

# JAPANIMATION!



*Action, porno og eventyr for young adults – anime-bølgen er over os!*

**D**a hjemme-video'en invaderede Danmark i begyndelsen af 1980'erne, var det starten på en kultur-omvæltende begivenhed ikke ulig effekten af Gutenbergs tryk-  
presse, som i sin tid gjorde det skrevne ord til hvermandseje. Efter en trist æra, hvor adgangen til film var noget, der blev kontrolleret af DRs kulturpaver og biografernes døgnflue-formidlere, blev der pludselig let og billig adgang til stort set alle de film, man måtte ønske at se: Nye, gamle, populære, finkulturelle: Whatever!

Video gør det imidlertid umuligt for 'kulturens bedemænd' at holde styr på eller opsyn med publikums smag. Derfor er det så farligt et medium, og derfor må Ole Michelsen, DRs svar på den sorte præst i *The Hunchback of Notre Dame*, utrætteligt råbe mod vinden, at »Film skal ses i biografen!»

*af Nicolas Barbano*

Nuvel, den tekniske kvalitet i en biograf er stadigvæk potentielt bedre end på et vhs-anlæg, men med digital-teknologi og HDTV kan meget ændre sig. Allerede nu er vi snigende tæt på en æra, hvor biografernes væsentligste funktion er at være folkeligt og presse-relateret fokuspunkt for nyhedens interesse, inden filmene kommer i generel distribution (= bif, tv, video). Der vil fortsat være oplevelser at finde i biografbilledets størrelse – men kun de mest fremskridts-forskrækkede cineaster vil i fuldt alvor kunne samles under Michelsens allerede nu latterligt gammelmandsagtige slogan.

## *Østen i vesten*

En af de mange ting, videomediet har budt på, er et udvalg af nyere orientalske underholdnings-film. I Italien og USA har der længe været stor interesse for området, og en orientalsk indflydelse har kunnet mærkes i en lang række amerikanske action-film, såsom *Teenage Mutant Ninja Turtles* (90), transformer-finalen i *Moonwalker* (88) og den John Woo-inspirerede *Reservoir Dogs* (92). Tradition går tilbage til 60'ernes cowboy-udgaver af Kurosawas samurai-film og har sit sidestykke i japanernes lån fra vesterlandske film, i nyere tid især *Alien* (79), *Blade Runner* (82), *The Thing* (82) og *The Terminator* (84). Et kuriøst eksempel på gensidig kultur-udveksling er den engelske, samurai-inspirerede kulturfilm *Captain Kronos – Vampire Hunter* (74), der igen har givet inspiration til den japanske tegnefilm *Vampire Hunter D* (85).

Siden 70'ernes bølge af martial arts-film (karate-film) har vi imidlertid herhjemme i biografer og tv, samt i den officielle video-distribution, set meget få nyere underholdnings-film fra orienten. At de orientalske film alligevel de seneste par år er blevet dyrket herhjemme skyldes primært cirkulation af privatejede kopier bland et netværk af venner og bekendte. Den nord-europæiske fan-doms interesse for orientalske film (og især Hong Kong-film) kan rimelig præcist spores tilbage til visningen af Ching Siu-Tungs *A Chinese Ghost Story* (87) på BBC i 1988, og blev herhjemme første gang manifest med oversigtsartiklen i *Inferno* nr. 2, 1992, som naturligvis har medført forøget efterspørgsmål. Man kan i denne forbindelse notere sig, at de danske biografer og videoselskaber fortsat snorksover, hvilket bekræfter nødvendigheden af privat video som et alternativ til den træge, officielle filmdistribution.

Et første møde med den japanske animation resulterer som regel i uforstående afstandstagen eller noget, der føles som et bevidsthedsudvidende kulturchok. Den engelske ekspert på området, Helen McCarthy, der redigerer tidsskriftet *Anime UK Magazine*, har i et festival-katalog forklaret, hvorfor anime-fans ofte omtales med den japanske betegnelse otaku no video -besat af video: 'Most western fans view the term not as a badge of shame but as a medal of honour – an otaku is someone with the flexibility and breadth of vision to step outside the pulp entertainments offered by his own culture and look beyond the barriers of language, custom and prejudice at what other cultures have to offer.' Der findes i dag særlige klubber for anime-fans i bl.a. Australien, Danmark, England, Schweiz og USA, samt et stort antal anime-tidsskrifter (se litteraturlisten).

tribueret af selskaber som Manga Entertainment, Anime Projects, Western Connection og First International. Pioneer LCD Europe har netop annonceret planer om i sommeren 1994 at starte den første japansk-ejede anime-distributionsarm i England, men vigtigst er indtil videre selskabet Manga Entertainment Ltd. (tidligere Island World Communications), der har haft stor succes med at satse på et modebevidst teenage-publikum, frem for som tidligere britiske anime-distributører blot at markedsføre til »børn«, uanset indholdet. Selskabet lagde i 1991 ud med *Akira*, skabte i 1992 underafdelingen Manga Video specielt med henblik på distribution af japansk animation, og har for nyligt ændret navn til Manga Entertainment Ltd.

Ordet manga, der blev opfundet i 1815 af træsnit-kunstneren Hokusai, betyder 'uansvarlige billeder' og er i dag den japanske betegnelse for teg-



### Besat af video

Det område af den moderne, orientalske underholdningsfilm, der har haft størst held med at finde systematisk distribution i vesten, er de japanske tegnefilm, der blandt kendere går under det japanske låneord for 'tegnefilm': Anime. Japansk animation dækker et for vesterlændinge uoverskueligt stort område. Der produceres anime til henholdsvis biografer, tv og video (OAV = Original Animation Video, dvs. tegnefilm lavet direkte til videomarkedet, fx for at undgå censur), og genrene omfatter science fiction, horror, fantasy, sport-serier, soap-opera, krimier, tv-køkken, socialrealisme, komedier, porno, historisk drama mm. Variationen og især antallet af anime-produktioner er eksploderet op gennem 80'erne, grundet økonomiske fordele vundet ved at samarbejde med computerspil- og video-markedet. Allene i 1988 havde over 200 japanske tegnefilm premiere!

