegnefilm, der gennem realistisk figurtegning, detaljerige baggrunde og dynamiske actionsekvenser stiller skarpt på en række filosofiske spørgsmål, der hænger nært sammen med de højteknologiske miljøer, filmene udspiller sig i (Mes og Sharp 2005: 324f).

Dette betydningsskred er intimt forbundet med animes globale udbredelse over

de senere år, for selv om de mange nye tv-kanaler verden over byder på alskens anime-typer (fra Pokémon over pigeserier til erotisk anime), er det i kraft af anime-auteurs som Mamoru Oshii, Katsuhiro Otomo, Rintaro, Satoshi Kon og Hayao Miyazaki, at den japanske animation har forankret sig i den øvrige verdens bevidsthed. Og det vel at mærke som en kunstart båret af en distinkt japansk sensibilitet.

Men måske er tiden allerede ved at løbe fra den nye betydningsforankring. I hvert fald har bl.a. Katsuhiro Otomo (*Steamboy*, 2004) og Hayao Miyazaki (*Det levende slot/Hauru no ugoku shiro*, 2004) udviklet den animerede spillefilm i en retning, hvor internationaliseringens flag synes at



Cowboy Bebop (Shinichiro Watanabe, 1997)

vaje over det nationale. De har med deres elegante, flydende tegnestil og børnevenlige film, der udspiller sig i genkendelige 'vestlige' miljøer, givet anime'en et på én gang mere globalistisk skær og mere familievenligt ansigt på det seneste.

Også deciderede voksenfilm som Shinichiro Watanabes *Cowboy Bebop* (*Cowboy Bebop: Tengoku no tobira*, 2001) viser frem mod storbyuniverser farvet af en grænsernes forfald (omend man her må tale om en interplanetarisk form for globalisering, thi den globale landsby er flyttet til Mars). Her finder man en form for multietnicitet, som gør det stadig sværere at spore den specifikt japanske klangbund.

Det er langtfra første gang, at anime-film har udspillet sig i euroficerede eller globaliserede miljøer, men det er første gang, sådanne film har haft tilstrækkelig kommerciel slagkraft til at være en faktor på, hvad der hidtil har været Disney-koncernens enemærker: Det vestlige biograf-

marked. Også grænsen mellem anime og vestlige tegnefilm er med andre ord blevet utydeligere end nogensinde før.

Denne artikel vil se nærmere på de stort anlagte anime, der har præget udviklingen inden for de seneste fire-fem år, og vil især fokusere på den undergangstematik, der synes at være et fast omdrejningspunkt for kunstnerne bag dem.

Ud af ruinhoben. Katsuhiro Otomos *Akira* (1988) var i sin tid filmen, der gjorde anime kendt og respekteret i Vesten – en "leddeløs, næsten usammenhængende fortælling, som på sin frenetiske, hysteriske fremfærd indoptager brudstykker af science fiction, teenagefilm, action-thriller, horror og social satire," som filmen rammende er blevet beskrevet (Friedberg 1996: 94). Berømmelsen kom dog ikke mindst i kraft af filmens apokalyptiske fremtidsvision, som fik en del udenforstående betragtere til at spørge, om tingene

nu også var så galt fat i Solens Rige.

Vi er i det gennemkorruperte Neo-Tokyo anno 2019 og følger i motorcykelbaghjulet på en gruppe teenage-cyberpunkere. En af disse, drengen Tetsuo, bliver involveret i et hemmeligt militærekspperiment og udvikler pludselig synske evner. Herfra udvikler filmen sig på samme tid til at være en sondring af et martret sind (Tetsuo forstår ikke at håndtere sine overnaturlige kræfter), en beskrivelse af et højteknologisk samfund på randen af et nervøst sammenbrud og en ekstravaganza af visualitet, bevægelse og eksplosioner. Det hele kulminerer med et dommedagsagtigt show-down, der passende nok finder sted på byens olympiske stadion. Når mennesker teknologisk presser sig til det yderste, kan de godt måle sig med olympens guder.

