

# Japansk grensesprenger

Mye likt en annen regissør fra Japan vi nå må venne oss til å omtale som pensjonist. Hosoda har da også blitt utpekt som verdig arvtaker til Miyazaki på den internasjonale animasjonsarenaen.

Særlig

*Ookami kodomo no Ame to Yuki/Wolf Children* (2012) har fått kritikere til å by på superlativer og festivaler laurbær og gull. Det har til og med blitt spekulert i om han kan ta over som ny primus motor i Studio Ghibli. Forrige gang han var innom der gikk det ikke så bra. Mer om det senere.

Denne artikkelen tar for seg de tre filmene Hosoda har fått mest oppmerksomhet for utenfor Japan;

*Toki o kakeru shôjo/The Girl Who Leapt Through Time* (2006) og

*Samâ uôzu/Summer Wars* (2009) og

*Wolf Children* (2012). Sistnevnte er nå i norsk distribusjon, utgitt på DVD av Star Media Entertainment. Ønsker du bare å lese omtale av

*Wolf Children*, [finner du den i nedkortet versjon her](#)

*The Girl Who Leapt Through Time* og

*Summer Wars* er blant annet tilgjengelig i praktisk dobbelpakning for import fra Manga Entertainment, med engelsk tekst og tale i tillegg til originalspråk, og bonusmateriale.

I det følgende vil jeg kort presentere Hosoda, og så gjengi handlingen i filmene, ta for meg temaer Hosoda skildrer, samt karakteristiske trekk ved animasjonen. Deretter vil jeg forsøke å antyde hva det er ved Hosodas filmer som appellerer til et bredt vestlig publikum. Det er etter min mening mye som skiller Hosoda fra Miyazaki og Ghiblis filmer, men et fellestrekk er at de mestrer å forene den mest dedikerte animeskaren og filmpublikummere som først og fremst lokkes til kino av kvalitetsanimasjon, uavhengig av opprinnelsesland.

Jeg befinner meg selv et sted mellom disse. Som noen-og-førtiåring må jeg innse at skulle jeg få behov for å ikle meg kostyme, er det stort sett Totoro-drakter og dess like som er brukbare gitt personlige fysiske mål. Heldigvis er det lite hang til slikt. Jeg kan heller ikke si at overvekten (!) av hva som produseres av japansk animasjon har særlig appell til meg. Men, det kan jeg også si om amerikansk, fransk, spansk og stort sett. Det avgjørende er særpreg og evne til å gi filmene en umiskjennelig strek. Noe distinkt som skiller dem fra hopen, og gir en følelse av å se noe du ikke har opplevd før. Japan og japansk kvalitetsanimasjon er mer enn Ghibli, og derfor er det gledelig at en film som

*Wolf Children* blir distribuert også her hjemme, både på kino og DVD. Det tok tross alt mange og lange år før vestlige filmpublikummere flest, fikk anledning til å stifte bekjentskap med Miyazaki.

## Fra digimon til varulvunger

I 2011 etablerte Hosoda Studio Chizu etter å ha arbeidet for animasjonsstudioet Madhouse. Studio Chizu betyr mer kontroll både kunsterisk og kommersielt, og *Wolf Children* er studioets første spillefilm. Den er i følge Hosoda retningsgivende for Studio Chizus videre produksjon. Ikke nødvendigvis i stil og uttrykk, men som type fortelling. Studioet skal produsere animasjonsfilm med høy kvalitet og har ambisjoner om å treffe bredt.

Før Hosoda begynte i Madhouse jobbet han for Toei Animation og 46-åringen har gått gradene som animatør og regissør for TV-serier som

*Digimon*. I 2005 debuterte han i spillefilmformat med

*Omatsuri Danshaku to Himitsu no Shima/Baron Omatsuri and the Secret Island*. Filmen var del av en serie på 12 som Toei lanserte under etiketten One Piece-films med utgangspunkt i TV-serien og mangaen med samme navn.

## Mangaen

*One Piece* ble skapt av Oda Eiichiro og har blitt utgitt i Weekly Shonen Jump siden 1997. Som det meste av populære mangaer, og vice versa, og fant den raskt veien til anime og TV-serien hadde premiere i 1998. I følge Wikipedia er

*One Piece* den mestselgende manga-serien gjennom tidene med salgstall per 2013 på 345 millioner eksemplarer. [1]



Hosoda var også tiltenkt regiansvar for

*Hauru no ugoku shiro/Det levende slottet* (2004), men forsinkelser gjorde at Miyazaki selv påtok seg regien. Sjokket var stort for Hosoda som på tidspunktet fryktet kroken på døra for karrieren som regissør. Senere har han uttalt at han opplevde at Studio Ghibli var mest opptatt av å fortsette å lage Miyazaki-filmer, mer enn å gi kreativt spillerom til nye talenter. Han har imidlertid også påpekt at han lærte mye mens han var der, ikke minst om hvordan man forteller i animasjon og film. Og han hyller Miyazakis siste film

*Kaze tachinu/Vinden stiger* som en film uten sidestykke. I fortid og fremtid. [2]

I 2005 gikk Hosoda fra Toei til Madhouse og fikk større innflytelse over filmene sine.

