

Lunds universitet
Språk- och litteraturcentrum
Filmvetenskap
Handledare: Lars Gustaf Andersson
2011-01-21

Tina Davidsson
FIVK01

Animé
&
Tetsuwan Atomu
Japans första animerade superhjärte

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1 INLEDNING.....	2
1.1 Vad är Animé?.....	2
1.2 Den unika animén.....	3
1.3 Syfte och frågeställningar	5
1.4 Avgränsning och disposition.....	6
1.5 Metod och Teori.....	6
1.5 Tidigare forskning.....	8
2 BAKGRUND.....	9
2.1 Animés framväxt.....	9
2.2 Barn av sin tid: Genus.....	11
2.2.1 Manligt.....	12
2.2.1 Kvinnligt.....	12
2.3 Barn av sin tid: Utveckling inom Animé.....	13
2.3.1 Undergång.....	14
2.3.2 Elegi.....	15
2.3.3 Matsuri.....	16
2.3.4 Henshin.....	17
2.3.5 Mecha.....	17
2.4 Tetsuwan Atomu.....	18
3 ANALYS	19
3.1 Dödskraschen.....	20
3.2 Roboten Tobios födelse.....	23
3.3 Atomus födelse – En ny identitet.....	25
3.4 Huvudkaraktären Atomu/Tobio.....	28
3.5 Birollen Tenma.....	29
4 SAMMANFATTNING.....	30
4.1 Vilka likheter och skillnader finns det mellan de olika versionerna?.....	31
4.2 Om handlingen förändrats, hur och på vilket sätt?.....	31
4.3 Hur speglar de olika versionerna sin samtid, vilken bild visar de upp för åskådaren?	32
5 SLUTDISKUSSION.....	32
6 KÄLLFÖRTECKNING.....	36
6.1 Otryckta källor.....	36
6.2 Tryckta källor	37

1 INLEDNING

1.1 Vad är Animé?

Animé, animerade berättelser, är en viktig del i vardagen för miljoner av japaner, som en del av Japans mass- och populärkultur har den många och oftast kortlivade produkter bestämda efter populariteten på marknaden. Det är Japan som talar direkt till sig själv, förstärker sina myter, sin kultur, sitt beteende, uppförande, attityd, moral och föreslår problemlösningar. Japan är ett ”recited society”¹ där berättelser hela tiden, från morgon till kväll, finns omkring en i form av journalism, reklam och TV. Cirkulationen för tidningar i Japan, det japanska folkets skrivkunnighet och TV-tittande har bland de högsta siffrorna i världen.²

Animé var aldrig menad för en utländsk marknad men har trots detta gjort sitt intåg i väst för att ses som en konstform med många intellektuella, traditionellt kulturella och komplexa delar. Animé sträcker sig från det enkla och ytliga till det mer komplexa och djupare och rör sig både på det sociologiska och estetiska planet. Man utmanar åskådaren på vilt skilda och unika sätt, från att verka provocerande både för intellekt och känslor till att inspirera och politiskt engagera. Man utforskar identiteter och könsroller i ett ständigt skiftande samhälle, kärleken och döden, krig och fred, historien och framtiden och dess påverkan. Man fortsätter hela tiden att utmana och driva på för att se vad som kommer att hända härnäst.³

1.2 Den unika animén

Animé växer explosionsartat över världen och mycket av dess attraktion ligger i att den skiljer sig från mainstreamen i väst. Mellan 1988 till 1999 gick animé från att vara 40 procent till att bli 50 procent av utbudet från de japanska filmbolagen. Animé är ett vida accepterat fenomen i Japan och dess fans kan man finna både i dagis åldern och i vuxenvärlden, trots att man i vissa delar av den äldre mer konservativa delen av den japanska befolkningen fortfarande ser ner på dessa fans man kallar ”otaku”. Otaku, som sägs uppgå till 2.4 miljoner, spenderar omkring 2.5 miljarder dollar varje år på de tusentals produkter av manga, anime och datorspel som finns till hands.⁴