Som det fremgår af talrige analyser af *Akira*, er det svært ikke at se filmens destruktive drive i relation til Japans status som verdens eneste atombombede nation. Det interessante er, at *Akiras* tilgang til den samfundsmæssige sammenstyrtning på én gang peger i retning af angsten for undergangen og længslen efter katharsis (muligvis endda løftet om en ny begyndelse). Som filmforskeren Freda Friedberg skriver, er *Akira* "et produkt af forestillingen om apokalypsen – og en særlig interessant udgave, fordi den er japansk og dermed en post-atomar version af apokalypsen snarere end en bebudelse af verdens undergang" (Friedberg 1996: 95).

Allerede i filmens åbning får vi at vide, at skuepladsen, Neo-Tokyo, er opstået af Tredje Verdenskrigs ruinhob¹ – en af mange indikationer på, at filmen læner sig op ad et cyklisk historiesyn, der ikke tvivler på menneskehedens overlevelse, men snarere er interesseret i betingelserne for overlevelsen.

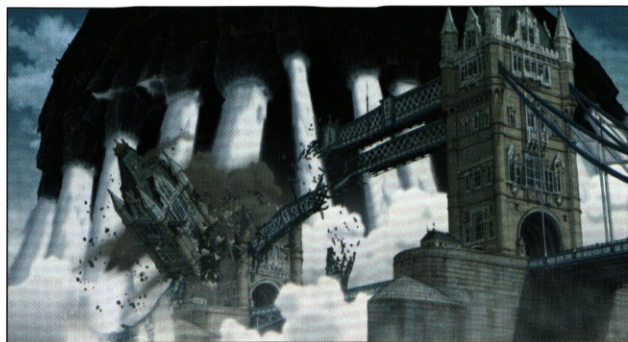
Forsonende isblomst. Otomos seneste værk, den stort anlagte *Steamboy* (2004), har været ti år undervejs. Skønt den ikke når *Akiras* komplekse fascinationskraft til sokkeholderne, er den interessant som et forsøg på at omplante anime-apokalypsen fra et neonoplyst hi-tech-Tokyo til noget så ueksotisk som Victoria-tidens England.

Filmen foregår i 1860'ernes London og Manchester – kort før den første teknologi-fetichistiske verdensudstilling og på en tid, da dampmaskinen endnu var i sin vorden. Hovedpersonen Ray Steam er tredje generation i en slægt af opfindere. Han bliver overdraget en mystisk metalkugle, som onde agenter gennem hele filmen prøver at fravriste ham, og som slutteligt eksploderer og indkapsler hovedstaden i en dampsky, der fryser til en mageløs kæmpeblomst af is.

Parallellen til *Akira* er indlysende: Skorstenssod har ganske vist erstattet neonblink som klangbund, damp er datidens pendant til atomkraft, men paddehatteskyen er fortsat en materialisering af mindet om Hiroshima og Nagasaki. Teknologien blotter sit janus-ansigt.

Når dampen alligevel går af *Steamboy*, hænger det ikke kun sammen med filmens mærkbare angst for at kede tilskueren (tempoet er konstant opskruet, hvilket i sig selv bliver monotont), men især med det forhold, at de voldelige og antiautoritære *juvenile delinquents* fra Neo-Tokyo er erstattet af en vandkæmmet, pacifistisk spejderdreng. Der er ingen dialektik mellem selvopholdelsesdrift og destruktionstrang i *Steamboy*, kun en Disney-agtig dualisme mellem god og ond.

Trods ødelæggelsen af Crystal Palace og andre prestigemonumenter er og bliver det da også en medgørlig, domesticeret form for paddehat, Otomo puster op over industrialiseringens Europa. Truslen om, at ci-



Steamboy (Katsuhiro Otomo, 2004)

vilisationen skulle blive sendt tilbage til år 0, bliver aldrig rigtig påtrængende, og den gribende isblomst over London opløser sig og bliver til et fredsommeligt snevejr.

