



Mind Game (Masaaki Yuasa, 2004).

Mind Game – en sund hovedpine

Tankevækkende balanceakt mellem fortælling og fabuleringen fra det japanske Studio 4°C

Af Rasmus Brendstrup

Gud er en dværg. Og kvinde. Næ hov, nu bliver Gud til et naivistisk fabeldyr i psykodeliske gevandter. Gud skifter form og farve igen og igen, fra gammel til ung og videre i fuld fart. Det er alt sammen komplet åndssvagt. Lad os derfor lade Vorherre m/k ligge for en stund og spole nogle minutter tilbage.

Det er aften et sted i Osaka. En ulykke-

ligt forelsket fyr ligger flæbende på gulvet i en bar. En gangster nærmer sig bagfra og presser en pistol solidt op mellem balderne på ham. Og trykker af. Den unge mand bliver slet og ret skudt i røven og dør den mest ydmygende død for øjnene af sin elskede, der ligger andetsteds på gulvet med blusen flået itu.

Sekvenser som disse ville under nor-

male omstændigheder næppe kunne integreres i én og samme film. Men i den på alle måder normbrydende *Mind Game* (2004) er der ingen smalle steder. Her leder det ene naturligt til det andet. Dør man på den hårde måde, møder man Gud på den fjollede. Og hvis man er en filmfigur ud-tænkt af en tilpas utilpasset hjerne, takker man nej til dødsriget og tager sig en ekstra gratis runde blandt de levende. Det søde jordeliv med hurtige biler, god mad, blomster og bier, sjippeture, en enkelt hval og *no regrets*.

Netop sådan er *Mind Game* som filmoplevelse. Eksplosiv, uforudsigelig og grænseoverskridende – men på forunderlig vis samtidig menneskelig, psykologisk interessant og med lige akkurat så meget fortælle-mæssig sammenhængskraft, at historien – eller måske rettere: udfordringen med at få skabt hoved og hale på historien – får greb i tilskueren. Filmen er sandt for dyden ikke for puritanere. Men den udgør et bemærkelsesværdigt stykke animationskunst, der peger et godt stykke ind i det nye årtusinde, både hvad angår dens frimodige blanding af allehånde stilarter og som fortælleeksperiment betragtet.

Al magt til diversiteten. *Mind Game* kunne næppe være blevet undfanget og produceret noget andet sted end på Studio 4°C. Det relativt lille foretagende er blot ét af over 400 aktive animationsstudier i Japan, men det har gennem den seneste snes år slået sit navn fast som et af dem, der satser hårdest på den kunstneriske frihed og tager den eksperimenterende fortælleform mest seriøst.



Eksempler på den stilistiske variation i *Mind Game*.

Når studiet søsætter egne produktioner, sker det sjældent ud fra den devise, som Studio Ghibli og andre toneangivende selskaber i Japan arbejder efter, nemlig et tydeligt hierarki, hvor slutproduktet afspejler én persons vision. I den forbindelse er Ghibli-legenden Hayao Miyazaki særligt berømt og berygtet – han tegnede angiveligt selv 80.000 af de i alt 144.000 tegninger, der udgør *Princess Mononoke* (*Mononoke hime*, 1997).

På Studio 4°C overlades langt mere selvstændigt initiativ til den enkelte animator. Om *Mind Game* har en af studiets grundlæggere, Eiko Tanaka, således berettet, at den i det store og hele rummer alt, hvad studiets animatorer lige på det tidspunkt havde at stille til rådighed. Selve produktionsfasen har et workshop-præg, som man sjældent ser i animationsbranchen.²

Med en sådan kunstnerisk 'ideologi' som afsæt virker det logisk, at Studio 4°C især har gjort det i kortere produktioner – man kan ikke ekstemporere sig igenem en film i spillefilmlængde. Blandt de væsentligste og mest gennemarbejdede værker hører den mellemlange metafysiske sci-fi-fortælling *Magnetic Rose* (1995)³ og fem segmenter til 3D-antologien *Animatrix* (2003), som er den bedst sælgende *direct-to-video* anime-udgivelse i USA nogensinde.⁴ For nylig har Studio 4°C såmænd lavet deres helt egen antologifilm, *Genius Party* (2006), hvor de fjorten afsnit er lige så forskellige i animationsstil og tonefald, som fragmenterne i *Mind Game* er det. Studiet gør kort sagt en dyd af diversiteten.

Samme tendens kan spores i de tre serier af kortfilm, Studio 4°C har produceret: *Digital Juice* (seks afsnit, 2001), *Sweat Punch* (fire afsnit, 2002) og *Amazing Nuts!* (fire afsnit, 2006). Her er ikke tale om fortløbende figurer eller fortællinger, endsiges en ensartet tegnestil. Snarere er filmene

små planeter af fabulerende tossestreger i hver sit hektiske kredsløb om det tyngdefelt af fascinationspunkter, der kan siges at være Studio 4°C's varemærke eller kerneværdier: opløsningen af realitetsniveauer, fascinationen af psykedeliske motiver og dyrkelsen af fandanivoldske fortællestrukturer. Selskabets frontfigur, Koji Morimoto, kalder selv sit tidlige arbejde for surreel science fiction og betoner en interesse i at blande "det ordinære med det ekstraordinære; det velkendte med det ukendte" (cit. Pilling 2001: 134).