¹ MacWilliams, Mark Wheeler, *Japanese visual culture : explorations in the world of manga and anime*, 2008, s.3

² Napier, Susan Jolliffe, *Animé from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation*, 2005, s.4-15. MacWilliams s.3. Drazen, Patrick, *Anime explosion! : the what? why? & wow! of Japanese animation*, 2003, s.ix

³ Napier s.4-15, Drazen s.viii-ix

⁴ Napier s.4-15, MacWilliams s.4

I en jämförelse med USA kan man se att Japan 1997 hade tre gånger så många videoaffärer på en mer än hälften så stor befolkning (126 milj mot 266 milj). År 1996 släpptes sammanlagt 223 OVAs (Original Video Animation) i Japan, vilka bestod av 122 olika titlar där många av dem var serier med flertalet avsnitt. OVAs betyder att man släpper filmer direkt ut i handeln, vilket startade 1983 med en rymdoperan *Dallos*. Inrikes är animémarknaden i Japan är värd mer än 27 miljarder dollar och inom TV-sfären sänds över 80 animéprogram ut till tiotals miljoner tittare varje vecka. Exportmarknaden i Japan närmar sig 60 miljarder dollar och 60% av alla tecknade program som visas på TV runtom i världen idag är gjorda i Japan. Men det är inte bara japansk animé utan också exporten av den japanska popkulturen, det japanska modet, den japanska popmusiken (J-Pop) och dess TV-dramer som idag konsumeras dagligen, inte bara i stora delar av Asien utan också i Europa och Nordamerika.⁵

Grunden till animés storhet i Japan ligger inte bara i den enormt stora inhemska filmmarknaden utan mestadels i det att animé riktar sig till många olika åldersgrupper. Det finns inte något hinder för att varken tonåringar eller vuxna ska kunna njuta av animé. Både kvinnor och män, studenter på grund- och avancerad nivå, hemmafruar och affärsmän ser på animé. En utveckling som även i väst har börjat breda ut sig med serier som *Family Guy*, *The Simpsons*, *Futurama* samt många andra. Men det betyder inte att utländska bolag inte har någon del i den inhemska japanska marknaden. 1996 kontrollerade t.ex. Disney 65% av den japanska marknaden för barnfilmer och även Warner Bros har sin egen distribution för japanska släpp till sina amerikanska titlar.⁶

Animé har kortlivade och långlivade serier inom både nöje och utbildning, oftast är det en stor och lång grundberättelse som från början till slut är densamma. I den kan det presenteras allt från söta djur till dejtingtips och historiektioner med magi, humor, skräck, sport, teknik och gudar, alla samexisterande i en salig blandning. I Japan kan man dygnet runt se animé på TV, med morgonprogram riktade till barn, eftermiddags- och tidiga kvällsprogram till hela familjen och sena kvällar för ungdomar. Den visuella kvaliteten varierar från amatörmässig till den mest utvecklade datortekniken för bilder. Animégenrer spänner över ett stort område från exempelvis science fiction,

⁵ Patten, Fred, *Watching anime, reading manga : 25 years of essays and reviews*, 2004, s.105-108. MacWilliams s.13-14, Drazen s.10

⁶ Patten s.105-108, Drazen s.vii

mecha (robotar), action, militära dramer, rebellisk ungdom, TV-adaptioner (uppföljare till populära TV-animéer), litterära adaptioner (baserade på litterära böcker eller manga), spel (dramatiseringar av videospel) till det barnförbjudna.⁷

Genom olika distributionskanaler såsom bio, TV, OVA, OST (Original Sound Track), videospel, tidningar, samlarföremål och manga har animé skapat hela industrier, inte bara i reklamen för sig själv men också i promotion av varor kopplade till den på olika sätt. Det är industrier som lever sida vid sida med varandra men samtidigt gynnas av varandras framgångar. Med samlarföremål som varierar från vardagliga t-shirtar med tryck på och dockor av de olika karaktärerna till identiska kopior av produkter som visas i serierna/filmerna, såsom svärd, skor, väskor och diverse andra föremål som magiska stavar, klockor och smycken.⁸