Madhouse ble etablert tidlig på 1970-tallet av animatører med bakgrunn fra Tezuka Osamu's Mushi Productions, og har gjennom fire tiår markert seg med kjente serier som

*Ninja Scroll* (Kawajiri Yoshiaki),

*Trigun* (Nishimura Satoshi), og

*Death Note* (Araki Tetsuro). For å nevne noen blant mange.



Men Madhouse har også levert filmer som har funnet veien til bredere internasjonal distribusjon. I 2001 produserte de

*Metropolis* (Rintaro), basert på Tezuka's Fritz Lang-inspirerte manga, sammen med Tezuka Productions, og på 1990-tallet rekrutterte Madhouse Kon Satoshi. Før hans tidlige bortgang i 2010, bare 46 år gammel, markerte Kon og studioet seg med filmene

*Perfect Blue* (1997),

*Millennium Actress* (2001),

*Tokyo Godfathers* (2003), og *Papurika/Paprika* (2006). Samme år som *Paprika* kom Hosodas *The Girl Who Leapt Through Time* og bidro til oppmerksomhet også utenfor Japan. Denne banet vei for økt interesse for Hosoda da *Summer Wars* kom i 2009.



Til tross for en betydelig TV- og filmproduksjon, var tallene røde for Madhouse og i 2011 ble studioet kjøpt av NTV (Nippon Television Network). Samme år etablerte Hosoda sitt eget Studio Chizu.

*Wolf Children* er en samproduksjon med Madhouse, men målet med Chizu er å beholde kreativ kontroll over produksjonene. Hosoda har sannsynligvis lært en del om dette også fra Ghibli.

I følgende avsnitt skal vi se nærmere på *The Girl Who Leapt Through Time* fra 2006.

### **Makoto McFly**

17 år gamle Makoto snubler bokstavelig talt over evnen til å tidsreise i skolens kjemilaboratorium. Plutselig er hun i stand til rette opp feil og justere kurs i både egen og andres tilværelse, gjennom sprang tilbake til nær fortid. Vi som vokste opp på åtti-tallet er solid advart om farene tidsreiser fører med seg. Takket være Robert Zemeckis og *Back to the Future/Tilbake til fremtiden*-trilogien. Også der tuklet hovedpersonen, Marty McFly med begivenheter i fortiden, også der sto kjærlighet sentralt, og også der holdt det på å gå galt. Hele tiden. Men, der Zemeckis på hestekraftspekket og underholdende vis buldrer av gårde, symbolisert ved filmens tidsmaskin og våte guttedrøm av en bil, DeLorean DMC-12, tyr Makoto til apostlenes hester for sine tidssprang i Hosodas fortelling.

Makoto er nærmere knyttet til guttevennene Chiaki og Kousuke enn venninner. Etter skoletid kaster hun og guttene ball og synger karaoke. Det er også i relasjonen mellom de tre vennene konfliktene oppstår som følge av tidsreisene, og det er det floker seg for Makoto. Oppdagelsen av evnen er dramatisk. Makoto er som vanlig sent ute og forserer trange bygater i full fart på sykkelen sin. Denne dagen svikter imidlertid bremsene, og hun klarer ikke å stanse for togovergangen. Sykkelen krasjer i sperringen, og Makoto svever mot den sikre død. I sakte bevegelser henger den sårbare kroppen hennes i lufta med toget som nærmer seg, men Makoto dør ikke. I stedet slynges hun tilbake i tid, og det går sakte opp for henne hva som har skjedd.

Tidsreiser har sin særegne estetikk på film. Vi har naturlig nok aldri sett eller erfart en tidsreise i virkeligheten, men vet likevel akkurat hvordan det ser ut og oppleves. Ofte brukes strømvirvler, tåkefylte tunneller, forvrengninger, skiftende farger og lys. Portalsekvensen John Whitney animerte til Stanley Kubricks

*2001 - En romodyssé* er klassisk. [3] |

*The Girl Who Leapt Through Time* får vi litt av alt. Makoto suges inn i en tåkelagt strømvirvel, befinner seg svevende vektløs, for så å være under vann. Kretskort og ledningskoplinger passerer forbi oss i stilisert datagrafikk, sammen med flytende, ekspresjonistiske motiver og villhester som galopperer over åpne landskap. Mekaniske urverk som tikker av gårde omgitt av uendelig hvit bakgrunn, sammen med digitale telleverk i rødt mot sort mørke. Tidsreisen er gjenkjennbar visuelt, samtidig særpreget. [4]

Makoto forsøker å beherske sin nyervervete gave til egen, men ganske uskyldige vinning. Som å komme lillesøsteren i forkjøpet til en puddingdessert som frister i kjøleskapet. Først nyter hun altså gaven til fulle. Spesielt fornøytelig er scenen der Makoto forlenger karaokeseansen med Chiaki og Kousuke, gang på gang på gang, helt til hun utslitt kommer hjem uten stemme etter ti timers kontinuerlig synging.