Senere i artiklen vil jeg vende tilbage til Morimoto og andre af studiets centrale navne og deres værker. Men i første omgang skal det dreje sig om *Mind Game*, som er selskabets ubetinget mest radikale og vellykkede eksperiment. Filmen er instrueret af Masaaki Yuasa og er hans debut inden for det lange format.

Festfyrværkeri af stilarter. "*Mind Game* rummer Joyces polyfoni, den kosmiske humor fra *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, Dalis surrealisme, den dynamiske æstetik, vi kender fra den bedste japanske anime, Coen-brødrenes tørre humor, og meget mere."

Sådan lyder et af de mere præcise skudsmål om filmen (Mann 2005), og som det allerede er antydnet, er *Mind Game* også på det rent stilistiske plan så mangefacetteret, at en beskrivelse ikke tilnærmelsesvist kan blive udtømmende. For størstedelens vedkommende er tegnestilen den klassiske anime-teknik, men figurerne er usædvanligt foranderlige; ved aggressive udfald kan de antage en stikkende, fortegnet karakter, der mest af alt leder tankerne hen på Jannik Hastrups cerut-rygende madammer i *Bennys badekar* (1971). Andre steder kan stilen svinge fra bevidst naivistiske stregtegninger til uhyre naturtro 3D-animatio-

ner af kæmpebølger. Og der er blandingsformer, hvor ansigterne af filmens *voice actors* er affotograferet og indklippet som en slags digitaliseret flyttefilm.⁵

Det mest originale træk ved filmens visuelle side er måske scenernes baggrunde. Her er perspektiviske grundregler sat ud af kraft og den ekspressive effekt forstærket ved, at stort set alle indholdselementer (inventar, gulv, baggrundspersoner, etc.) fremstår i nuancer af samme grundfarve. Lige frem at tale om kodede stemningsfarver er nok at tage munden for fuld, men under alle omstændigheder er de radikale skift med til at forstærke indtrykket af, hvor pludseligt vores hovedperson kan foretage spring på halve eller hele oktaver i sit følelsesregister.

Når de visuelle koder og forskellige stilarter tjener til mere end blot at dupere tilskueren, hænger det sammen med det forhold, at hovedpersonen i filmen selv er manga-tegner. Vi præsenteres altså ikke alene for et stærkt subjektivt blik på verden, det er også et blik båret af en person, der er vant til at tænke i fortegninger. Og derved er filmens subjektive aspekter ikke engang udtømt.

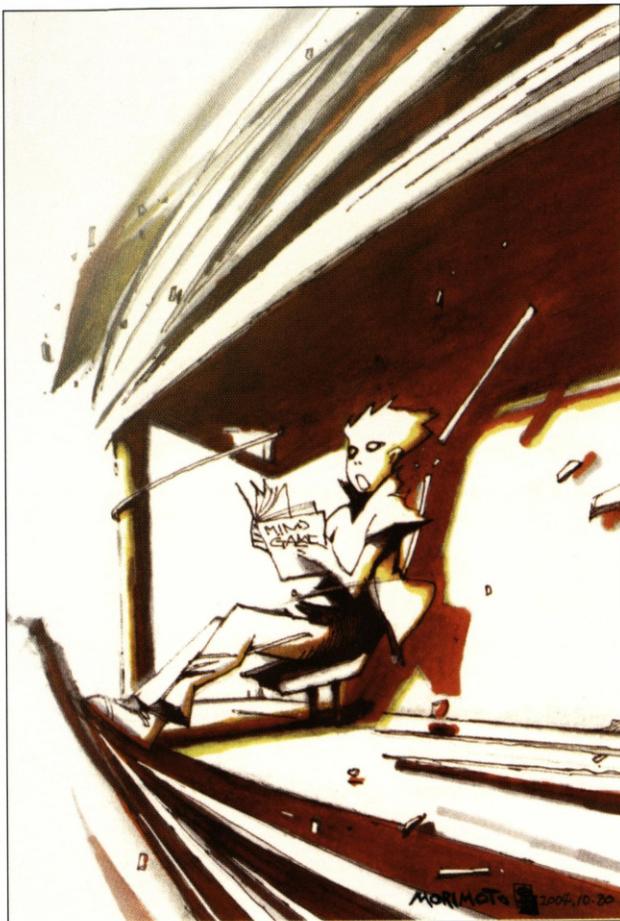
Livet passerer revy – måske. Tidligt i *Mind Game* præsenteres vi for en usædvanlig montage af øjebliksbilleder: billeder af byliv, tv-begivenheder, udsigten fra et værelse, et barn i en kuvøse, highlights fra fodboldkampe, glimt fra en skolegård, etc. Sekvensen er 135 sekunder lang og rummer i omegnen af 90 'indstillinger'. Det er et 'klippe'-tempo, der ikke er usædvanligt for en action-sekvens, men det er et højt tempo for en sekvens uden logisk progression. I denne montage-sekvens er der ingen identificerbar figur, vi følger fra indstilling til indstilling. Tværtimod skifter vi abrupt tid og sted mere end 70 gange i

løbet af de 90 'klip', og kun sporadisk aner man en sammenhæng – f.eks. da vi i flere tempi får glimt af et forulykket kærlighedsforhold skildret gennem brevvekslinger, korte møder på skolegangene og bouncede mails på en computerskærm. Seeren får her fært af en form for logik: vi er sandsynligvis vidne til en subjekt-forankret serie af associationskæder. En version af den kliché, at et liv kan passere revy, måske. Dette skal senere vise sig at rumme en form for bogstavelighed.