OST etablerade sig redan under 60-talet och står än idag stark på marknaden, man använder sig av klassisk musik, pop och symfonier och ibland även en mix mellan dem för att skapa de ljudspår som passar bäst. När det gäller spel så har i stort sett alla populära videospel kommit från Japan, många har från början varit baserade på populära animéer medan andra bidragit till att skapa animéspin-offs, vilket gjort att många spelfans fått upp ögonen för animé. Manga och animé har ett speciellt nära förhållande till varandra, ett samarbete där många av animéserierna, OVA och filmerna är baserade på en specifik manga, något som har många fördelar. Främst det att när animéadaptionen börjar sändas finns där ett stort antal fans som redan känner till och bryr sig om karaktärerna, som känner till handlingen och därför också kan fylla i de hål som kan finnas i animéversionen, avsiktligt eller oavsiktligt placerade där av regissören.⁹

1.3 Syfte och frågeställningar

Syftet med min uppsats är att förmedla en grundläggande kunskap om animé i stort för att sedan kunna utifrån detta åskådliggöra hur de olika versionerna av Tetsuwan Atomu-animén ser ut på olika plan och vilken bild som målas upp för åskådaren.

Jag har för detta valt följande frågeställningar:

⁷ Napier s.4-16, Patten s.105-108, Drazen s.vii-ix

⁸ Napier s.4-16, Patten s.123-124

⁹ Patten s.89, 95, 123-124, Drazen s.13

- Vilka likheter och skillnader finns det mellan de olika versionerna?
- Om handlingen förändrats, hur och på vilket sätt?
- Hur speglar de olika versionerna sin samtid, vilken bild visar de upp för åskådaren?

1.4 Avgränsning och disposition

Min disposition kommer att vara som följer, först kommer jag att ta upp animés drag i stort, vad begreppet animé innebär och vad som innefattas i detta, dess särdrag och måla upp en tidsaxel över dess utveckling. I analysdelen går jag in specifikt på Tetsuwan Atomu-animén och analyserar de valda avsnitten utefter mina frågeställningar, för att sedan sammanfatta mina resultat och avsluta det hela i en slutdiskussion.

Eftersom jag har valt att analysera alla de tre versionerna av serien Tetsuwan Atomu spinner dessa tyvärr över alldeles för många avsnitt för mig att kunna ta med alla. Därför har jag valt att begränsa det hela till de avsnitt som berättar den handling som jag anser vara den mest betydande för hela serien och som också speglar serien i stort mycket bra och ger en bra översikt över de olika karaktärerna och händelseförloppet.

1.5 Metod och Teori

Jag kommer i min uppsats att använda mig av en kvalitativ metod, där jag jämför de olika versionerna av Tetsuwan Atomu för att komma fram till likheter och skillnader mellan dem, samt gå till botten med den bild som förmedlas till åskådaren och vad den kan tänkas betyda. Jag kommer även att tillämpa en kulturell- och identitetsmässig studie av serien eftersom det är viktigt att veta i vilket sammanhang och var den skapades, för vilken publik och vilka skeenden i samhället som kan ha påverkat handlingen åt ett visst håll.

För att kunna få fram identitet och kulturell tillhörighet kan följande frågor ställas:

1. Vem är vi?
2. Vem är vi i relation till andra?
3. Hur formas och bibehålls vår identitet?

4. Vem är vi i förhållande till olika kontexter?
5. Hur kan våra identiteter leda till samhörighet samt motstånd och konflikter?¹⁰