Måten hun takler tidligere uhell på skolen, gjennom små justeringer, virker først ufarlige, men så kommer gradvis større konsekvenser til syne. Hosoda utnytter filmens evne til å ta oss fram og tilbake i tid og repetere scener og sekvenser. Som i Bill Murrays gjentatte forsøk på å bli ferdig med dagen i

*Ground Hog Day/En ny dag truer* (1993). Betydningen et lite sekund eller to kan ha for historiens gang reflekteres som i Tom Tykwors

*Lola rennt/Løp, Lola, løp* (1998). [5] Eller som Gwyneth Paltrows alternative skjebner i

*Sliding Doors* (1998) viser, er det bare små tilfeldigheter om frisyren i fremtiden er lang eller kort.

For Makoto viser det seg også etter hvert at antallet tidsreiser ikke er ubegrenset og da hun blir klar over det, må hun prioritere hensyn til venner, kjærlighet og seg selv. Svaret på hvordan og hvorfor Makoto får evnen til å reise i tid, er rett foran nesa hennes. Jeg skal la være å avsløre det, men her er det løse tråder i fortellingen. Siden flere enn Makoto har evnen til å reise i tid, blir det vanskeligere å forholde seg til hvilke konsekvenser de respektivt har for ulike utfall av historien. Det er krevende å formidle en logisk sammenhengende historie med Makotos små sprang tilbake og repetisjoner av samtaler og situasjoner. Makoto betror seg til tanten Kazuko eller tante heks som hun kalles av niesen, som jobber som konservator på en kunsthistorisk samling. Hennes rolle som veileder for Makoto blir ikke helt forløst, og det er vanskelig å forholde seg til hvilken erfaring hun har som kaster lys på Makotos opplevelser. Utover kallenavnet, da, og at hun på et tidspunkt også sto overfor valg i kjærlighetslivet. Men, rollen hennes framstår mystisk, som maleriet hun arbeider med, som også er viktig i handlingen, også til dels blir uforløst.

Filmen veksler i tone og uttrykk. Fra slapstick til følsomme og engasjerende skildringer av Makotos kvaler og vansker med å takle tidsreisene. Denne vekslingen kler historien, og gir den en ungdommelig friskhet. Makoto innleder filmen med tilbakeskuende og personlig allvitende fortellerperspektiv. Den ikke-diegetiske fortellerstemmen knytter oss til Makoto, men så forsvinner den. Neste gang vi hører stemmen, er det som bakgrunn for Makotos umiddelbare tanker og følelser. Fortellerstemmen til Makoto kunne ha fungert som et godt grep. Som eksplisitt uttrykk for hennes tanker underveis føles den imidlertid umotivert. Mer et uttrykk for manglende tillit til bildene og situasjonens evne til å uttrykke karakterens tanker. Kombinasjonen av de to skurrer.

Hosoda viser likevel gode fortellertakter. Allerede i innledningssekvensen nøstes viktige tråder opp. Relasjonen mellom vennene. Makotos familie. En irriterende lillesøster og morgenstresset for å rekke skolen. Makoto er vimsete, men godt likt. Også frampek til det som skal komme av vendepunkter underveis. Jernbaneovergangen. Himmelen. Hasardiøs sykling. Etablert i løpet av filmens første minutter, og påfølgende rom for å dvele mer og bremse opp.

*The Girl Who Leapt Through Time* balanserer mellom hverdagslige situasjoner, realistisk skildret i skolegård, hjemme hos Makoto og i bymiljøene, og fantasifull magisk visualisering av tidsreisene. Filmen er basert på boka ved samme navn av Tsutsui Yasutaka som kom ut i 1967 og ble

filmatisert som live-action i 1983. Boka har også blitt tolket som TV-serie, manga og gitt utspring til flere andre adaptasjoner.