Alene mod maskinerne. Har Katsuhiro Otomo med *Steamboy* mistet en del i intellektuel pondus, har han dog holdt fast i teknologien som tema og i undergangssceneriet som trope – elementer, som har optaget ham gennem hele karrieren. Allerede hans første længerevarende serie som mangategner, *Fireball* (1979), handlede om menneskers kamp mod en almægtig computer (Mes og Sharp 2005: 293).

I kortfilmen *Order to Cease Construction*, der indgår i antologien *Neo-Tokyo* (*Meikyu monogatari*, 1987), giver Otomo et morsomt og originalt bud på en tematisk evergreen inden for sci-fi-genren, der ikke har mistet fascinationskraft siden dengang: Temaet 'når robotterne tager magten'.

Order to Stop Construction foregår i en japansk bygget, men nu menneskeforladt fabriksby i Amazon-junglen, hvortil en japansk bureaukrat sendes ud, efter at forgænger er forsvundet sporløst – en morsom reference til Kurtz-figuren i Coppolas *Dommedag nu* (*Apocalypse Now*, 1979).

Bureaukraten skal tage de resterende værdier, der midlertidigt bliver beskyttet af robotter, med hjem i en fart. Men da han kommer frem, har hans udelige stumtjener af en hjælpe-robot fået nye ordrer fra en lokal oprørshær og betragter ham som et forstyrrende element. Otomo piller actiondramatikken ud af historien ved hjælp af morsomme gentagelser og Grieg-musik, men får på den måde gjort den stakkels bureaukrats frustration så meget desto mere menneskelig. Kontormusen havner i en månedlang husarrest i spøgelsesbyen og kan kun se til, mens byen rives ned om ørerne på ham.

Zeitgeist på nettet. Et næsten samtidigt bud på en lignende fortælling er Mamoru Oshii's fremtidsscenerie *Patlabor 1* (*Kido keisatsu patoreba: The Movie*, 1990), der følger en af politiets specialstyrker i jagten på en gruppe uregerlige hjælpe-robotter. Politifolkene er i det dilemma, at de skal vælge, om de vil tage andre hjælpe-robotter til hjælp – robotter, som måske og måske ikke er til at stole på. Præmissen i *Patlabor*-universet (både i den tv-serie, der gik forud, og i de i alt tre spillefilm) er dog i sidste ende lige så entydig, som den er antropocentrisk: Hvis en robot fejler noget, er det et menneske, der står bag. Denne præmis er udbredt inden for anime-traditionen, men Oshii skulle selv senere pille den grundigt fra hinanden i sin visionære science fiction-film *Ghost in the Shell* (*Kokaku kidotai*, 1995) og den nylige opfølger *Ghost in the Shell 2: Innocence* (*Inosensu: Kokaku kidotai*, 2004).

I den første film er udgangspunktet ganske vist det, at kun levende væsener kan besidde identitet eller ånd (titlens 'ghost'). Men i takt med at informationssamfundet har antaget karakter af et uorganisk netværk, kan en sådan identitet overføres



Perfect Blue (Satoshi Kon, 1997)

fra menneskets fysiske krop til et sted i netværket (hvor den i så fald finder sig til rette i en immateriel form for beholder; titlens 'shell'). Og da det uventede sker – at en 'skal' i netværket pludselig genererer sin egen ånd og begynder at hacke hæmningsløst – står cyberpolitiet med en udfordring, der ikke kan løses med muskelkraft alene. Politiets specialstyrke Sektion 9 må selv koble sig på nettet med den usikkerhed, det indebærer at give slip på sin identitet – og udsætte 'skallen' for hacking.

Mentale sammenbrud. Hovedpersonen i *Ghost in the Shell*, den kvindelige major Motoko, er selv cyborg. Ikke den kantede, maskinelle slags, men den storbarmede, hårdtslående og alligevel tænksomme type. Mamoru Oshii er langt fra den første anime-instruktør, der har blandet sex og vold, endsige gjort forsøg på at skabe den perfekte kvinde, men han er definitivt den,

der mest eftertrykkeligt har tilstræbt at give herlighederne filosofisk legitimitet. 'Hvad definerer egentlig et menneske?' lyder det gennemgående spørgsmål i filmen, og Oshiis elaborerede dialog og fabelagtige sans for blåtonede stemninger gør, at man som tilskuer uvægerligt drages ind i de melankolske maskinmenneskers overvejelser.