En persons identitet behöver inte vara begränsad till bara en tillhörighet utan kan omfatta många olika i samarbete med varandra, identifiering med t.ex. genus, klasstillhörighet och sexualitet kan vara några av dem.¹¹ Kulturella studier är väldigt öppna och kan därför vara svåra att definiera, de är både antropologiska och konstnärliga. De omfattas av alla kulturella fenomen som anses värda att studera, hela samhällets konst, tro, institutioner och dess uttryck. Målet är att bädda in ett sådant medium som film i en större kulturell och historisk kontext.¹²

Kulturella studier utgår från kulturen som den del där subjektivitet skapas. Genom olika element ex. nationalitet, klass, ålder och genus skapas subjektiviteten, vilken är oundvikligt sammanbunden med all sorts medial representation. Kulturella studier fokuserar inte bara på filmen utan på den större kulturella delen. Inom olika kulturer kan olika konspirationsteorier vara bundna till olika folkslag, genus eller liknande, där rädslan för de andra, de som försöker kontrollera oss och ta över undersöks med hjälp av kulturella studier. I multikulturer, där olika identiteter samverkar, fokuserar man på relationerna mellan de olika kulturerna och på dess likheter istället för dess olikheter. Kulturella studier inriktar sig på nöjen som ett potentiellt medium för att både försona grupper och uppmana sociala grupper till handling mot politiska mål.¹³

Viktigt för denna uppsats är också att ta upp genreanalysen eftersom Tetsuwan Atomu-animén inte bara är vilken animé som helst utan har tillsammans med dess skapare Osamu Tesuka blivit en av de mest berömda någonsin inom manga och animéindustrin. I mina frågeställningar tog jag upp att jag ville undersöka hur samtiden speglades i de olika versionerna och då kan man inte frångå att det är dess skapare Osamu Tesuka som är förmedlare av denna bild och att det till stor del är hans bild vi ser, även om han nog var lika påverkad av det rådande samhället som andra kring honom.

Genreanalys innebär att genren ses som en kommunikation mellan auctoren och publiken. Själva

¹⁰ Staiger, Janet, *Media reception studies*, New York 2005, s.141

¹¹ Staiger, s.142-143

¹² Stam, Robert, *Film Theory: An Introduction*, Malden, MA. 2000, s.224-226

¹³ Stam, s.224-226, 268, 280, Staiger, s.92

genren fungerar som en förlängning av samhället där dess olika delar symboliserar mer än bara det som syns på skärmen. Olika konflikter romantiseras med en medlande kraft i mitten, där åskådaren förstår de olika delarnas ytterligare betydelser.¹⁴ ”A horse in a western is not just an animal but a symbol of dignity, grace and power.”¹⁵ Genreanalys kan berätta för oss om olika sorters filmer och det kulturella arbete som krävdes för att producera och lära känna dem.¹⁶

1.5 Tidigare forskning

När det gäller forskning om animé märkte jag tidigt att källmaterialet till detta är väldigt begränsat, det fanns ingen tidigare forskning från Sverige som jag kunde finna och använda mig av utan allt jag kunde hitta var skrivet på engelska. Av dessa källor gav de få som hittades mest en grundläggande bild av animé och än svårare var det att hitta någon som specificerade sig på Tetsuwan Atomu, men tillslut lyckades jag med detta, även om jag var tvungen att beställa boken från andra sidan jordklotet. När det gällde metod och teori kunde jag tyvärr inte alls hitta några, för mig, användbara källor som inriktade sig på animé och har därför använt mig av allmänna filmiska, teoretiska och metodologiska perspektiv i min uppsats.

Som huvudsaklig källa för den tidigare forskningen har jag valt att använda mig av Susan Jolliffe Napiers verk *Animé from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation*¹⁷, som bas i min uppsats. Susan J. Napier är en ansedd expert på animé och är professor i japansk litteratur och kultur på University of Texas som ligger i Austin, USA. Hennes bok presenterar på ett tydligt och bra sätt grunderna i animé och tar upp många olika perspektiv som jag märkt att andra källor missat.