Yamamoto Nizo med bakgrunn som art director fra Ghibli og filmer som Takahatas *Hotaru no haka/Grave of The Fireflies* (1988), Miyazakis *Tenkû no shiro Rapyuta/Laputa ? Himmelslottet* (1986) og *Mononoke-hime/Prinsesse Mononoke* (1997) gir liv til de store totalbildene. I sekvensen hvor det avsløres for Makoto hvem som besitter evnen til å reise i tid sammen med henne, brukes time slice-inspirert gjengivelse av omgivelsene for å skildre hvordan tiden har stoppet opp for alle andre enn de tidsreisende. Vakkert og rørende. Karakterdesigner Sadamoto Yoshiyuki bidrar med karakterer som betoner deres unike egenskaper, den pliktoppfyllende og flinke Kousuke, kule Chiaki og vimsete Makoto. Uten at det blir overdrevet klisjepreg. Jeg kommer tilbake til Sadamoto i omtalen av *Wolf Children*. Til tider oppleves karakteranimasjonen ikke helt gjennomført. Det er mye spasing, og det er utfordrende med karakterer som forsvinner litt for oss i de rikt illustrerte bakgrunnene.

Men, dette er smårusk i en fortelling som først og fremst klarer å holde interesse og spenning oppe. Musikken bidrar til flyten. Aldri påtrengende. Nesten umerkelig strømmer den med bildene. Enkelt klaver og Bachs *Goldbergvariasjoner* som får akkompagnere tidsreisesekvensene. Den får en symbolsk betydning i hvordan et tema kan endres litt, men samtidig totalt forandre valør. Mye som Makotos forsøk på å ordne opp i flokene hun blir ansvarlig for.

Også i Hosodas neste film, *Summer Wars* er det mye som står på spill. Men denne gangen med konsekvenser som angår hele verdenssamfunnet.

## Kunstig intelligens mot samurailist

I det virtuelle nettsamfunnet OZ samles verden til lek, sport, fornøyelser, så vel som forretninger og praktiske gjøremål. Verdens største i sitt slag med så fargerike og fantasifulle avatarer at Second Life bare kan dra ut pluggen. Mattegeni og datanerd Kenji jobber med systemvedlikehold i OZ ved siden av studier. Planen er å tilbringe sommeren over tastaturet sammen med vennen Takashi, men drømmejenta Natsuki vil det annerledes. Hun trenger en frivillig til å bli med henne hjem på utradisjonelt oppdrag. Det blir Kenji.

Uskyldig nok i utgangspunktet som hjelpende hånd for å traktere gjester fra nær og fjern som samles i Ueda for å feire Natsukis oldemor og klansoverhode, Jinnouchi Sakaes 90-årsdag. Men sommerjobben viser seg mer komplisert. Ved ankomst blir det klart for Kenji at han må ikle seg rollen som Natsukis kjæreste og forlovede overfor den svært selvbevisste storfamilien. Rødmende og stotrende møter han dem, og mest faretruende av dem alle den gamle Sakae. En samurai i bestemorinnpakning skal det vise seg. Klanen holder sin stolte tradisjon i hevd, i hvert fall i praten rundt spisebordet, og det imponerende festningsverket bygd av minner forfedres kamp mot konkurrerende klaner.

Spesielt konflikten med Tokugawa-klanen dyrkes for nye generasjoner da storfamilien samles rundt det overdådige dekkete spisebordet. Her henter Hosoda råstoff til fortellingen fra viktige hendelser i japansk historie. Tokugawa-shogunatet hersket over Japans lensherrer fra sin base i Edo (Tokyo) fra 1600 til 1868. Men ikke uten motstand, og forfader Jinnouchi var blant dem som tok opp kampen mot overmakten. Minnet om slaget i 1615 står sentralt i familiemytologien og holdes opp som forbilde for de unge. Uansett hvor stor overmakt er det ikke lov å gi seg. Kenji får aksept av gamlemor, men Natsuki har gitt ham ny identitet og innpakning mer tilpasset hennes egen families krav. En ubuden gjest får imidlertid fokus bort fra Kenji. Natsukis onkel Wabisuke dukker opp, etter 10 års eksil som dataekspert i USA. Han er åpenbart ikke velkommen i den ellers så joviale og omfavnende familien.



Utilpass og søvnløs med ny identitet og i fremmede omgivelser, får Kenji en kryptisk melding. Tilfreds med å bryne seg på noe mer i hans gate enn de sosiale kodene blant Jinnouchi-familien, gyver Kenji løs på tallgåten og knekker den. Han sender svaret i retur, og farger flimrer over skjermen på mobiltelefonen. Et troll i eske dukker opp, og med den uglene i mosen.