"Is *all* that we see or seem / but a dream within a dream?" lyder slutstroferne i et af Edgar Allan Poes digte (Poe 1996: 954), og det kunne fint være maksimet for Oshii og Shirow Masamune, der har lavet manga-forlægget. Det er netop tankens immaterialitet og evne til at generere sig selv, der er det filosofiske omdrejningspunkt, og selv om graden af sofistikation i *Ghost in the Shell* sjældent når højere end til studentikose Descartes-recitationer, så får Oshii givet den kinesiske æske af realitetsniveauer så overbevisende et visuelt liv, at både

karakterer og tilskuer suges sprællende ind i det dobbelte möbiusbånd af fiktion og virkelighed, filmens cyberspace udgør.

Netop den problemstilling genfindes i Satoshi Kons fascinerende *Perfect Blue* (1997), der dissekerede tv-berømmelsen som fænomen, men gjorde det i en tankevækkende, hallucinatorisk thriller-form, nemlig set gennem bevidstheden på en rablende skizofren popsangerinde.

Ghost in the Shell er ikke apokalyptisk i samme korporlige forstand som mange af de øvrige anime, der her diskuteres; i det hele taget ser den i påfaldende ringe grad på samfundet fra fugleperspektiv. Snarere formidler den med stort held en subjektiv 'flydende' tilstand, hvor alle menneskeligt tænkende væsener er frustrerede ind til marven – over, at ingen og intet behøver at være, hvad de ser ud til. Oplevelser og indtryk, der umiddelbart virker ægte, kan vise sig at være programmering udefra. Hukommelse, historie, identitet og kontekst er alt andet end selvfølgelige størrelser her, og det er næppe tilfældigt, at vand og fødsel bliver gjort til genkommende motiver i filmen (Clarke 2004: 132). Det kuldkastede billede af eksistensen, som filmen tegner, får genfødslen og den identitetsmæssige tabula rasa til at fremstå som en på én gang attraktiv og skræmmende løsning.

Drømmer mennesker om levende dukker? At Oshii har fået fat i andet og mere end faste aficionados af anime-genren (hvoriblandt kan tælles Wachowski-brødrene, der rimeligt nok har nævnt Oshii som inspirationskilde til deres *Matrix*-trilogi), fremgår af, at *Ghost in the Shell 2: Innocence* som den første anime nogensinde fik lov at deltage i hovedkonkurrencen på Cannes-festivalen. Måske bekræfter det forestillingen om franskmændene som værende udpræget intellektuelle; de filo-

sofihungrende tilhængere har i hvert fald ikke ventet forgæves i de ni år, opfølgeren har været undervejs. I *Innocence* pingponges der i et hæsbælende tempo med citater af bl.a. Milton, Shakespeare, Konfutse og Shelley. Oshii leverer meget sigende sin programerklæring forklædt som en replik: ”I vor tid har robotteknologien og den elektroniske neurologi, disse tvillingeteknologier, genopvakt 1700-tals-tanken om mennesket som maskine. Og nu, da computere har gjort det muligt at eksternalisere hukommelse, har mennesket insisteret på at forbedre sine egne evner gennem mekanisering. I sin beslutsomhed på at lade hånt om Darwin og trodse de evolutionære odds afslører mennesket sin længsel efter at transcendere selve den stræben efter perfektion, som fødte det.”