Min andra huvudkälla är *The Astro Boy Essays*¹⁸ skriven av en av Osamu Tezukas goda vänner amerikanen Fredrik L. Schodt, som jobbade sida vid sida med Tezuka under många år och som också skrivit andra verk om Japan och dess kultur. Denna bok fungerar för mig som ett uppslagsverk för att kolla upp diverse fakta och få en inblick i Tezukas värld, samtiden och vad som kan ha påverkat honom och hans verk, vilka historiska och personliga händelser som definierat hans

¹⁴ Stam, s.123-127

¹⁵ Stam, s.126

¹⁶ Gledhill, Christine & Williams, Linda, *Reinventing film studies*, London 2000, s.222

¹⁷ Napier, Susan Jolliffe, *Animé from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation*, 2005

¹⁸ Schodt, Frederik L., *The Astro Boy Essays*, 2007

animé. Jag har använt den i bakgrunden för att teckna upp de olika versionerna och kunna ge relevant information om dessa.

2 BAKGRUND

Under 1900-talet levde sig Japan igenom två atombomber, en nervgasattack och ekonomiska bekymmer som fortsätter in i dagens samhälle och bidragit till att självmordstalet skjutit i höjden. Ett sterilt industrisamhälle har i och med detta uppstått i Japan där de materiella tingens sätts först och närheten mellan människor får ta ett steg tillbaka. Landet ser en tydlig tendens med individer som avskärmas mer och mer från varandra, där olika generationer växer isär och spänningar ökar mellan könen när kvinnorna tar för sig mer och männen börjar förlora sin dominans. Japan har också, än idag, ansträngda förhållanden till många av sina asiatiska grannar och ett utbildningssystem som lämnar små utrymmen för felsteg.¹⁹

2.1 Animés framväxt

Den japanska animerade filmen var verksam redan i början av 1900-talet men det var först när Osamu Tezukas lilla robotpojke *Tetsuwan Atomu* (Astro boy) gjorde sitt intåg som Japans första animerade TV-superhjärte i svartvitt på 1960-talet, som animé riktigt slog igenom. De tidigaste animerade verken var korta snuttar som visades på bio i samband med en huvudfilm, först ut var *Imokawa Mukuzo genkanban no maki* (Mukuzo Imokawa, the doorman) från 1917. Den första animerade långfilmen kom 1945 *Momotaro umi no shimpei* (Momotaro's Divine Sea Warriors), gjord som propaganda riktad till barn och till stor del finansierad av den japanska marinen.²⁰

På 1950-talet upplevde Japan många av sina stora regissörer inom spelfilmen så som Akira Kurosawa, Yasujiro Ozu och Kenji Mizoguchi, detta eftersom man då lyfte på censuren som rådde under de konservativas styre och USA:s ockupation av Japan. Men de följande årtiondena skulle animé komma att ta över mer och mer och även om de japanska regissörerna än idag fortsätter att skapa konstnärliga och provocerande verk är de i ständig konkurrens med den inhemska TV- och den utländska industrin. 1958 kom Japans andra animerade film *Hakujaden* (The legend of the white serpent/Panda and the magic serpent), det var en film som kom att inspirera många av de som

¹⁹ Napier s.27-34

²⁰ Napier s.16-18, MacWilliams s.49, Drazen s.5

senare gick in i animéindustrin på 1960- och 70-talet.²¹

På 1960-talet kom TV att bli en stor influens för animé, TV som medie var en stor och viktig del i animés framväxt och är det än idag då animé fortsätter att växa. Formatet passade utmärkt både i avseende till berättandet, strukturen och stilen. TV blev också en värdefull länk mellan talangen och industrin vilka attraherades av varandra och lät erbjuda begåvade animatörer större möjligheter med en plats hos sig istället för att dessa skulle ge sig in i den ordinarie spelfilmens sfär, vilken hade betydligt mindre att erbjuda än den växande animéindustrin. Den första TV-serien som gjordes var *Otogi manga karendā* (Otogi manga calendar), den kom 1962 och bestod av totalt 312 avsnitt som var vardera 3 minuter långa historiediskussioner.²²