Der er bare det ved det, at vi på dette tidspunkt ikke har nogen 'knage' at hænge billederne op på. Vi kender ikke karaktererne og kan derfor dårligt relatere til de enkelte scenerier – de buldrer derudaf, hurtigere end de fleste teenagere ville kunne zappe på et tv. Men netop fordi man som tilskuer *aner* en kode eller forståelsesnøgle, suges man alligevel ind i associationsflowet.

Også andre typer forbindelser springer frem af billedstrømmen. F.eks. i form af ligheder i bevægelser: der klippes fra en arm, der kaster foder ud til fugle på et tag, til en person, der deler løbesedler ud på en gade. Allerede på dette punkt, få minutter inde i *Mind Game*, får man fornemmelsen af, hvad der er filmens tvetydige fascinationskraft: på den ene side dens associative form og subjektive præg, og på den anden side dens deraf afledte uforudsigelighed og mangel på overordnet perspektiv.

Skal man pege på anime-værker med lignende karakteristika, bliver det nok først og fremmest Tsurumaki Kazuyas serie *FLCL* (udtales 'Furikuri', 2000), der blander et stort kvantum af de medieimpulser, en tolv-årig knægt er blevet udsat for, til en hallucinerende kinesisk æske af videospilsvirkeligheder – et fragmentbombardement af sanserne, som kritikeren Brian Ruh med en fin sans for underdrivelse har kaldt



Mind Game er baseret på en manga af virkelighedens Robin Nishi. Her er læseoplevelsen skildret i et artwork af Studio 4°C-lederen Koji Morimoto.

'postmoderne animation' (Ruh 2006: 141). **Selvhad og aggressioner.** Da først montage-sekvensen er slut, og den suggestive titel *Mind Game* er løbet over lærredet, tegner der sig trods alt en fortælling, der er til at følge. Nishi er en fløs på vel en snes år. Han er netop tilfældigt rendt på sin barndoms flamme, den jævnaldrende Myon, og sammen går de nu gennem Osakas regnvåde gader. Nishi er lige så kejtet, som han er overilet – ude af stand til at skjule sin fortsatte fascination af Myon og ikke mindst hendes barm, der er vokset betragteligt siden sidst.⁶

Hun virker ikke afvisende over for hans

drengede tilnærmelser, men på et trappe-trin stiller hun ham alligevel det spørgsmål, der får fortællingen til at accelerere. Hvad ville Nishi sige til det, hvis hun skulle gifte sig med en anden? Nishi gennemspiller mentalt forskellige scenarier – både den tapre lykønskning og den uforbeholdne kærlighedserklæring. I næste scene ser vi ham på en bar med Myon. Og hendes nye fyr.

Nishi er splittet mellem jalousi og den hovne følelse, at konkurrenten ikke har nær så meget at byde på som han selv: "Lastbilchauffør, hva'? Fint nok, jeg havde også selv et fysisk betonet arbejde engang." Nishi er selv manga-tegner af profession⁷, men øjensynligt indebrændt og halvfal-leret. Man aner, at Nishi, måske af samme årsag, også er lidt fascineret af Myons flotte, udadvendte kæreste. Han vil øjensynligt gerne vise samme afslappede stil, og det varer ikke længe, før de to skåler og fører mandesnak, så Myon bliver ilde berørt.

I et animationsmedie, hvor mange figurer er lige så psykologisk todimensionale som det papir, de er tegnet på, er vores unge hovedperson allerede på dette tidspunkt af fortællingen en af de mere interessante. Han opfører sig ikke sympatisk, men der er alligevel en masse menneskelige følelser i ham, som vi får adgang til i kraft af voice-over og subjektive fortegninger. Nishi er på dette tidspunkt blevet præsenteret som en fyr, der kun i fantasien kan udtrykke varme følelser åbenhjertigt, og som er tydeligt frustreret over at færdes få centimeter fra en barm, han har stirret så meget på, at den nærmest har antaget mytologiske proportioner. Selvhadet og aggressionen lurer lige under overfladen. Man er som seer alvorligt i tvivl om, hvorvidt man vil ham det bedste.

Lige i røven. Filmens konflikt tilspidises, da

et par karikerede *yakuza*'er entrer baren. Den ene ligner et træ mappedyr, den anden er en barnlig kæmpe med volds-psykopatien dirrende uden på sin stramtsiddende fodbolddragt. Barens ejer har fuppet ham, forstår vi – og desuden muligvis voldtaget hans kæreste. Scenen forstærker det indtryk, tilskueren allerede har, nemlig at der er sket en forskydning fra visuel og handlingsmæssig realisme til en rent psykologisk. Manden er enorm, fordi Nishi føler sig lille.