I England startede interessen via en 36-timers præsentation på The 1990 National Science Fiction Convention, og har bl.a. manifesteret sig i et uhyre kvalificeret og udbredt netværk af privat distribution. Jeg har set eksempler på bånd med japanske tegnefilm og hjemmelavede undertekster, hvor der udover den oversatte dialog optræder et hav af tekniske fodnoter til den pågældende film, inklusiv oplysningen: »subtitled by fans for fans – please do not pay for a copy of this tape«. Der er altså ikke tale om folk, der forsøger at tjene penge på pirat-virk-somhed, men om missionerende fans, der har så stor kærlighed til disse film, at de ikke kan nøjes med de officielle distributørers begrænsede udvalg – og som desuden ikke bryder sig om den hæslige engelske eftersynkronisering!

### Manga

I England bliver anime-filmene dis-

neserier. Da mange japanske tegnefilm bygger på tegneserie-forlæg, er der en vis fornuft i, at den britiske distributør har gjort de to begreber synonyme – men der bør for god ordens skyld alligevel skelnes mellem manga (tegneserierne), Manga (videoselskabet) og anime (filmene)!

De engelske Manga-kassetter har også været i handelen herhjemme, bl.a. via Laserdisken, og på det seneste er importen sket med særligt eftertryk via pladeselskabet Mega Records i København. Det kom i stand nærmest ved et tilfælde: Selskabets 'merchandizing manager' Phil Mason fik tilbudt import af de i England uhyre populære Manga t-shirts, og 'undersøgte med stigende begejstring, hvad der gemte sig bag begrebet Manga'.

Som resultat har Mega Records underskrevet en importaftale med Manga Video, og distribuerer de britiske, utekstede, engelsksprogede, BBFC-censurerede versioner med

opbakning fra en landsdækkende reklame-kampagne, der omfatter stande, vindues-udstillinger, nyhedsbreve, biografreklamer, et billboard på Nørrebro Station samt oprettelsen af en dansk Manga-klub.

Dette er iøvrigt første gang, et dansk selskab gør så meget stads ud af distribution af udenlandske film, der ikke er forberedt til det danske publikum. Men Mega er jo også et pladeselskab og vant til at distribuere varer, som ikke er versionerede (en engelsksproget popplade behøver hverken undertekster eller eftersynkronisering). Selskabet tager dog en betydelig chance derved, at det store danske videopublikum traditionelt foretrækker undertekster på engelsksprogede film. Og handlingslagene i mange anime-film vil da også være temmelig utilgængelige, hvis man ikke forstår dialogen. Derudover skal det nævnes, at enhver selv kan parallel-importere Manga-båndene, lukrere på Megas pr-arbejde og sælge båndene til samme pris som Megas forhandlere. Det har ikke været muligt at få oplyst, hvor stort et beløb, Mega satser på sagen.

## Anime

Det er ikke svært at se, hvorfor japansk animation har sine tilhængere – og sine modstandere. Anime er både i form og indhold markant anderledes end andre tegnefilm-skoler.

Den østeuropæiske tegnefilm har (ligesom herhjemme Jannik Harstrup) specialiseret sig i at veksle små budgetter til tegnefilm med simple visuelle midler og en kompenserende overvægt af ideologisk indhold. Den amerikanske skole kommer tættere på den japanske. Japanerne laver ligesom amerikanerne cel-animation, dvs. animation tegnet på gennemsigtige celluloidstykker; filmene handler om figurer med menneskelige træk og fortæller kausale historier med helte, heltinder, skurke og kærlighed. Men dér begynder sammenligningen også at tynde ud. Nærmer man sig japansk tegnefilm med de forventninger, man har lært at have til de amerikanske, bliver man uvægerligt skuffet.

I vesten er tegnefilm primært beregnet for 'hele familien', dvs. børn, der medbringer deres forældre. Anime-filmene er primært beregnet for børn og/eller teenagers, men bliver ligeledes set også af voksne. Japanerne er ikke meget for funny ani-



Illustrationerne i denne artikel stammer fra *Legend of the Overfiend* (side 30, 31 og herover). Den midterste illustration på side 31 er dog fra filmen *Fist of the North Star*.

mals, der ellers er så dominerende i vestens tegnefilm; man leder forgæves efter sidestykker til Daffy Duck, Mickey Mouse osv. Den japanske animationer arbejder i en verden af chara (figurer) og mecha (maskiner); figurerne består af mennesker og entiteter (såsom vampyrer og dæmoner) men domineres ofte af maskinerne.

Amerikanerne lægger stor vægt på *character-animation* (figur-animation), dvs. kunsten at udtrykke følelser og personlighed gennem formgivning og bevægelse. En almindelig øvelse for amerikanske tegnefilmelever er at animere fx en kartoffelsæk, så den udtrykker personlighed. Et uhyre fint eksempel på denne teknik er det flyvende tæppe i Disneys *Aladdin* (92).

De japanske tegnefilm har naturligvis også *character-animation*, men sjældent i så forfint en grad. Anime-filmenes personer kan på manuskriptplanet være relativt komplekse, men reduceres på billedsiden ofte til pappede stereotyper – formularansigter og mannequin-kroppe, der bevæger sig uden den store udtryksfuldhed. Mangelen på udtryksfulde bevægelser kan dog i nogle tilfælde opvejes af udtryksfulde og dekorative positurer.

Mens *character-animationen* nedprioriteres, satses der til gengæld stort på den såkaldte effekt-animation, som omfatter tegnearbejdet med alt, hvad der ikke er levende, men som alligevel skal bevæge sig. Den japanske effekt-animator har hænderne fulde af tanks og robotter, og når de 'går i stykker' skal der tegnes eksplosioner og røgskyer. Der er også tit lange og komplicerede sekvenser med storbyer, som på spektakulær vis synker i grus.