Selve plottet er (tro det eller ej) mindre kompliceret end etterens. Major Motoko er forsvundet ind i matrix'en og materialiserer sig kun for en kort stund i form af en dukke – der som genkommende motiv naturligvis i sig selv er en eksternalisering af menneskehedens ukuelige ønske om at genskabe sig selv. Hovedpersonen i *Innocence* er i stedet Motokos gamle højre hånd, den nu ensomme, men fortsat Terminator-lignende cyborg Bateau. Han bliver denne gang sat på en sag om (påfaldende asexuelle) sex-robotter, der har trodset deres programmering og dræbt mennesker.²

De stakkels robotter. Der er umiskendelige ekkoer af Philip K. Dicks berømte 1968-roman *Drømmer androider om levende får?* i *Innocence*, ikke mindst i Oshiis medfølelse med 'halvblods'-menneskene, der i den grad er havnet i identitetskrise. Er denne form for sympatitilkendegivelse ikke just hverdagskost i den japanske anime, kan den dog ikke komme bag på dem,

der kender til Oshiis tidlige tv-serie *Urusei Yatsura* (senere udbygget i 1983-84 med spillefilmene *Urusei Yatsura 1: Only You* og *Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer*). Serien beskriver nemlig med rablende humor og stor varme den mestendels fredelige sameksistens mellem rumvæsener og jordboer på vores planet; en drøm, der i Oshiis seneste film fremstår naiv og passé. Heller ikke i *Innocence* møder vi et samfund, hvor idealer og resultater er i tilnærmelsesvis ligevægt.

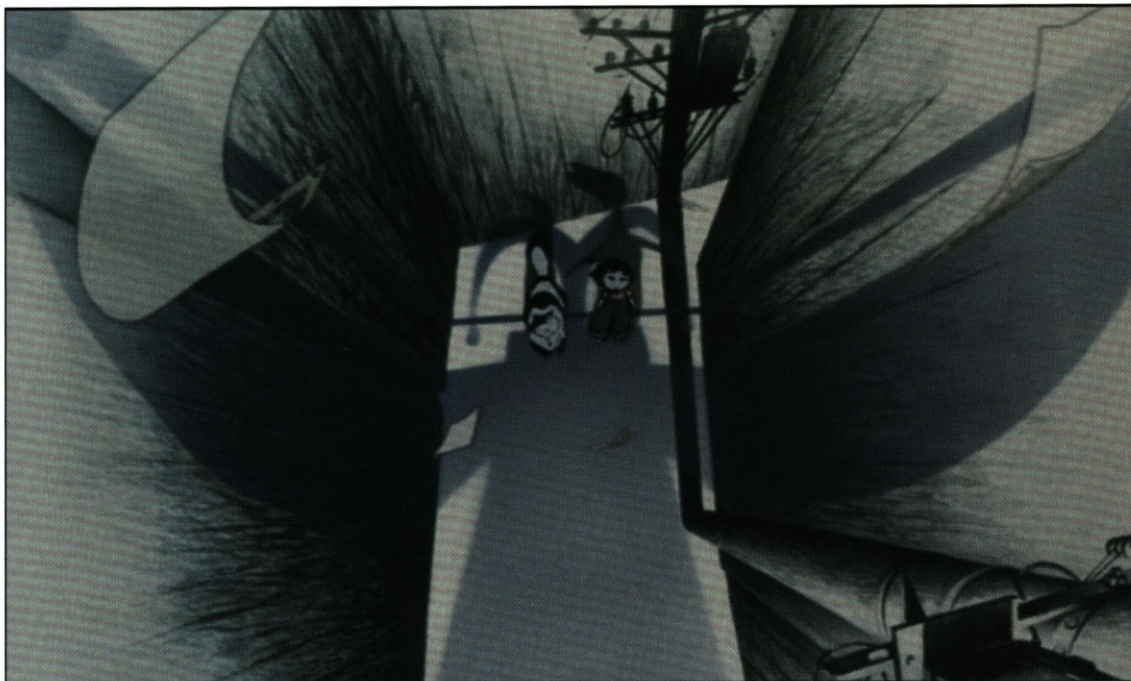
Oshii har en moralsk åndsfælde i animesærlingen Rintaro, der med *Metropolis* (*Metoroporisu*, 2001) opnåede en vis international succes. Filmen beskriver et fremtidssamfund, der på overfladen er rigt, gennemhierarkiseret og velfungerende, men hvor maskinerne faktisk er reduceret til andenrangsborgere, der diskrimineres urimeligt. "I stjæler vores jobs!" råber en

af byens mange revolutionære efter dem. I Oshiis optik kan man dog ikke bebrejde robotterne noget; de har jo ikke bedt om at være til. Eller som Motoko udtrykker det i *Innocence*: "Hvis dukkerne kunne skrike, ville de med sikkerhed råbe 'jeg bad ikke om at blive menneske!'"