Dagen derpå slår OZ sprekker, og vitale systemer for samfunnssikkerhet og infrastruktur begynner å svikte. Køene vokser. Brannfolk og ambulansekjøretøy rykker ut på falske alarmer. Og Kenji blir etterlyst for å ha hacket seg inn i OZ og sabotert systemet. Snart blir det klart for dem rundt ham at hans identitet ble stjålet for å gi tilgang til den ekte hackeren, men skaden har skjedd. Eller ekte og ekte. Avataren Love Machine er en kunstig intelligent skapning, som har benyttet seg av Kenjis profil for å ta seg inn i systemets indre. Kenji konfronterer Love Machine i OZ, men blir lett bytte. Til unnsetning kommer King Kazma, berømt for sin kampstyrke, men også han må bøye seg for Love Machines krefter som fortsetter og sluke andres profiler og kontoer. Fingrene av tastaturet er King Kazma Natsukis fetter Kazuma. En innadventd ung gutt med mye til felles med både Kenji og onkelen Wabisuke, som heller holder seg på gutterommet enn rundt spisebordet med den høylytte familien.

Det kommer snart fram at Wabisuke er mannen bak Love Machine, og at han har solgt programmet til den amerikanske militærmakten. De har på sin side plantet den kunstige intelligensen i OZ. Det amerikanske forsvaret kjenner åpenbart ikke sin Kubrick for nå er HAL løs igjen. Og med Love Machine truer ikke bare systemsvikt, men totalt kaos og apokalypse.

Bakteppet er kjent. Nerd utnyttes av drømmejenta. Han møter motstand og hans evner settes på prøve, og med det forholdet til jenta. Splittelse truer, men samhold gjør sterk. Men selv om historien er kjent, betyr det ikke at den er ferdigfortalt. Det handler ikke om hva, men hvordan.

Gendai møter jidai. Eller samtid, fortid.

*Summer Wars* skildrer et moderne japansk samfunn hvor spillgenerasjonen har fått sine egne barn. Til og med besteforeldrene behersker håndholdte konsoller og mobiltelefoner. De ærverdige tradisjonelle bygningene huser en familie i shorts og t-skjorter med bilreklamer og øltrykk. Hosoda skildrer kontrasten i Kenjis keitete hilsen til bestemoren på stråmatten. Den tradisjonelle skikken er åpenbart langt unna ryggmargsrefleksens hans. Filmen handler også indirekte om identitet og kjønnsroller. Natsuki er en frigjort og selvstendig ung jente, men i storfamiliens tradisjonelle kjønnsmonster kveles hun. Selv om gamlemor er overhode, er hun også unntaket. Mennene er de som ruster til kamp, mens kvinnene sørger for maten. Kjønns skillet er skarpt, helt til Hosoda viser at samhold ikke bare omfatter mennene, men også kvinnene og barna. I den avgjørende kampen må alle bidra med sitt.

Alle er på nett, og mot det tunge festningsverket er nettsamfunnet skildret så lyst og luftig at selv Steve Jobs kunne ha funnet seg til rette der. Men også der tys det til tradisjonell japansk krigsstrategi for å nedkjempe Love Machine.

For å gjenta mitt innledende poeng. Langt unna hva vi er vant til fra Second Lifes blytunge pikselpukk og tilsvarende virtuelle rollespillomgivelser. Samtidig troverdig og gjenkjennbart i funksjonalitet og ambisjoner. Mine egne famlende forsøk i Second Life ligger noen år tilbake i tid, men etter å ha blitt utsatt for hån fra en italiensk avatargjeng i lakk og lær, ga jeg opp. Fortsatt har ingen nettsamfunn et så sterkt grep om oss som OZ (heldigvis), men hvor lenge er det til et sosialt nettverk beveger seg utover informasjonsdeling, likes og tradisjonelle medietjenester og tilbyr en totalpakke av utdanning, bank, forsikring, strøm og helse?

*Summer Wars* går imidlertid lenger enn enkel teknologipessimisme. De som kan redde verden fra teknologien er også de som mestrer den og tonen er i utgangspunktet positiv. Wabisuke målbærer den klassiske sneversyntheten til teknokraten. Han tar ikke ansvar for hvordan programmet han har utviklet brukes, men utfordres både av familien, og særlig Sakae for sin manglende evne til å ta ansvar for sine handlinger.

Det er et intrikat broderi av familierelasjoner Hosoda presenterer oss for. Muligens i meste laget. Karakterene er mange og de tegnes i et spenn mellom karikatur og realisme. Wabisuki står sentralt i handlingen som uekte sønn av Saekas avdøde ektemann. Da han kom til dem som ung gutt tok hun ham til seg uten å mukke, men dette skildres som hovedårsak til hans utenforskap. I tillegg omgis han av både den kvelende familietradisjonen og de sterke mannsrollenes krav. Slik blir han en karakter som får liv i samspill med særlig Kenji og Kazuma. På hvert sitt vis deler de annerledesheten, og tilsvarende blir de avgjørende på hvert sitt vis i kampen mot teknologien. Sammen med Natsuki viser de at det viktigste er hjernekraft da situasjonen er på sitt mest kritiske.