En ting som baggrunde kan også høre ind under effekt-animatorens ansvar, nemlig når de via animation skal bevæge sig tredimensionelt. Fx hvis en tank kører gennem et landskab og kameraet (tilsyneladende) bevæger sig med tanken, så vi ser landskabet komme perspektivisk imod os! Vi kender teknikken fra enkelte Disney-sekvenser – fx skovbunden under griffens jagt på grisen i *The Black Cauldron* (85), urværket i *The Great Mouse Detective* (86) og balsalen i *Beauty and the Beast* (91). Men japanernes udnyttelse af animerede baggrunde er langt mere gennemført. Det hænger muligvis sammen med anime-producenternes samarbejde med videospil-markedet, hvor cyklisk gentaget bevægelse af computer-genererede baggrunde hø-



rer til de mest dynamiske virkemidler. Motorcykel-scenerne i Yoshikazu Yasuhikos flotte science fiction anime-film *Venus Wars* (89), om teenagere, der under en krig på planeten Venus opnår politisk bevidsthed, må nævnes i denne forbindelse. De har ofte karakter af video-spil, og den dramatiske effekt, når køretøjer og omgivelser går op i en højere enhed, er forrygende!

Dertil kommer den japanske tegnefilms kvaliteter som film i mere traditionel forstand. Billederne er generelt meget velkomponerede, og mange anime-instruktører har en formidabel evne til at opbygge effektfulde filmiske forløb. Det gælder bl.a. action-scenerne, men er måske endnu mere imponerende i de langsomme, stemningsprægede passager (en fortælleform, amerikanerne stort set har opgivet at få til at fungere; de nyere Disney-film søger ofte tillflugt i et konstant virvar af hurtige bevægelser kombineret med en MTV-inspireret klipperytme). Et eksempel er scenen i *Vampire Hunter D* (85), hvor en ung pige står på en øde vej og afventer en omrejsende vampyrjægers ankomst, mens vinden suser omkring hende og sender bølgemønstre gennem græsset. Eller den tilsvarende scene i *Totoro* (88), hvor to småbørn står og venter ved et busstoppested, mens regnen hamrer mod deres paraply og en frø kvækker i mudderpytterne. Der sker praktisk taget intet, men billederne er udformet med stor dramatisk effekt. Der er også store filmiske kvaliteter at finde i anime-instruktørernes brug af kontraster, mest i action-scenerne, hvor man fx støder på momentvis brug af slow-motion eller pludseligt fravær af lyd.

### Teknik og stilisering

En tegnefilms tekniske kvalitet afhænger som regel direkte af budgettets størrelse – 24 tegninger pr. sekund giver mere flydende bevægelser end 12 tegninger, men koster det dobbelte (iøvrigt skal det her bemærkes, at de britiske Manga-versioner alle er overspillet fra celluloid til japansk ntsc-video og dernæst videre til europæisk pal-video – frem for direkte fra celluloid til pal – og derfor ikke giver et realistisk billede af bevægelsernes oprindelige kvalitet). Vi er i vesten vant til at associere primitiv animations-teknik med enten frelst socialisme eller hjerneblæst formiddags-tv, og er der-

for mistænksomme over for enhver form for spare-animation. Men mange af kvaliteterne i japansk animation eksisterer uafhængigt af, hvor mange tegninger-per-sekund, der er råd til, fx billedkomposition, montage og stilisering.

Generelt kan man sige, at jo lavere budgettet er, jo mere stiliseres der. Og da der produceres anime til alle medier er det klart, at budgettet ikke altid er lige højt. Tegnestilen, abstraheret fra indholdet, varierer fra generelt realistiske biograffilm (*Akira* og *Venus Wars*) og OAV-produktioner (*Chojin Densetsu Urotsukidoji* og *Black Magic Mario M-66*) over smukt stiliserede OAV-produktioner (*Vampire Hunter D* og *Hokuto No Ken/Fist of the North Star*) til lavtbudgettet, grimt over-stiliseret børne-tv (*Kyatto Ninden Teyande/Samurai Pizza Cats*).

Hvad angår stilisering af figurerne, har anime-kunstnerne en særlig for-kærlighed for ekstremt nuttede ansigter, og det er sjældent man ser en anime-pige uden lille mund og store øjne (*Akira*-tegneren Katsuhiro Otomo har fået en del kritik for systematisk at undgå denne kliche). De nuttede designs forhindrer dog ikke anime-pigerne i ofte at være særdeles handledygtige. I *Black Magic Mario M-66* (87), som er en anime-udgave af *The Terminator* (84), er fx både Arnold Schwarzenegger og Michael Biehn's figurer udskiftet med kvinder. Fornyligt er der desuden opståen en populær subgenre med supernuttede puslinge-versioner af i forvejen kendte figurer; en sådan nutte-version kaldes på japansk en SD Chara, hvilket er en kombination af forkortelser og låneord, og står for *Super Deformed Character*!

Anime-kunstnerne er desuden suveræne til at designe genstande og mecha, især vrimler det med imponerende, ofte futuristiske transportmidler, fra tanks og motorcykler til robotter og rumskibe, som kan give effekt-animatørene noget at se til. Men også kostumer, solbriller, håndvåben mm. er med til at give anime-filmene deres tjekkede look.

### Tematik

Filmen *Odin: Koshi Hansen Starlight* (85), som hører til i den svagere ende af Manga-udgivelserne, handler om et rumskib bemanded af vesterlandsk udseende teenagers, der til tonerne af et heavy metal-hit begår mytteri, så de kan rejse ud i rummet

og lede efter rumvæsner. De unge helte er gennemført overfladiske og utroværdige, manuskriptet stjæler åbenlyst fra *Alien* (79), *Battlestar: Galactica* (79), *The Black Hole* (79), *Star Trek II: The Wrath of Khan* (82) samt *Tron* (82), og man er med en hovedrysten ved at trykke på (r)ject-knappen – da filmen pludselig indleder et stort rumslag med grønne robot-fly, en hær af røde cyborgs og en laserstråle-bevæbnet kæmperobot, hvis tunge skridt får jorden til at ryste!!