Robotterne er jaget vildt på flere fronter. Metropolis' stormogul, den teknologisk omnipotente Duke Red, skyder fra sin ziggurat, der knejser midt i byen, huller i solens overflade, så strålingsforstyrrelserne får en del af byens robotter til at forlade deres tildelte zoner og opgaver – symptomatisk nok typisk som ufarlige hundeluftere, kuffertdragere og ballonsælgere. Dermed er det blevet legitimt for byens ordenshåndhævere at plaffe dem ned. Ordnung muss sein.

Ligger der et sted under diskriminationsstemaet en kritik af de industrialiserede

Ghost in the Shell 2: Innocence/Inosensu: Kokaku kidotai (Mamoru Oshii, 2004)



samfunds halvhjertede integrationspolitikker og kæmper for at stikke hovedet frem, reduceres den dog til lidt af et patetisk statement, idet robotterne til hobe fremstilles som hjertevarme, opofrende spillelåser, der kæmper en brav kamp for at holde menneskeheden umenneskelighed i ave.

Hybris og nemesis. Selve *Metropolis'* fortælling kobler det futuristiske undergangsscenario med den sociopolitiske samtids satire på meget samme måde som Hiroyuki Okiura gør det i *Jin Roh: The Wolf Brigade* (Jin-Ro, 1999), en sært poetisk apokalypse fra storbyens kloakker blandt modstandsfolk og dobbeltagenter i specialpolitiet. Begge film kontrasterer science fictions-genrens hi-tech-glitter med borgerkrigens beskidte dennesidighed, og resultatet er en visuel gruekedel, der hiver og flår i tilskueren. Mest imponant i *Metro-polis*, hvor samtlige baggrunde er bygget op af detaljerede 3D-animationer.

Instruktøren Rintaro stjæler, som temmet byder det, med arme og ben fra både Fritz Langs *Metropolis* (1927) og mesopotamisk mytologi, men lige så interessant er det, at filmen er et produkt af hele tre af Japans store tegner-hjerner: Forlægget er en gammel manga af legenden Osamu Tezuka (1928-89), mens Katsuhiro Otomo har skrevet manuskript og ladet Rintaro instruere. Resultatet af dette Gesamtkunstwerk på tværs af generationer er på samme tid rørende og skizofrent. Tegnestilen er tydeligt inspireret af den naivt unaturalistiske, 'boblende' streg fra Tezukas oprindelige manga (en streg, som de fleste voksne japanere vil kende fra 60'erne og 70'ernes kolossalt succesrige tv-serie *Astro Boy*, der ligeledes var Tezukas produkt). Til gengæld minder Rintaros baggrunde, med deres Palads-lignende pastelfarver og

skarpe linjer, et syntetisk arkitektur-Disneyland, som figurerne aldrig rigtig falder i ét med.

Den stilistiske uoverensstemmelse mellem 2D- og 3D-animation passer i øvrigt – så ufrivilligt det end er – fint overens med fortællingens pointe om, at mennesker og teknologi er på vej ud ad to forskellige spor.

Tanken bag Duke Reds udtydning i robotterne er nemlig ikke humanistisk; endemålet er at plante én perfekt robot – Tomi, der er skabt i herskerens afdøde datters billede – på magtens trone øverst i byens vartegn. Og man skal enten have ørerne skruet forkert på eller være ubekendt med udtrykket hybris for at undgå at bemærke, hvordan magnaten i *Metropolis* underskriver sin egen bys dødsdom med filmens indledende ord: "Jeg skælver af ærefrygt ved at kunne annoncere, at kulminationen på menneskeheden intellektuelle og videnskabelige stræben er nået. Vores magt er allerede verdensomspændende; nu vil den oplyse selv stjernerne. Må den knejse for evigt. Vores Ziggurat."