Da kæmpegangsteren vælter Myon om på gulvet og lægger an til at voldtage hende i en form for misforstået hævnakt, er det ikke overraskende Myons nye fyr, der forsøger at blande sig. Han bliver dog hurtigt slået bevidstløs. Nishi ligger sammenrullet med enden i vejret i et hjørne af baren. Myon tigger ham om hjælp, men i stedet for at handle bliver Nishi gjort til genstand for kæmpens opmærksomhed. Han får slet og ret stukket *yakuza*'ens skyder op i røven. Således liggende på gulvet og overdænget med ydmygelser kommer handlekraftens Nishi omsider til syne. Tilingen kunne dog dårligt have været ringere. Fornemmelsen af et truende angreb får kæmpen til at trykke af. I et par yderst utraditionelle røntgenbilleder ser vi kuglen flå Nishis indre i stykker. Kæmpen slår en hånlatte op og efterlader Nishis blodige korpus i hjørnet.

Vores hovedperson er død. Vi nåede knapt at lære ham at kende, og det var end ikke et særlig sympatisk førstehåndsindtryk, han gav. Til gengæld var det også en urimeligt ydmygende exit, og man kunne vel egentlig endnu bedre have ønsket sig, at det var *yakuza*'en, der var blevet onduleret på denne måde.

Denne lidt omvendte form for identifikation – hvor man ikke inviteres til at identificere sig med en figur i kraft af dennes

mål eller sympatiske træk, men snarere på grundlag af en form for medynk – støder man flere gange på i Studio 4°C's produktioner.

Truman på speed. Et godt eksempel er den 28 minutter lange *Eternal Family (Eikyū kazoku, 1997)* af studiets medstifter og hovedkraft, Koji Morimoto. Filmen kan bedst betegnes som en slags *The Truman Show* på amfetamin og handler om en familie, som er blevet nationens kæledægger i et reality-show. De ved godt, at de er spærret inde, men på grund af en hjernevaskning (som ikke forklares nærmere) ved de ikke, at der reelt er en verden udenfor. Som med Nishi i *Mind Game* tegnes familien som ofre, men også i lang tid som lidet elskelige – nærmest som en gruppe aggressive, grimme DAMP-børn i aldersgruppen 2-50 år. Det er gakket, underholdende og temmelig trættende⁸, i hvert fald indtil Morimoto lader familien slippe ud af deres fængsel, så de kan få afprøvet de mere positive sider af familiesammenholdet.

Også denne sidste detalje afspejler en tendens i Studio 4°C's produktioner: at der et eller andet sted i anarkiet, bag figurernes knækkede psyke og tabermentalitet, banker et sentimentalt, nærmest romantisk hjerte. De skal bare gå så grusomt mange ting igennem, før de kommer ud på den anden side. I højere grad end nogen gælder dette Nishi.

Blodig metafysisk komedie. Det er nemlig ikke endegyldigt slut med vores hovedperson i *Mind Game*. Efter skudscenen i baren skifter filmen spor og bliver til noget, man næppe ville kunne finde på at lave andetsteds end i Japan: en blodpletet, surrealistisk-metafysisk komedie. Vi ser en sønderskudt Nishi komme til hægterne. Hægterne er måske så meget sagt, for blo-

det fosser ud af mund, næse og øjne på ham, men han vågner dog op – i et form- og farveløst rum. Nishi er i det hinsides, i en form for limbo.

Det er her, Gud dukker op foran ham i skikkelse af dansende, leddeløse fabeldyr, der ustandseligt skifter form.⁹ Egentlig skal Nishi blot tage den store dør, fortæller Gud, så er det uigenkaldeligt slut. Det med reinkarnation er en skrøne. Ingen ekstra liv til Nishi, selv om han spørger pænt og virker tilpas meget som en, der kunne bruge det.

Men så tager fanden ved Nishi. I et erindringsglimt fra barndommens anime-tv-serier ser han en lille fyr, der via sit tidsbælte skruer tiden tilbage – og lader sig inspirere af ham. Ved en kraftanstrengelse lykkes det ham at spæne retur til livet, vælte yakuza'en til side, gribe pistolen og plukke hovedet af ham. Nishi er tilbage, og nu er alle tøjler sluppet. Antihelten er blevet transformeret til helt, en enerådig macho. Han griber målbevidst fat i Myon og barpiggen, som er Myons søster. Han tvinger den overlevende gangster til at give sig et sæt bilnøgler og forlader så etablerementet i en hørn af brændt gummi.

I den følgende sekvens slipper Nishi og hans to piger med nød og næppe fra en gruppe allierede gangstere, der har taget forfølgelsen op. Flugtruten går bl.a. durk igennem en fabrikshal fyldt med babydukker og ned til havnen, hvor bilen dratter i, skylles bort af en tsunami og bliver slugt af en hval. Også dét overlever trekløveret uden de store skrammer.