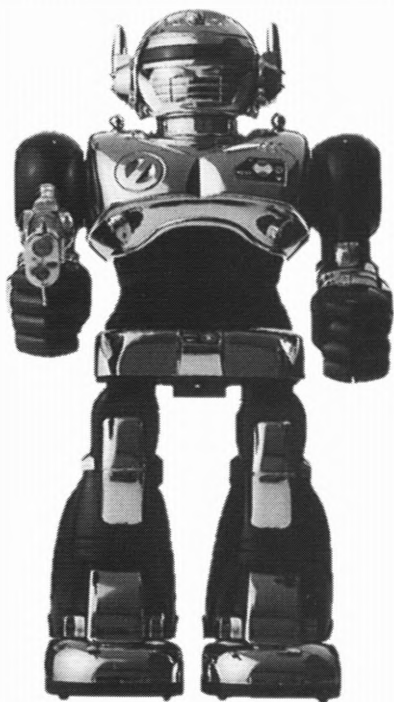
Fra pueril papsykologi glider filmen over i et midlertidigt indslag af voldelige, visuelle udfoldelser, der næsten tager vejret fra én, og man får en spirende fornemmelse af, hvor pulsen slår hurtigst hos de japanske anime-kunstnere -og hvorfor!

Hvor amerikanerne har et forholdsvis afslappet/heroiserende forhold til deres egen kultur (med Vietnam og i sjældne stunder folkemordet på den indianske urbefolkning som markante undtagelser), er japanerne dybt splittede. Det kom bl.a. til udtryk, da Tetsuo-instruktøren Shinya Tsukamoto besøgte den seneste Copanhangen Film Festival og udtalte: 'En del af mig elsker livet i en by som Tokyo. En anden del af mig ville være lykkelig for at smadre den sønder og sammen!' (Politiken 11/9-93). Siden monster-filmen *Gojira* (53) har ødelæggelsen af Tokyo været et obligatorisk indslag i mange japanske underholdningsfilm – det har nu stået på regelmæssigt i fyrretyve år!

Fascinationen over og frygten for massedestruktion og høj-teknologi er et centralt anime-tema, der har dybe rødder i den moderne japanske kultur. Det 20. århundredes totalopløsning af det feudale Japan, og opbygningen af det moderne, skyldtes primært indflydelse fra vesten, hvilket som udtrykt i Tsukamoto-citatet problematiserer den nutidige, slipsebærende japaners forhold til 'sin' kultur. Det historiske brændepunkt ligger i 1945, hvor paddehat-teskyerne skød op over Hiroshima og Nagasaki: Den vesterlandske teknologi fik med denne uindbudte vareprøve på herostratisk vis demonstreret, hvad den duede til, og japanerne opdagede hurtigt, at mestringen af teknologi og elektronik var vejen frem mod økonomisk succes – hvor forhad og fremmedartet denne teknik end måtte være.

Er teknologien 'os' eller 'dem'? Både manga-hæfter og anime-film

vender igen og igen tilbage til dette traume, som fx kommer til udtryk i science fiction-fortællinger med benevolente og/eller farlige robotter, der enten kan være styret direkte af et menneske eller selvstændigt 'tænkende'. Japan har verdens største hær af industri-robotter og også i anime-film er antallet og variationen enorm. Særligt populære er de utallige robot-design fra den Star Wars-agtige *Gundam*-serie, der startede i 1979 med tv-serien *Kido Senshi Gundam/Mobile Suit Gundam* og har resulteret i ufattelige mængder af robot-legetøj. Den bølge af transformer-robotter, der for nogle år siden nåede de danske legetøjsbutikker, var ligeledes opstået som merchandizing i forbindelse med japanske robottegnfilm. Og forleden stirrede en anime-inspireret legetøjs-robot truende på mig fra Illums Julekatalog 1993!



Den første japanske tegnefilm blev produceret omkring 1914, men det var først i 50'erne, at der for alvor kom gang i anime-produktionen. Den vældigt populære manga-tegner og animator Osamu Tezuka, som døde i 1989, begyndte at lave anime-film med tematisk hovedvægt på apokalypser og genfødsel (= Hiroshima og industrialisering), mens andre anime-kunstnere søgte at genoplive gamle japanske eventyr og/eller historiske traditioner (= Japan før Hiroshima). I mange anime-film

blev der spillet på kontrasten mellem den uspolerede natur og menneskets ødelæggelse.

Disse temaer lever i bedste velgående, fx starter Toyoo Ashidas anime-film *Hokuto No Ken/Fist of the North Star* (86), bygget over en tv-serie af samme navn, med en fortællerprolog om naturens harmoniske balance og en montage af smukke naturlandskaber – hvorpå alting går under i et kaos af atomeksplosioner. Herefter følger en postdiluviansk messias-historie, om en tavs og ædel krigler i blafrende kappe, velsignet med en frygtelig kamp teknik, der – efter en serie hidsige slag kombineret med laser-fartstreger og det mest karakteristiske kampsprog («Aiiii-di-di-di-dih!») siden Johnny Weissmüller – får modstandernes kroppe til bogstaveligt talt at eksplodere i et fyrværkeri af blod og indvolde – på samme tid grotesk, æstetisk og gevaldigt underholdende (den engelske udgave er kun et minut kortere end den japanske, så det meste har utroligt nok overlevet censuren). Filmen er tegnet i en overlagt svulstig monumental-stil med hyperstilerede muskelmænd, hvis gladiatorkampe udspilles i øde klippeegne eller frit svævende i luften over ruinerne af en storby. Heltens anstrengelser muliggør, at der igen kan vokse planter på jorden, og de feudale dyder retter således op på teknologiens forbandelser.

Ovenstående er dog på ingen måde en uddybende redegørelse for temaerne i den japanske animation, der også byder på fx japansk gotik med vampyrer og dæmoner, samt skolepige-film for og om skolepiger, uden den store kosmologiske relevans. Af en eller anden grund kan man også støde på en næsegrus beundring for nazityskland (eller måske er det bare de flotte uniformer?), og der er forbrydere, detektiver, forklædte prinsesser, sex, spontant kønsskifte, klassiker-filmatiseringer (af alt fra Arsene Lupin til Don Quixote) og meget andet. Vi har kun set toppen af isbjerget. Hvis de japanske tegnefilm fortsætter med at strømme ind i vesten, vil det forhåbentlig blive muligt at få et større tematisk overblik. Eller også vil det blive endnu sværere...