Metropolis ender med, at den ultimative robot må dø. Interessant nok ikke fordi den er robot, men fordi verden ikke levner rum til en maskine, der har taget ved lære af det gode menneske – her i skikkelse af den unge Kenichi. Slutscenen afslører, hvordan Rintaro ser Tomi som en personlighedsspaltet vanskabning; i undergangsojeblikket er dukkens ansigt flået i to, så maskineriet blottes bag halvdelen af det perfekte ansigt. Robotter kan være helt okay, synes moralen at være, men de skal skabes i menneskets humane selvbillede; ikke som en eksternalisering af vores megalomani.

Gud og menneske. Hayao Miyazaki er

om nogen manden, der er blevet synonym med anime-filmens internationale succes. Med en Oscar og en Berlin-Guldbjørn i bagagen – begge tildelt for *Chihiro og heksene* (*Sen to Chihiro no kamikakushi*, 2001) – slog han bredt igennem. Senest har også danske biografgængere kunnet se *Det levende slot* (2004), der ligesom Otomos *Steamboy* finder sted i en europæisk udseende by under den tidlige industrialisering. Som altid hos Miyazaki suppleres animationens naturalisme dog af en vildt-voksende fantasi, der giver rum for både drømmesyner og sværme af futuristiske luftskibe.

At Miyazaki indskriver sig i anime-traditionen for dialektiske diskussioner af forholdet mellem teknologi og humanisme, var tydeligt allerede i *Princess Mononoke* (*Mononoke hime*, 1997). Det er en tankevækkende film, der også på et overordnet plan gør den arketypiske konflikt mellem gud og menneske, mellem orden og kaos, kompleks og uforudsigelig. Børnetegnefilmens traditionelt sort/hvide univers får her en tur i den religiøse mølle, hvor rationelle forklaringer og politisk korrekthed i nogen grad smuldrer hen: Akkurat som naturen og guderne er mennesket på samme tid godt og ondt. På den måde går der en lige linje fra den forkrampede tekno-vanskabning Tetsuo i *Akira* til Miyazakis helt, Prins Ashitaka, som i et mytologisk, tidløst univers flakker om med flitsbue og privat antilope.

I filmens begyndelse er Ashitaka blevet strejft af en ond dæmons tentakler, en dødsmærkning på håndledet, der ifølge den lokale shaman må føre til prinsens bortrejse. Hans mission er at 'gå foran sin egen skæbne' og søge forsoning med naturguderne langt mod øst, før deres vrede udsletter alle. Ashitaka mærker dog straks stigmaets ild brænde i sig. Håndledet be-



Metropolis (Rintaro, 2001)

gynder at sitre med overmenneskelig kraft, og en omflakkende samurai-bande bliver bogstaveligt talt skudt i småstykker af hans pile. Resten af odysseen bliver en viljeskamp mellem diplomatiske forpligtelser og tiltagende destruktive impulser.

Himlen over Hiroshima? Titlens Prinsesse Mononoke er noget så fascinerende som en fåmælt, militant miljøaktivist, Ashitaka møder på sin vej. Hun har meldt sig ud af civilisationen og styrer nu en ulve-klan, der gennemfører brutale raids mod en Valhal-lignende fæstning, hvor soldater rustet sig til kamp. Denne fæstning er en mønsterudgave af den protektionistiske industri-stat, en enklave med kæmpeovne, hvori skovens træer forvandles til raketter og anden middelalderlig hi-tech.

I oprustningen, ledet af den ærværdige Fru Eboshi, inddrages både syge og kvinder, sidstnævnte endda med et engagement, der får rødstrømpebevægelsen til at ligne en strikkeklub. Mens konflikten spidser til, omdannes fæstningen til en regulær suffragette-højborg. (Anime-filmens tradition for patriarker og potente mænd vendes i det hele taget grundigt på hovedet i de fleste af Miyazakis film).