Præmissen for hele den resterende del af filmen (og vi er kun et kvarter inde i den!) er, at Nishi måske/måske ikke er kommet døden i forkøbet. Hvis han er, så hører filmen til i det eskapistiske domæne og er en fortælling om en knægt, der i rette sekund tager sig sammen og lader macho-drøm-

men få vinger. Hvis ikke, så udgør den resterende del af filmen ganske enkelt et dødsøjeblikks tanker, der er strakt ud til en times uforudsigelig, elastisk og ofte poetisk action. Det er i så fald ikke et liv, der passerer revy, men snarere en eksplosion af en højtryks-komprimeret drøm, der afspejler både drømmerens længsler og de erindringer, de tager afsæt i. Meget taler for det sidste.

Homosex i hvalfiskens bug. De tre kommer til sig selv i buldermørke. Bilen flyder fortsat, blot fuld af vand. Efter en kort svømmetur når de til en lejder, der fører dem til en slags hængende hus – store gulvflader, der hænger i tove, tilsyneladende uden forankring oventil. Her bor en gammel eneboer, som har været borte fra civilisationen i 30 år, men drømmer om at vende tilbage.

Jiisan ('Bessefar'), som de kalder ham, byder på varme bade og festmåltider. Langt mere interessant er han dog som spejlbillede og modbillede til Nishi. Den gamle mand nærer interesser og følelser, som i mangt og meget overlapper Nishis egne. Både han og Nishi smugkigger, da pigerne tager nøgenbad. Og i en af filmens mange betagende drømmeagtige musical-sekvenser styrer de to mænd et gigantisk sjippetov med deres lænder – et sjippetov, som ligner den gamle mands bambus-fiskestang, men som indiskret forbinder de to mænds kønsdele. Det er naturligvis de to piger, de sjipper med.

Det kan måske på beskrivelsen lyde som reminiscenser af japanske *pink movies* møntet på husarerne¹⁰, men pornografisk er *Mind Game* langtfra. Der er en oprigtig poesi på spil i dens fabulerende erotiske fantasier – en poesi, som bl.a. åbenbarer sig, da Nishi senere dyrker elskov med Myon, og deres former glider sammen i et

semiabstrakt mønster udført i noget, der ligner akvarel-maling.

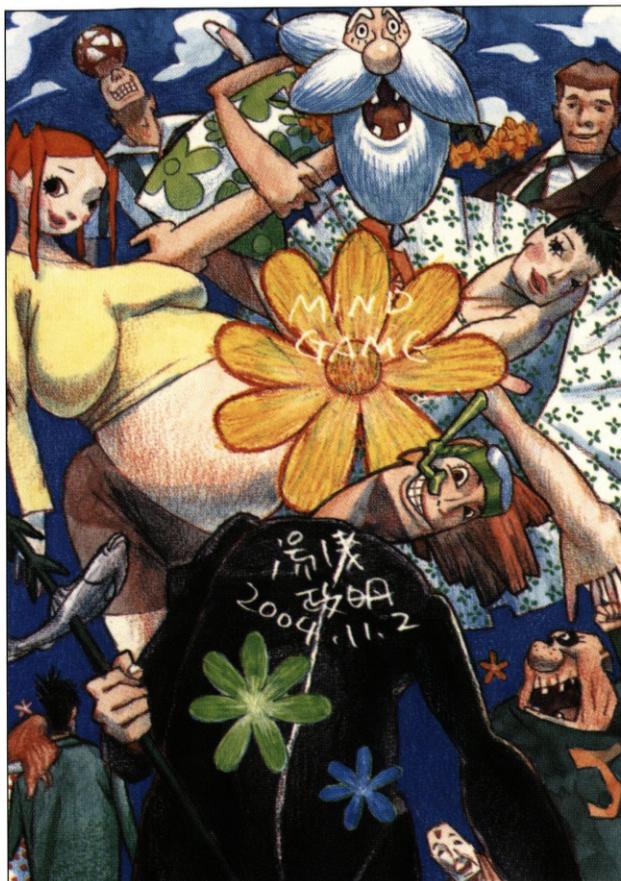
Når der også er ballonbryster og S/M-legetøj i filmen, har det snarere karakter af en understrøm af halvforbudte tanker hos en senpubertær ung mand, der skal til at finde sin hylde rent seksuelt. Og Jiisans tilstedeværelse er med til at give et ganske komplekst billede af, hvad Nishi selv tænker og føler på dét område. Den gamle mands gemakker er fulde af mannequin-dukke ikklædt S/M-udstyr og kulørt udklædningstøj – barnligheden og voksenalderen er igen svære at adskille. I en ganske kort sekvens ser man desuden den gamle mand og Nishi omfavne hinanden i en robåd, og især Jiisan er tydeligt udmattet og lykkelig bagefter.

Tematikken bliver aldrig sat i forgrunden eller verbaliseret i *Mind Game*, men det er tydeligt, at Nishi i sit dødsøjeblik – hvis det er det, vi er vidne til – også forholder sig til en mængde homoerotiske fantasier eller impulser (muligvis blot fremkaldt af den projektil-penetration, han lige er blevet udsat for). Set i det lys får det også symbolske overtoner, at Nishi i flere omgange prøver at tage flugten uden at tage den gamle mand med – og tilmed uden tanke for pigerne, der følger efter ham på eget initiativ. Der er sandsynligvis både et fadermord og en afstandtagen til (latent) homoseksualitet gemt i scenen; en form for surrealistisk drømmefantasi, der vækker mindelser om André Breton og Luis Buñuels værker. Vulgærfreudiansk opkog eller ej – motiverne findes i filmen.