### Storbyen

Indtil videre er der udfordring nok at finde i de enkelte værker. Den højeste roste af 80'ernes anime-film,

*Katsuhiro Otomos Akira* (88), skiller sig ud på mange forskellige områder, ikke mindst på lydsiden: Musikken er en helt unik kombination af korsang og japanske folke-instrumenter, og dialogen er mere synkron end normalt, idet den den ligesom på vesterlandske produktioner – men stik mod japansk sædvane – blev indspillet før animations-arbejdet begyndte (bemærk iøvrigt, at Akira er tilgængelig fra Manga Video i to udgaver: cropped med engelsk tale, samt i letterbox med original lyd og undertekster; sidsnævnte version fås i en dobbeltkassette sammen med en udmærket dokumentar om produktionen af filmen).

Akiras æstetiske niveau er svimlende og ideerne vilde, men generelt er der tale om velkendte anime-temaer, som blot får lov at arbejde sig meget langt ud. Filmen bygger på Otomos egen manga-serie fra 1982, og starter med, nærmest henkastet, at vise en paddehattesky, der udsletter Tokyo. Så blændes der op for Neo-Tokyo, år 2019, en betagende natteverden af skyskrabere, glødende i røde, orange og grønne nuancer (Otomos tegneserie sælges herhjemme i spejlvendt version med engelsk tekst og amerikansk farvelægning, men er ligesom andre manga'er oprindeligt i sort-hvid; det omtalte farvespil er udviklet specielt til filmen). Her møder vi en konstellation af interagerende skæbner, bl.a. den 15-årige dreng Tetsuo, en undermåling, der er med i en motorcykelbande. Der er adskillige køreture gennem Neo-Tokyo, hvor motorcyklerne efterlader kulørte »fartstriber« i luften, som var de filmet med et videokamera. Denne simulerede video-effekt er både meget smuk og med til at give en fornemmelse af, at vi ser en virkelig verden med virkelige bevægelser, som nogen har været ude at filme. Denne virkning forøges også af den meget realistiske tegnestil, som inddrager heftig brug af animerede baggrunde.

Med mange midler lykkes det Otomo at lokke os ind i en falsk virkelighedsfornemmelse, svarende til den, man normalt oplever med en live-action-film. Så meget desto stærkere bliver effekten, da Akira pludselig drejer over fra storby-techno til metafysik. Tetsuo har været genstand for sære videnskabelige eksperimenter, og udvikler helt ukontrollable anlæg for telekinese. I begyndelsen hallucinerer han, senere får han via sine mentale kræfter af-



løb for sin frustration over altid at være blevet mobbet: Vi ser broer, der styrter sammen, og tanks, der eksploderer. Snart mister Tetsuo dog kontrollen over sine kræfter, hans krop begynder at metamorfosere og han ender som en opsvulmet, formløs masse af kød og blod og tilfældige metalstykker, mens Neo-Tokyo går i oplysning omkring ham – endnu en traumatisk genoplivning af katastrofen i 1945. Det er mareridtsagtigt i en grad, der er svært at beskrive, og samtidig fyldt med meningsfulde detaljer fra omverdenens reaktion på Tetsuos skæbne og gerninger.

## Bøhlandet

En stærk kontrast til Otomos dystopiske storby-visioner finder vi i Hayao Miyazakis børnefilm *Totoro/My Friend Totoro* (88), der kom som en befriende gave til de mange japanske børn, der aldrig har oplevet andet end livet i asfaltjunglen. Vi følger den 9-årige pige Satsuki og lillesøsteren Mei, der i 1950'ernes Japan flytter til et hjemstøt hus på landet sammen med deres far (moderen ligger på hospitalet). I skoven omkring deres nye hjem støder først Mei og siden også Satsuki på tre kamin-lignende dryader, godhjertede naturånder, som kun børnene kan se.

Dryaderne er et sjældent eksempel på suveræn japansk *charater-animation*, og børnenes idylliske verden er levende og indsigtfuldt skildret, med fine iagttagelser og smittende livsglæde. Man føler sig som barn påny, og filmen som helhed ånder af blid, naturforelsket harmoni, som kan røre selv en voksen, hærdet københavner! Den udtalte japanske pointe er dog en specifik flugt tilbage i tiden, væk fra teknikken og Tokyo.

Miyazaki, der er blevet kaldt den japanske Steven Spielberg, har lavet tegnefilm i 30 år. Han arbejder med en realistisk stil, der ubesværet udvider sig til også at indeholde fantastiske elementer. Blandt hans kendteste værker er *Laputa/Castle in the Sky* (1986), om en minearbejdersøns eventyr med en flyvende prinsesse, *Majo No Takkyubin/Kiki's Delivery Service* (89), om en teenageheks, og *Porco Rosso* (92), en melankolsk fortælling om en italiensk pilot, der er blevet forvandlet til en gris. *Porco Rosso* blev den største japanske biograf-succes i 1992.

## Kulturkløften

Den anderledes æstetik vil distancere mange tegnefilm-interesserede fra anime-filmenes verden (Jakob Stegelmann fortæller mig, at han og den hollandske animator Hans Perk udvandrede efter de første 30 minutter af *Akira*). Et andet og måske meget større problem er de moralske aspekter af kulturkløften mellem øst og vest. Forskelle dukker især op på det seksuelle område. De amerikanske tegnefilms-producenter lider af en puritansk, jødekristen seksualforskrækkelse, der bliver latterligt iøjnefaldende i tilfælde som bh'en i Disneys *The Little Mermaid* (89) og den fuldt påklædte samleje-scene i Ralph Bakshis *Cool World* (92).