Hosoda formidler effektivt og tilstrekkelig troverdig nettsamfunnets posisjon i folks liv, og presenterer raskt premiss for historien. Han utnytter vendepunkter i akselerasjon mot klimaks og evner å overraske underveis særlig i den visuelle skildringen av OZ. Kanskje blir det litt for tydelig i hvilken retning det går i sluttkampen. Animasjonen varierer, men tidvis er bys det på animert håndverk i mesterklasse. Love Machine gjennomgår flere transformasjoner underveis, og utvikler seg til et monster som kan minne om Bill Tytlas Chernabog i Mussorgskij-sekvensen

*Natt på bloksberg* i Disneys  
*Fantasia* (1940).



Og filmen byr på storslåtte landskap, solen som bryter gjennom skyer, poetiske vakre interiører og sjarmerende levende og nærmest burleske karakterskildringer rundt spisebordet. Youji Takeshige, som også var med i

*The Girl Who Leapt Through Time* setter sitt preg med produksjonsdesign som evner å gi historiens kontrast mellom det moderne og tradisjonelle, et sterkt visuelt uttrykk.

Denne energien er også med i

*Oookami kodomo no Ame to Yuki/Wolf Children* (2012), hvor karaktergalleri og ytre spenning, tones ned, til fordel for enda større porsjoner hjertevarme og gåsehudfaktor.

## Perle i varulvpels

Småbarnsforeldre vil finne mye gjenkjennbart i

*Wolf Children*. Hosoda har uttalt at han forsøker å se for seg et typisk publikum da han lager film. Hovedpersonen skal være en som publikummeren kan speile seg i. I *The Girl Who Leapt Through Time* (2006) var det tenåringsjenta i skolemiljø, i *Summer Wars* (2009) var det familierelasjoner på tvers av generasjoner, og i *Wolf Children* er det alenemoren som gjør sitt beste for å få sin lille familie til å henge sammen. For Hosoda reflekterer disse temaene faser han selv har vært gjennom. Ungdomstid. Etablering med kjæreste, og oppdagelsen av at man får en ny familie på kjøpet. Og her, foreldretilværelsen med småbarn i huset. Hamskiftene mellom menneskebarn og ulvunger, bidrar som dramatisk intrige, men tar ikke fokus vekk fra det grunnleggende.

Fortelleren i filmen er Yuki, den ene av ulvebarna, men det er moren Hana historie hun målbærer. Hana er en ung student i storbyen. Flittig, men også oppofrende. I tillegg til studier må hun arbeide deltid på vaskeri for å få endene til å møtes. På filosofiforelesning legger hun merke til en hengslete ung mann som flittig noterer mens foreleseren doserer. Hana tar kontakt, og det viser seg at han ikke er registrert student, men følger forelesningene uten annet mål enn egeninteressen. Hana har funnet drømmemannen og forelsker seg, men før de kan bli sammen avslører han sin hemmelighet. Han er varulv, men ikke av typen som uler spastisk mot fullmånen. Forvandlingen er som en blomst som springer ut, og ulven er ingen fare for menneskene. Et sentralt premiss i historien er snarere tvert i mot



Hana blir gravid. Først kommer Yuki, og så lillebroren Ame. Uten å avsløre for mye, må Hana klare seg på egen hånd. Det fortelles effektivt og dramatiske situasjoner skildres balansert og klokt. Situasjoner formidler mer enn ord, og musikken til Masakatsu Takagi er tilstede uten å trenge seg på.

Tilværelsen som alenemor betyr våkenetter, mating, vasking og den konstante trusselen for at ungene river ned huset og skader seg. Hennes spesielle utfordring er at hun har med ekte ulvunger å gjøre. Det er Yuki som er den mest aktive av søsknene. Mens lillebror sover eller får mat, er hun på oppdagelsesferd i leiligheten. Særlig når hun ikke får viljen skifter hun ham og blir ulv. Snart får hun også med seg broren og biter i stykker bøker, tygger så flisene fyker på stol- og bordbein, valpestreker rett og slett. Hana på sin side, er tålmodig. Hun rydder og smiler. Dilemmaene Hana står overfor som alenemor til to små skapninger av omskiftelig art og natur, understrekes fint da de blir syke og moren løper til sykehus for å få hjelp. Problemet er hva hun skal velge. Veterinæren eller barnelegen?

Vanskelighetene blir etter hvert større for Hana. Naboer og utleier klager over bråket fra leiligheten og at hun ikke respekterer kjæledyrforbud, men det går fra verre til verst da barnevernet kommer som følge av at hun ikke har fulgt opp legekontroller av ungene. Hana må rømme og reiser tilbake til et sted som minner om barnas far. Til landsbygda og de store fjellene. Det eneste minnet hun har fra ham utover førerkortet som har sentral plass i husalteret, er et bilde av et snødekt fjell fra den japanske landsbygda.