Endelig hjemme. De to første flugtforsøg ender forgæves, da en kæmpebølge sender deres lille robåd retur. I tredje forsøg lykkes det dog Nishi og pigerne at undslippe deres ikke ubehagelige fængsel i hvalfiskens bug. Geografien er uklar – som i al anden

drømmelogik er der ingen grund til at hæfte sig ved detaljer som op eller ned, ud eller ind. Flugten udgør filmens klimaks og er et hæsblæsende og mageløst animeret crescendo, hvor Nishi og pigerne først får robåden op i overmenneskelig fart og dernæst må løbe på selve havets overflade – og i den sidste fase tage afsæt fra flydende træstumper, fisk og andre havdyr. Det er som Supermans flyven om kap med lyset; en eskalerende kamp for at gennembyde muren for det menneskeligt mulige. Nishi redder som den selvfølgeligste ting i verden de to piger fra at sakke agterud. Han brækker en fod, men kommer så i tanker om, at hans mor sørgede for calcium i hans varme mad som kompensation for de glas mælk, han nægtede at drikke som barn. Og løber derpå videre uskadt. Han kolliderer med et tankskib og andre forhindringer, men holder kadencen, indtil han krydser tærsklen og i ro og mag kan svæve ind over havneindløbet til barndomsbyen Tokyo.

Den bjergtagende sekvens slutter med en livs-opsummerende form for afrunding: Nishis egen udvikling fra purk til teenager og videre til etableret manga-kunstner krydsklippes med trin fra hjembyens udvikling. Byggerier skyder op, Nishi får eget værelse, gader summer af liv, og Nishi betragter sin familie og nære omgivelser. En patetisk *tagline* fra et andet værk fra den japanske filmskat kan måske bedst sammenfatte, hvilken stemning denne sekvens hensatte undertegnede i. Sloganet lyder: ”Fortiden, nutiden, fremtiden. Ét menneskes tanker og forestillinger – til hele menneskeheden. Én persons drømme – til alle drømmere.” Citatet er fra pr-materialet til *Akira Kurosawas drømme* (*Yume*, 1990), der ligesom *Mind Game* skaber sit helt eget surrealistisk-nostalgiske landkort med alvorsfulde sorte pletter. Begge film betragter subjektet som den billedgenere-



Pr-illustration for *Mind Game* med alle de centrale figurer.

rende og narrativt fremadgående kraft. Der er dog også en væsentlig forskel på de to film: hvor *Akira Kurosawas drømme* betoner drømmerens æstetiserende blik, en selvbiografisk og kunstnerisk funderet måde at betragte verden og minderne på, så rummer *Mind Game* den implicite og ikke-didaktiske fremførte pointe, at subjektiviteten er et fælles grundvilkår for alle mennesker. Nishis minder er ganske vist specifikke og detaljerede, og de antager absurde former og proportioner i hans drømmeunivers. Men selve minderne fremstilles netop ikke som værende ekstraordinære set med udefrakommende øjne. Det er sansninger, minder, foreliskelser, impulser og frustrationer, enhver kan relatere til.

Således ligger der, i øjet på den orkan, som *Mind Game* udgør som sanseoplevelse, et stilfærdigt, poetisk-humanistisk livssyn. I grunden et ganske sælsomt mik.

Er drømme fælleseje? Men derved er det ikke endegyldigt slut. Som en alternativ slutning eller bonus-epilog følger herefter endnu en løst sammenkittet montage af allehånde øjeblikke fra et langt liv. I lighed med den sekvens, der indledte filmen, blandes personlige highlights med de ordinære mellemregninger, tv-medierede glansøjeblikke fra sportens verden med synet af barndommens hundehvalp. Mange af klippene vil man kunne genkende fra filmens indledende montage, men flere er kommet til.

Det elegante ved sekvensen er imidlertid ikke, at den udgør anden del af en form for symmetrisk parentes om filmens hovedhandling, ej heller at den måske udgør den bogstavelige livet-passerer-revy-sekvens, der sætter punktum for Nishis liv og danner rammen om vores filmoplevelse. Næ, mere påfaldende er det, hvordan detaljer i de enkelte øjeblikke, som i filmens begyndelse ikke gav mening, nu kan genkendes fra filmens midterdel: *yakuza*-kæmpen er tilsyneladende undfanget ved at kigge på en VM-kamp; Jiisan er i virkeligheden tjener i en fastfood-restaurant, osv. Både personer og genstande viser sig at have haft rod i konkrete erindringer. Der er altså en form for nøgle til filmen.

Men helt udtømmende er den forklaring alligevel ikke. En af de interessante ting ved slutsekvensen er nemlig, at den ikke blot rummer Nishis minder, men også Jiisans. Den gamle mand har fulgt landsbyer skyde op, oplevet Anden Verdenskrigs kanoner skyde dem ned igen – billeder, der ikke kan tilskrives Nishi eller hans jævnaldrende.