Japanerne har et helt andet forhold til seksualitet. På nogle områder er de uhyggeligt konforme og restriktive. Homoseksualitet er bandlyst, og det 'offentlige ansigt' må for enhver pris holdes fri af karriereknusende, promiskuøs, 'unaturlig' adfærd. Samtidig har den japanske kulturs mangeårige interesse for sensualitet som en avanceret kunstform medført en laissez faire-holdning, hvor alt er acceptabelt, blot det foregår inden for rammerne af faste ritualer eller i den enkeltes fantasi og drømme. Den netop udgivne Manga-film *Ultimate Teacher* handler om »velvet pussy panties«, og japanske skolepiger kan rent faktisk tjene gode lomme penge på at sælge deres uvaskede skoleuniformstrusser til butikker, som videresælger dem for op til 300.000 yen – omkring 19.000 kroner! (hvor meget, man kan få for en brugt pigecykel-saddel, ved jeg ikke, men der må være et nichemarked her)

Den dag i dag kan man opleve religiøse festivaler, hvor fallos-dyrkning spiller en central rolle, og seksualiteten har haft frit spil i kunst og populærkultur, fra Saikaku Iharas berømte 1682-roman *En amorøs mands eventyr* og frem til Yukio Abes anime-filmatisering af samme, *The Sensualist* fra 1990. Der er for mange japanere intet umoralsk i at se/læse fiktion, som beskæftiger sig med fx tvekønnethed, sado-masochisme, pigetrusser, afføring eller Lolita-sex. Jeg spurgte fornyligt en japansk kvinde, om ikke mange japanere finder det forargeligt, at japanske forretningsmænd ofte sidder fuldt synligt i offentlige transportmidler og læser pornotegneserier med voldtægt af småpiger? Hun svarede, at det havde hun egentlig al-

drig tænkt på. I uforståelig, nærmest latterlig kontrast til alt dette er afbildning af kønsdele i de fleste sammenhænge forbudt af den japanske censur!

Men bortset fra den famøse udeladelse af kønsbehåring etc. er det ikke unormalt for personerne i anime-film at optræde nøgne eller på anden vis blive inddraget i handlinger, der referer til sex og erotik. Også, når filmene tydeligt henvender sig til børn. Teenage-helten i OAV-produktionen *Sazan Eyes/3 x 3 Eyes* (91) arbejder efter skoletid i en transvestitbar, og blandt de faste medvirkende i OAV-serien *Dominion – Hanzai Gundan/Dominion – Tank Police* (88), en dårligt animeret børne-komedie, finder vi to strip-pende kattekvinder, som man under slutteksterne ser svæve nøgne rundt; et af seriens crazy-humoristiske indslag opstår iøvrigt, da politiet med sin hær af tanks tromler frem for at standse skurkene – blot for at blive standset af et stort antal selvoppustende gummipikke! Dét var et klip, jeg ikke fik lov at vise, da jeg for nyligt stod for et indslag om anime til B&U's medie-magasin *Troldspejlet*!

Et andet ømt punkt er anime-filmenes ofte generøse indslag af blod og vold. Niveauet er forskelligt fra film til film, men man skal ikke blive overrasket over at se kroppe blive revet fra hinanden med stor kraft, mens blodet sprøjter æstetisk gennem luften. Der eksisterer også områder, hvor grafisk sex og vold med stor omhu kombineres, fx filmen *Yoju Toshi* (også kendt som henholdsvis *Wicked City*, *Supernatural Beast City* og *Monster City*), der i skrivende stund befinder sig i BBFCs klippebord med kommende Manga-distribution for øje. En af pressedamerne på Mega Records fortalte mig, at alle Manga-filmene er for børn. Men jeg tror, at mangen en forælder ville blive mærkelig i ansigtet, hvis Lille Peter fandt Manga-udgivelsen *Urotsukidoji – Legend of the Overfiend* under juletræet, satte den i familiens video-maskine og trykkede på play-knappen. Sarte læsere kan stå af her!

## Verdens bedste pornofilm

Sex står trods årstusinders civilisering stadig i centrum af det menneskelige driftsliv. Alligevel betragtes pornofilm i vesten som noget talentløst svineri, og det er da også rigtigt, at genrens udøvere (som bl.a. har talt Sylvester Stallone, Laszlo

Kovacks og Francis Ford Coppola) ikke har formået at præstere set mange kunstneriske værker, som kunne retfærdiggøre en nedrustning af fordommene. De fleste pornofilm optages i dag på video med usammenhængende manuskripter og med skuespillere, hvis talenter ikke rækker langt ud over det rent avls-orienterede. Det største problem er dog ensformigheden. Den tyske porno-producent Hans Mosers film med hustruen Sarah L. Young, som pt. er de populæreste herhjemme, har skarpe billeder og pæne piger – men begynder man at sammenligne dem, chokeres man over formular-præget og den totale mangel på fantasi.

Genren har da også visse indbyggede, visuelle problemer. Der er begrænset mulighed for variation i kompositionen af nærbilleder, som viser den genitale aktivitet mellem to svedende torsoer, og aktørerne må ofte vride deres kroppe i de besynderligste stillinger blot for at gøre plads til kameraet. Og hvordan visualiserer man en orgasme, der burde være højdepunktet i en samleje-skildring, men normalt ikke byder på større visuelt fyrværkeri end et kortvarigt skvulp et sted i en mørk hule? Gerard Damianos lystige attractionsmontage med klokker og festfyrværkeri var allerede i *Deep Throat* (72) på grænsen til selvparodi, og den traditionelle porno-løsning, hvor manden hiver sit lem ud af kvinden og spermer løs på hendes ryg, mave eller ansigt, er lysår fra at afspejle det seksuelle klimaks' forløsende, til tider nærmest kvasi-religiøse ekstase.

Disse problemer bliver imidlertid til dug for solen, når vi skifter spor fra live-action til animation. Her kan man nemlig selv »skabe« aktørerne, tegne enhver tænkelig billedvinkel og udtrykke indre processer med en vifte af ekspressionistiske virkemidler. Tegnefilmen kan alt det, live-action filmen ikke kan – og beviset er Hideki Takayamas syv-episoders OAV-serie *Chojin Densetsu Urotsukidoji* (87), i fankredse blot kaldet Urotsukidoji [urotskidots], hvilket tilsyneladende kan oversættes både som 'det vandrende barn' og som 'super-edderkoppe-børnene'. I vesten har serien spøgt under titler som *Demon Shock Zone* (Finland), *Legend of the Overfiend*, *Legend of the Demon Womb* (England), *The Wandering Kid* og *The Wonder Teens* (USA).