Her møter hun et fellesskap som etter hvert tar hånd om henne og hjelper. Hosodas hyllest til verdien av å ta vare på hverandre, og hvordan tradisjonelle verdier som samhold, familie og dugnad, trues av livet i byene. Yuki og Ame representerer gjennomgående veksten og farene de møter. Yuki som den sterke og Ame som den sårbare. Men så skifter det, og karakterene får dybde.

Det er Yuki som forteller morens historie. Om hennes kloke, uegennyttige valg, oppofringene hun gjør, men også Yuki og Ames oppvekst. Hvordan de rives mellom identitet som ulv og menneske. Som faren deres også ble det, og om hvordan kjærlighet settes på prøve i respekt for andres valg. Hanas strategi er å smile og ta motgang som den kommer. Det lærte hun av sin far, og selv om det under den rolige overflaten er mange kvaler og uro, er hun stoisk. Helt til hun møter den største utfordringen. Det er likevel Yuki selv som uttrykker impulsivitet og ytre følelser. I møtet med skolen, kjæreste og valget mellom et liv som menneske eller ulv. Her veksler historien fint i hvordan søsknene møter sin skjebne på ulikt vis.

Varulvtemaet danner altså en florlett innpakning rundt grunnleggende menneskelige temaer. Livets balansepunkter og overganger. Hosoda har vist mesterlig evne til å skildre disse med sine foregående filmer, og i særklasse denne.

Karakterdesigner Sadamoto Yoshiyuki bidrar til å gi karakterene i *Wolf Children* særpreg. Sadamoto er mest kjent for karakterdesign på *Neon Genesis Evangelion* og samarbeidet med regissør Anno Hideaki, men hadde også karakterdesignansvar for *The Girl Who Leapt Through Time* og *Summer Wars*. Hosoda omtaler Sadamoto som den fremste karakterdesigner i Japan, og legger vekt på hans evne til å skape karakterer med "glamour" som samtidig oppfattes som virkelige og autentiske. [6]

Sadamoto beskriver i et intervju forskjellene mellom å arbeide med Anno og Hosoda. Dels handler det om ulike tilnærminger til produksjonsprosessen, hvor Sadamoto er mer direkte involvert i samarbeid med Anno fra start, og dels handler det om otaku. Kort sagt, de virkelig dedikerte får mer å tygge på i en serie som *Neon Genesis Evangelion*, enn hos Hosoda som er ute etter et bredere nedslagsfelt for sine filmer. Mer som Ghibli, som Sadamoto selv uttrykker det. [7] Dette stemmer godt overens med den økende interessen for Hosoda utenfor Japan og de spesielt dedikerte. Likevel preger Sadamoto karakteruttrykket hos Hosoda.



Typisk er Sadamotos lange slanke og lutende mannlige karakterer, den svake streken som danner et skjørt omriss til Hosodas rotløse og kler de rike og forseggjorte bakgrunnene. Se på Chiaki i

*The Girl Who Leapt Through Time* (2006), onkel Wabisuke i

*Summer Wars* (2011) og faren til Ame og Yuki. Rufsete, skjeggstubbete og hengslete. Yuki arver karaktertrekkene til faren. Utilpass i trange rammer.

Bakgrunnene er nevnt og det er naturskildringer her som sprenger gåsehudbarometeret. Hiroshi Ono er art director med blant annet

*Kikis budservice* (1988) på rullebladet. Blanding av datagrafikk og håndtegnet animasjon er balansert og til tider er det vanskelig å skille hva som er hva. En av de mest actionfylte sekvensene i filmen hvor Yuki og Ame først leker i snøen, for så å kulminere dramatisk med uhell for Ame sin del, er i følge Hosoda håndtegnet. Imponerende, intet mindre. Ledsaget av nevnte Masakatus musikk er så lett og kråkesølvskjør at den griper tak og blir i kroppen lenge etter at rulleteksten har tonet ut.

Hosoda har med

*Wolf Children* laget en moderne klassiker. Den lar seg se på tvers av generasjoner, kjønn og landegrenser. Han forener etter min mening det vi anser som typisk for Japan og anime med en appell som gjør filmene tilgjengelige for mer enn en dedikert fanskare.

## Japansk aksent

Filmhistoriker og japankjenner Donald Richie hevder at en særegen form for realisme utvikles i japansk etterkrigsfilm. Betydningsfulle regissører som Ozu Yasujiro (

*Tokyo Monogatari/Tokyo Story*, 1953) og Naruse Mikio (

*Ukigumo/Floating Clouds*, 1955) anses som realistiske i sin fortellerstil, men Richie viser hvordan tradisjonelt og moderne veves sammen og gir "realismen" det han kaller en japansk aksent. [8]

Hosoda deler denne forankringen og opptattheten av japansk kultur og tradisjon med japanske filmskapere som har fått oppmerksomhet i Europa og USA, om de heter Ozu, Naruse, Kurosawa, eller Miyazaki. Men han mestrer også å revitalisere tradisjon gjennom å forene gammelt og nytt i sine fortellinger.