Hvordan skal det tolkes? Er filmens

pointe, at drømmene er fælleseje for de døde? Eller at der er en form for slægtskab mellem netop Nishi og Jiisan, som kunne forklare en konkret udveksling af minder? Ingen af hypoteserne lader sig be- eller afkræfte ud fra filmens egne udsagn.

Det er en mystificerende udgangsbøn, tilskueren sendes ud fra filmen med. En finale af den slags, der giver umiddelbar lyst til at se filmen igen – men også en afrunding, som er tro mod filmens centrale karakteristika: dens inkongruens. *Mind Game* er ikke en film, der passer ind i genre- eller stilkategorier, og det er ikke en oplevelse, der falder på plads lige med det samme.

Cool kunst. Amerikaneren Michael Arias, der som den første vesterlænding nogensinde har fået lov at stå bag roret på en anime-spillefilm, Studio 4°C-produktionen *Tekkinkonkreet* (2006), har sagt om arbejdsvilkårene i den japanske animationsbranche:

Hvis man skulle beskrive forholdene i en enkelt sætning, ville den lyde sådan her: 'Vi kommer ikke til at betale dig, men du kan gøre, som det passer dig'. Det store plus er, at man kan udtænke de skøreste, mest bizarre og langt ude ting og tilmed få dem ført ud i livet. Der er faktisk et marked for det. Animationsbranchen er en trykkoer for cool kunst i Japan. (cit. Patrick 2006).

'Cool kunst' er den rette betegnelse for den niche, Studio 4°C har skabt sig med deres egenproduktioner. I et anime-farvand fuldt af filosofiske og ikke sjældent lomme-filosofiske betragtninger over, hvor pålidelige vores virkelighedsbilleder egentlig er (ikke mindst i lyset af robotternes og computersimulakrernes indtog i teknologisamfundet), er det en særlig befriende oplevelse at se, hvor meget luft under vingerne studiets animatorer kan give en uprætentiøs idé.

Mind Game er jo i bund og grund –

hvad enten den ses som en rejse tilbage til livet eller til de evige japanske jagtmarker – 'blot' en film, der forsøger at sætte form og farver på, hvordan vi som tænkende væsener konstant svømmer rundt i en pøl af aktive og inaktive, kontrollable og ukontrollable erindringer.

Lad dette være en anbefaling eller en advarsel: *Mind Game* er en af filmhistoriens mest ekspressive hyldester til menneskehjernens kompleksitet og krinkelkroge.

Noter

1. Kilde: Det officielle festivalprogram for Berlin Film Festival 1998.
2. Gilson 2005. Ud over Eiko Tanaka var Koji Morimoto og Yoshiharu Sato med til at grundlægge Studio 4°C.
3. At kalde filmen for et produkt af Studio 4°C's 'ideologi' vil dog være en tilsnigelse, al den stund at der står to andre store animeauteurs bag hhv. manus og manga-forlæg, nemlig Satoshi Kon (*Perfect Blue*, 1998) og Katsuhiro Ôtomo (*Akira*, 1988). Men Koji Matsumoto fortæller i dvd'ens ekstramateriale, at han pressede på for – og fik lov til – at peje filmen i en anden retning end den, manuskriptet i første omgang foreskrev. Så et vist medejerskab kan i hvert fald komme på tale.
4. Kilde: *The Japan Times*, 21. dec. 2006. Studio 4°C fungerer i øvrigt også som daglejere på andre selskabers spillefilmprojekter – med Katsuhiro Ôtomos *Steamboy* (*Suchimubô*, 2004) og Rintaros *Metropolis* (*Metoroporisu*, 2001) som de mest kendte. I tilfældet *Metropolis* har studiet fundet en film, der i sin iøjnefaldende blanding af stilarter (Lamarre 2006: 178, og Brendstrup 2005: 40) kan kaldes kongenial med selskabets egne film. Studio 4°C stod for 3D-effekterne i filmen.
5. Dette er den såkaldte *rotoscope*-teknik, som en anden radikal anime-instruktør, Mamoru Oshii, nyligt har drevet til sin yderste konsekvens. Det sker i konceptfilmen *The Amazing Lives of the Fast Food Grifters* (*Tachiguishi retsuden*, 2006), der er næsten lænset for klassisk animation. Oshii har fået taget intet mindre end 30.000 fotos af skuespillerne, sådan at stemninger og stemningsskift kan gøres næsten flydende ved hjælp af dem alene (Oshii 2006). Men også kun næsten, for

dynamikken ved *rotoscope*-teknikken ligger et andet sted end i blødt animerede overgange. Stillbilleder er så blevet lagt ind som 2D-billeder i et tredimensionalt rum og dér animeret, så resultatet ligner en sær blanding af papfigur-dukketeater og hitech-computeranimation.