Serien bygger på seks manga-hæfter af Toshio Maeda og er, for at

omgå censur-reglerne i Japan, produceret direkte til video. Dette har til gengæld resulteret i et begrænset budget og stiv spare-animation. Der er mange forrygende, visuelle action-sequenser, hvor flyvende uhyrer indlader sig i titaniske tvekampe, men Takayamas vælger lige så ofte at bruge bevægelse af kameraet som kompensation for manglende bevægelse af figurerne, hvilket ikke er nogen stor, æstetisk fornøjelse. Alligevel tøver jeg ikke med at kalde Urotsukidoji for (i min erfaring) verdens bedste pornofilm!

Først og fremmest har den et komplekst, filosofisk og dramaturgisk eksperimenterende plot, som ikke blot går ud på at bringe personer fra det ene bolle-tableau til det næste. De seksuelle elementer indgår som en naturlig del af handlingen, der også byder på mange andre temaer. Måske burde jeg slet ikke kalde serien for en pornofilm, for man kunne lige så vel kalde den for horror eller fantasy. Men de erotiske indslag, der udfylder omkring 30% af spilletiden, er uden diskussion dens væsentligste *claim to fame*. Først og fremmest er de meget eksplicite. Vi ser, hvad der sker, med en behagelig vekslen mellem velkomponerede, nære og fjerne billedudsnit. For det andet er de, set med et vesterlandsk øje, særdeles »umoralske«, på en stærkt grænse-sprængende facon. Det opdager man allerede i løbet af seriens første ti minutter:

Vi befinder os på en skole i Tokyo. Pigen Akemi, der ser ud til at være 14 år gammel, er blevet kaldt ind til skolens sygeplejerske, hvorfor ved hun ikke. Pludselig griber sygeplejersken fast i den unge pige, og kysser hende hårdt på munden. Akemi stritter imod, men forgæves. Med ét rives hendes tøj på uforklarlig vis i tusind stumper. Sygeplejersken tvinger den nøgne Akemi ned på gulvet, og kærtegner hendes bryster og klitoris, først med hånden, dernæst med sin mund. Akemi hulker, men der er også et spor af vellyst i hendes stemme – og den funk-lende vædske, som »sygeplejersken« finder i hendes skridt, taler sit eget sprog.

Uden for døren til lokalet står to teenage-drenge og følger med gennem nøglehullet. De er fascinerede og forbløffede over optrinnet. Men både de og tilskueren, som deler deres situation, har et par overraskelser til gode.

Pludselig fortrækker sygeplejerskens mund sig til en ækel grimasse. Store, rovdyragtige tænder kommer til syne, og mellem dem skyder en flere meter lang, slimet penis ud, fra hvis glans et stort øje begærligt stirrer ned mod sit offer. Akemi forsøger at krumme sig sammen på gulvet, men en usynlig kraft skiller hendes skælvende lår, og penisen pløjer sig uden tøven dybt ind mellem hendes ubehårede skamlæber.

Tid og rum går i stykker, og vi ser tvangs-defloreringen gentage sig selv, mens billedet begynder at rulle, som var tv'et brudt sammen i chok over det frygtelige syn. Dæmonen – for nu ved vi, at det ikke kan være et menneske – ler triumferende, og blotter sit bryst, hvorfra en hær af tentakler skyder frem. Nogle af disse griber fat i Akemis arme og ben, og løfter hende op i luften; andre kærtegner hendes klitoris, eller invaderer hendes mund og anus. Den synlige del af den store penis mellem hendes ben drejer rundt som håndtaget på et svingbor, og pigen oplever sit livs første orgasme!!

Det er skrappe sager, når man er vant til tegnefilm som et familie-medium, hvor erotik sjældent bliver mere eksplicit end Tex Averys Rødhætte eller havfruerne i Peter Pan. Men det her er heller ikke 'tegnefilm'. Det er anime!

## **Orgasmens æstetik og ideologi**

Plottet i Urotsukidoji er alt for kompliceret til at referere her, men udgangspunktet drejer det sig om en spaltning af universet i tre beboede verdener: Menneskenes verden, dyre-menneskenes verden og dæmonernes verden. Dyremenneskene venter på en frelser, Chojin, der skal forene de tre verdener. Dæmonerne rejser af og til på visit til menneskenes verden, og forlyster sig med at voldtage de attraktive menneskevinder. Menneskene aner ikke, at der eksisterer noget uden for deres egen lille sfære. De har ingen magiske kræfter, men forsøres af og til mod dæmonerne af de hjælpsomme dyremennesker.

Serien er rig på s/m, voldsporno, onani (begge køn) og Lolita-sex; der er adskillige lesbiske nymfomanpiger (men ingen bøsser), og samlejesce-nerne mellem mennesker og dæmoner har ofte karakter af dyre-sex. Men der er også mere »naturlig« sex, blid og smuk, mellem forelskede

mennesker. Kvindetyperne varierer fra hulkende ofre over handledygtige heltinder til triumferende dominatricer. Det mandlige bliver ligeledes fremstillet i alle mulige afskygninger, fra fjollede, generte skoledrenge over bekymrede, tænksomme helte til brunstige, brølende kæmper. Der er noget for næsten enhver smag, undtagen den 'gode', som vil blive skræmt væk af alt det andet.

Takayama forstår at udnytte tegnefilmsmediets muligheder til det yderste. De meterlange tentakelpikke gør det muligt at følge med i alt, hvad der sker, uden at låre og baller blokerer udsigten. På et tidspunkt gør han simpelthen en pigekrop gennemsigtig, og et andet sted bliver et samleje mellem en pige og en dæmon med tre pikke filmet inde fra pigens vagina, så vi ser pikkene glide ind og ud, langs med de følsomme hudvægge. I tredje episode, efter en lang samlejesekvens, følger vi en sædcelle ind i kvinden hvor den befrugter et æg, hvorpå vi straks får lov at se de frygtelige, historiske konsekvenser af den igangsatte graviditet; Takayamas kamera hopper elegant og ubesværet fra mikrokosmos til makrokosmos, og sex får aldrig lov at blive udelukkende et spørgsmål om orgasme.