Nasjonal identitet er en komplisert størrelse, og det norske, russiske eller italienske er ikke noe enklere å beskrive enn japanskhet. Det som imidlertid preger vårt forhold til det japanske er omfanget av konnotative eller assosiasjonsskapende markører og hvordan de oppfattes som avgjørende for identitet. Ritualer, klesdrakt, byggestil, hager, mat, anime, kawaii, inneholder på ulike vis elementer som oppfattes radikalt annerledes og unike for Japan.

Men det typiske må ikke forveksles med det genuine, ekte eller originale. Utviklingen av landets kultur og kunst viser kanskje mer enn noe annet sted hvordan nasjonal identitet er et levende

lappeteppe som utsettes for impulser som enten suges opp av teppet eller støtes bort. Anime er et godt eksempel. Tezuka ble sterkt påvirket av Disney, Fleischer og amerikansk animasjon. Det ble kopiert og imitert, men ikke uten en sterk innflytelse fra fortellinger, kunst og historie fra landets egen tradisjon. Et blikk på Tezukas uhyre rikholdige karriere bekrefter dette. Slik er det fortsatt, men det som er japansk films styrke er at selv om impulser hentes utenfra, beholdes og kultiveres tradisjonelle elementer, som dermed videreføres i ny, men samtidig gjenkjennelig tapning.

Som utfordrer til den amerikanske dominansen har Ghibli og Miyazaki betydd enormt mye, men kanskje først og fremst for å heve japansk animasjons status og bidra til at nye publikumsgrupper ser at det skapes mer i Japan enn masseproduserte post-akapalyptiske fremtidsdystopier eller pelsdyr med store øyne, hoggtenner og superkrefter, altså løfte japansk animasjon til flere enn menigheten. Miyazaki har i flere intervjuer avvist anime som beskrivende for egne filmer og bruker animeishon/animeeshon i stedet. Det kan oppfattes som spissfindig, men dersom man vurderer anime som mer enn en teknisk beskrivelse av animasjon på japansk, altså en stil eller sjangerbeskrivelse, gir det mening. Det gir også mening om man vurderer kritikken som en motstand mot kommersialisering og industrialisering som kveler kreativitet og originalitet i animasjonsbransjen. Et raskt blikk på Miyazakis filmer og vi ser at de ikke faller enkelt inn i folden av en trang sjangerdefinisjon. Det samme gjelder for Hosoda. I intervju gitt i forbindelse med visningen av

*Summer Wars* på filmfestivalen i Locarno understreker han at han først og fremst har et japansk publikum i bevisstheten da han lager sine filmer. Han ønsker å fortelle historier som betyr noe for ham selv, hvor han henter erfaringer fra eget liv, historie og kultur. Det at også et internasjonalt trykker dem til sitt bryst er for ham et tegn på at folk er folk. Det lover godt for fortsettelsen.

"It means there are emotions that are common to all people. That is something joyous isn't it?"

## Artikkelen er skrevet av Rune Kreutz

### Noter:

1: Kilde: [http://en.wikipedia.org/wiki/List\\_of\\_best-selling\\_manga](http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_manga)

2: Hiroyuki Ota i The Asahi Shimbun, "INSIGHT: [Hayao Miyazaki to retire, his real reason for leaving anime](#)" (publisert 14.04.14)

3: En liten fun fact er at Kubrick var fan av *Astro Boy* og ønsket Tezuka (1928-1989) som produksjonsdesigner for filmen. Beundringen var gjensidig, men Tezuka hadde ikke råd til å legge egne prosjekter på is et år for å reise til England og ta del i filmproduksjonen. Men, vi kan jo forsøke å se det for oss HAL 9000 i Tezukas ånd. (<http://www.tofugu.com/2013/10/21/the-godfather-of-anime-osamu-tezuka/>)

4: Sjekk samlingen av eksempler på visuell representasjon av tidsreiser på Vimeo - [The Aesthetics of Time Travel \(and Other Portals\)](#)

5: Den israelske animatøren Gil Alkabetz var ansvarlig for den animerte sekvensen hvor Lola løper ned trappegangen fra leiligheten sin.

6: Serder Yegulalp, intervju med Hosoda på About.com, [Anime: Mamoru Hosoda, Director of "The Child of Ame and Yuki"](#)

7: Lynzee Lamb, intervju med Sadamoto på Anime News Network, 19.09.13, [Interview: Evangelion Character Designer Yoshiyuki Sadamoto](#)

8: Donald Richie, A Hundred Years of Japanese Film (2012). NY: Kodansha