6. Myons funktion som fortællingens dynamo kan sammenlignes med den moderne arketype i den japanske animationsfilm, som Susan Napier har kaldt 'den magiske kæreste' (Napier 2001: 39-62 og 139-56).
7. Figuren er i øvrigt opkaldt efter forfatteren til den manga, filmen er baseret på, nemlig Robin Nishi, og må være et af de mest udlærende og uflatterende selvportrætter, der nogensinde er overført til tegnefilm. Masaaki Yuasa siger om filmatiseringen: "Omtrent halvdelen af filmen er identisk med mangafortællingen. Jeg har blot ændret strukturen en smule. (...) Stilen er også omtrent den samme; tegneserien er lavet nærmest henkastet, spontant. Det er det vigtigste. Stilen fremstår lidt grov, men sådan er forlægget altså" (cit. Townsend 2005). Mangaen er ikke oversat fra japansk.
8. Ganske sigende er det kun på dvd, at man finder den 26 minutter lange version af fortællingen. I den originale japanske tv-version var den opklippet i smådele å ét minut – til gengæld var der så 54 dele.
9. Med sin uhildede psykedelia-fascination og sine simpelt udførte figurer i klare farver legitimerer denne del af filmen mere end noget andet den stilistiske parallel til George Dunning's tegnefilmklassiker *Yellow Submarine* (1968), som mange anmeldere af *Mind Game* noterer sig (se f.eks. Halter 2005 og Vandeuren 2005). Parallellen afspejler dog en form for etnocentrisme hos anmelderne, for mere oplagte inspirationskilder findes *in-house*. Limbo-sekvensen bringer bl.a. minder om Koji Morimotos ti minutter lange Studio 4°C-produktion *Open the Door (Tobira O Akete)*, 1995). Filmen, der hører til Morimotos mindre kendte produktioner, følger en lille pige på drømmerejse til tonerne af Grieg. Hun flyver ud fra sit nattemørke soveværelse og op i et vægtløst eventyrland af karruseller, fjolledyr og kulørte maskiner, indtil hun finder en kat, som hun tager med sig hjem i seng.

En anden og endnu mere oplagt forløber for *Mind Game* er Tatsuo Satos *Cat Soup (Ne-kojiru-so)*, 2001), der er et syretrip af antropomorferinger, fri fantasi og transformationer. Filmen følger en udpræget menneskelig

kattekillings jagt på sin søster, der bliver ført væk af en fremmed – selveste Døden – til et drømmeland befolket af hvaler, fabeldyr og Gud selv. Som i den senere *Mind Game* gøres det i denne film muligt at skrue tiden tilbage. *Mind Games* instruktør, Masaaki Yuasa, er da også krediteret som både medforfatter og *animation director* på *Cat Soup*.

10. På japansk kaldet *pinku eiga* – betegnelsen dækker den bølge af neo-pornografiske film, der rejste sig i starten af 1960'erne (flere med politisk understrøm), og som udgjorde halvdelen af den årlige japanske filmproduktion, allerede inden 60'erne var omme (Desser 1988: 98-107).

Litteratur

- Brendstrup, Rasmus (2005). "Overgearede undergangsscenerier". In: *Kosmorama* nr. 236, vinter 2005, s. 33-42.
- Brown, Steven T. (red.) (2006). *Cinema Anime*. New York, Palgrave Macmillan.
- Desser, David (1988). *Eros plus Massacre. An Introduction to the Japanese New Wave Cinema*. Bloomington, Indiana University Press.
- Gilson, Mark (2005). "NYAFF Report: Mind Game Review": <http://www.twitchfilm.net/archives/002486.html>
- Halter, Ed (2005). "Mind Game". In: *The Village Voice*, 30. aug. 2005: <http://www.villagevoice.com/film/0535,tracking1,67306,20.html>
- Lamarre, Thomas (2006). "The First Time as Farce: Digital Animation and the Repetition of Cinema". In: Brown 2006, s. 161-88.
- Macias, Patrick (2006). "Anime through an American eye". In: *The Japan Times*, 21. dec. 2006.
- Mann, Mark. "Fantasia Report: Mind Game Review". <http://www.twitchfilm.net/archives/002668.html>
- Morimoto, Koji (2006). Interview givet på Japan Media Arts Festival. http://plaza.bunka.go.jp/english/festival/backnumber/winners_i/p8/morimoto.html
- Napier, Susan J. (2001). *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York, Palgrave.
- Napier, Susan (2006). "Excuse Me, Who Are You?": Performance, the Gaze, and the Female in the Works of Kon Satoshi". In: Brown 2006, s. 23-42.
- Oshii, Mamoru (2006). Upubl. interview ved artiklens forfatter, Venedig, 2. september 2006.
- Pilling, Jayne (2001). *Animation 2D and Beyond*. Crans-Près-Céligny, RotoVision.
- Ruh, Brian (2006). "The Robots from Takkun's

- Head: Cyborg Adolescence in *FLCL*". In: Brown 2006, s. 139-60.
- Silvio, Carl (2006). "Animated Bodies and Cybernetic Selves: *The Animatrix* and the Question of Posthumanity". In: Brown 2006, s. 113-38.
- Townsend, Emru (2005). "Masaaki Yuasa. Interview": <http://www.fpsmagazine.com/feature/050718yuasa.php>
- Vandeuren, Jean-François (2005). "Mind Game": <http://www.panorama-cinema.com/html/critiques/mindgame.htm>