Takayama bruger dog talrige virkemidler til at visualisere personernes indre oplevelse af seksuel ekstase. Kønsflæber glitrer af festøv, sæd gløder fluoriserende, hud skinder som himmelsk marmor, en penis bliver til en blændende flammekaster, kraften fra en ejakulation sender laseragtigt lys ud gennem kvindens øjne. Bevægelser bliver gradvis hurtigere fra klip til klip, lydsporet domineres af voldsomme bølgeskulp, kroppe forvandler sig i takt med, at ophidselsen stiger, nogle kroppe ligefrem eksploderer af vellyst.

Jaja, det er altså meget flot, men hvad betyder det? Seriens producer, Yasuhito Yamaki, betragter Urotsukidoji som en voldsom men i bund og grund pacifistisk hyldest til kærligheden. Og de dæmoniske, superdestruktive kræfter, der kan gives videre via blod eller sæd, er måske et udtryk for japanernes forhold til AIDS. Takayamas udformning af personer, humor, action og romantik får mange steder hans værk til at fremstå som en ungdomsfilm, og serien giver da også glimrende mening som en pubertets-allegori, med skræmmende seksualdrift, kroppe i forvandling og en voksende forstå-

else af tingenes alvor og sammenhæng, inklusiv forfødelige, desillusionerende oplevelser.

Der er også andre betydningslag: Personer dør og genfødes, kroppe forvandles, storbyer ødelægges, alting er i konstant bevægelse, samtidigt med, at alle temaer gentages. Plottet spoler mellem tredje og fjerde afsnit sig selv tilbage og starter forfra med samme præmis som før men med en ny udvikling af begivenhederne (som når man starter forfra på et videospil).

Takayama har selv udtalt: 'At the end of [episode 3], the Super God has destroyed everything. This can be seen as sad, and as the end of everything, but it can also be seen as the beginning of everything. It's a very Buddhist idea, everything is born, grows, dies, and is then reborn to repeat the cycle. In WWII we had a military regime, and we were beaten. Now we've rebuilt into an economic power, but perhaps we will loose that too. If you look hard enough, you'll see that in Urotsukidoji, history constantly repeats itself. I see this as optimistic. Western audiences may not.' (Imagi-Movies vol. 1 nr. 1)

Urotsukidoji er tilgængelig i Japan på VHS og LaserDisc, for enorme beløb (omkring 700 kroner for et enkelt bånd med en enkelt episode, har jeg hørt – øh, hvor mange af min lillesøsters trusser bliver det?). I USA distribueres serien på VHS med undertekster og original lyd af selskaberne Bassin Communications (i Florida), Central Park Media (i New York) samt fra Video Search of Miami (PO Box 16-1917; Miami FL 33116); her er priserne røget ned på omkring 200 kroner pr. episode/bånd. Både de amerikanske og japanske udgaver er i ntsc-format. I England er de første fem afsnit udgivet i feature-form af Manga Video på to billige VHS-bånd – men stærkt censureret og med dårlig, engelsk eftersynkronisering.

Det er desværre den britiske udgave, der herhjemme distribueres af Mega Records. Men den skal såmænd nok være tilstrækkelig stærk for de fleste nybegyndere. Og Mega Records skal i alle fald have tak for at bringe den japanske tegnefilm midlertidigt ud af subkulturens skygger og ind i mediernes spotlights. Måske vil anime-filmene fremover blive lidt lettere at få fat på herhjemme. Og i så fald siger jeg Manga Manga Manga tak for det!

Teknisk note: Der var ikke tid til at lede efter en original titel på Manga-nyudgivelsen *Ultimate Teacher*, men ellers skulle alle filmene være angivet ved deres originaltitel. Japanere er ligesom os glade for engelsk, og mange anime-film har engelsksprogede originaltitler (*Venus Wars*) eller titler med engelske ord (*Sazan Eyes*). Af praktiske hensyn har jeg flere steder suppleret den japanske titel med en alternativ, vesterlandsk titel, angivet ved en skråstreg.

## LITTERATUR

Baricordi, de Giovanni, Pietroni, Rossi & Tunesi: *Cartoonia Anime*, Guida al Cinema di Animazione Giapponese. Granata Press, Italien 1991.

Nicholas Bornoff:  
Pink Samurai. *The Pursuit and Politics of Sex in Japan*. Grafton, England 1992.

Thierry Groensteen:  
Il Mondo dei Manga [italiensk udgave af fransk bibliografi]. Granata Press, Italien 1991.

Helen McCarthy m.fl.:  
Manga [udstillingskatalog].  
Lowe Culture, England 1991.  
Helen McCarthy:  
Manga Manga Manga [festivalkatalog].  
Island World Communications, England 1992.  
(findes på Filmmuseets bibliotek)

Helen McCarthy:  
Anime! A Beginner's Guide to Japanese Animation.  
Titan Books, England 1993.

Frederick L. Schodt:  
Manga! Manga! The World of Japanese Comics.  
Kodansha International, Japan/USA 1983.

TIDSSKRIFTER:  
Animag (USA)  
Animeland (Frankrig)  
Animerica (USA)  
Anime UK Magazine (England)  
Kappa Magazine (Italien)  
Manga Mania (England)  
Mangazine (England)  
Mangazine (Italien)  
Mecha Press (Canada)  
Protoculture Addicts (Canada)  
Super Play (England)  
Tsunami (Frankrig)  
Asian Trash Cinema nr. 2, 1992.  
Imagi-Movies vol. 1 nr. 1, 1993.  
Inferno nr. 1 + 2, 1992.  
Levende Billeder nr. 9, 1993.  
Village Voice, november 1992.  
What Video, november 1993.

THE MANGA CLUB DENMARK  
Mega Scandinavia APS  
Linnésgade 14A  
1361 København K