Men Fru Eboshis projekt er egentlig ikke militært. Det handler snarere om fornuftstænkning, om afmytologisering og effektivisering: Før den sunde forretnings-sans kan herske og naturens ressourcer være tilgængelige, må dyreguderne én gang for alle forsvinde. Fire-fem handlingsspor føres til et mægtigt klimaks, der koster Ashitaka og Mononoke livet og bringer selveste hjorteguden på banen. Sværds slag, hyl og skuds alver forstummer helt bogstaveligt, da kronhjorten med overjordisk elegance krydser en guldbestrøet skovsø for at bringe Ashitaka og Mononoke tilbage fra de døde. Hjorteguden accepterer herefter roligt Fru Eboshis dræbende riffelskud, og så indtræffer det magiske punkt, hvor fortællingen totalt skifter karakter fra fortælling til medrivende billeddigt.

Himlen over skovlandskabet transformerer sig, stjernetegn synes at blive levende på himmelhvælvet, mens hele verden er ubevægelig og tavs. Igen er det svært at forestille sig, at billedet af menneskets teknologiske destruktionskraft ikke er knyttet til mindet om atombomben.

Livet i skyggen. Et af de få japanske udtryk, der har slået rod i den vestlige verdens æstetiske teori, er *mono no aware* – den doktrin, at følelsen af overvældende skønhed kun kan opstå i menneskesindet, hvis den er koblet til beskuerens erkendelse af, at skønheden er en flygtig størrelse. I Miyazakis øko-fabler er bundlinjen ofte tydeligt pacifistisk, men fascinationen af en verden på ødelæggelsens rand er i vid udstrækning med til at sætte tonen for hans billeddigte – og indiskutabelt med til at forstærke deres kraft på beskueren.

På samme måde kan det konstateres, at har den japanske anime endnu ikke arbejdet sig vej ud af paddehattens eller teknologiforskrækkelsens skygge, er det i det mindste en skrækfascination, der fortsat genererer fortællinger af den mest bjergtagende slags. Og ikke mindst billeder, der fortjener at blive set på store lærreder – også uden for Japan.

Noter

1. *Akira* havde japansk biografpremiere den 16. juli 1988 – netop den dato, der i begyndelsen af filmen angives som tidspunktet for ødelæggelsen af det gamle Tokyo under Tredje Verdenskrig.
2. Isaac Asimovs 'Three Laws of Robotics' lyder, som det vil være mange sci-fi-fans bekendt: 1) En robot må ikke skade et menneske eller gennem passivitet lade et menneske komme til skade. 2) En robot skal adlyde de ordrer, den er blevet givet af mennesker, undtagen når disse ordrer ville komme i konflikt med lov nummer 1. 3) En robot skal beskytte sin egen eksistens, så længe det ikke bringer den i konflikt med lov nummer 1 eller 2 (cit. Levi 1997: 86).

Litteratur

- Clarke, James (red.) (2004). *Animated films*. London, Virgin Books.
- Friedberg, Freda (1996). "Akira and the Post-nuclear Sublime". In: Mick Broderick (red.): *Hibakusha Cinema. Hiroshima, Nagasaki and the Nuclear Image in Japanese Film*. London, Kegan Paul.
- Japanese Economy Division (2001). "Trends in the Japanese Animation Industry". http://www.jetro.go.jp/en/market/trend/topic/2004_07_anime.pdf.
- Levi, Antonia (1997). *Samurai from Outer Space. Understanding Japanese Animation*. Peru (Illinois), Carus Publishing Company.
- Mes, Tom og Jasper Sharp (2005). *New Japanese Film*. Berkeley, Stone Bridge Press.
- Poe, Edgar Allan (1996). *The Complete Illustrated Works of Edgar Allan Poe*. London, Chancellor Press.
- Richie, Donald (2005). *A Hundred Years of Japanese Film*. Kodansha International.