1963 började, tidigare nämnda, *Tetsuwan Atomu* (Astro boy) tillsammans med *Tetsujin 28-go* (Gigantor) och *8 Man* att sändas i halvtimmes avsnitt på Japansk TV, men de blev också framgångsrika utomlands i USA och delar av Europa. Under den här perioden etablerade sig också många olika teman och genrer inom animé. På 70-talet tog sig animéfilmen in i biosalongerna och animéfilm och TV fick då ett nära förhållande till varandra. Filmer baserade på TV-serier började dyka upp på bioograferna, oftast var det serier som visats under en längre tid. På 80-talet ökade försäljningen av animé både i Japan och utomlands med hjälp av OVAs. Under 90-talet ökade den mer sofistikerade och avancerade animén i antal och man tillät sig mer och mer att behandla animé som ett seriöst intellektuellt och kulturellt fenomen. Animé hade redan under 70-talet börjat krypa upp i åldrarna och på 90-talet var det vanligt att producera animé även för en vuxen publik.²³

I slutet av 1980-talet kom två filmer som höjde standarden på handling och kvalité inom animé, *Akira* 1988 och *Oritsu uchūgun oneamisu to tsubasa* (Royal Space Force–Wings of Honneamise) 1987, båda två väldigt framgångsrika i och utanför Japan. 1995 kom *Shinseki ebangerion* (Neon genesis evangelion), utspelad i en värld som femton år tidigare upplevt en katastrof som utrotat hälften av människorna på jorden, serien blev ett stort fenomen och en massiv succé i Japan. De riktigt stora genomslagen för animé i väst skedde mellan åren 1995 och 1997. Först kom Naoko Takeuchis söta och klumpiga superhjältinna *Sailor Moon*, följt av Akira Toriyamas övernaturliga,

²¹ Napier s.16-18, MacWilliams s.50

²² Napier s.16-18, MacWilliams s.50

²³ Napier s.16-18, MacWilliams s.50-53

naiva och genomgoda Son-Goku i *Dragonball Z* och slutligen den som fick mest genomslag av dem alla och som än idag pågår, *Pokémon*. Om i den alternativa värld där pocket[fick] monster existerar och tränas av människor, huvudrollsinnehavaren är Ash, en pojke som drömmer om att bli den största pokémontränaren i världen.²⁴

Under 2000-talets första år utvecklades teknologin inom animéindustrin betydligt när man gick från handmålade celler till digital målning gjord på datorer. Något som betydde att man nu kunde kombinera tvådimensionella bilder med tredimensionella datoreffekter, CGA (computer-generated anime) även kallat CGI, en teknik som idag är helt accepterad för att producera animé. 2001 kom den första helt digitalt genererade animéfilm kombinerat med CGA/CGI, *Blood: the last vampire*, med rikt detaljerade karaktärer med bakgrunder av fotografisk verklighet.²⁵

2.2 Barn av sin tid: Genus

I en jämförelse med hur det såg ut i Japan för 20 år sedan bor idag unga japanska män och kvinnor hemma längre, de utnyttjar singellivet mer och ser äktenskapet som besvärligt och begränsande, något som leder till att giftermål och barn skjuts längre fram i åldern. Mannen tillåts mer frihet att utforska det sexuella planet, något som dock inte är helt accepterat ännu och stödet har ökat för kvinnans karriär, livstil och självständighet. De yngre generationerna bland männen följer trender oberoende av om dessa är maskulina eller inte, de accepterar produkter som anses söta och ser den traditionella maskuliniteten som utdaterad, det är inte längre inne att vara maskulin. Jämfört med sin kvinnliga motsvarighet genomgår den manliga identiteten en större förändring, man ställs inför en ny värld där de traditionella uppfattningarna rivs upp och nya möjligheter gör sig gällande, något som både kan uppfattas som skrämmande och lockande.²⁶

Animé kan delas upp i två kategorier ”Country of boys”²⁷ och ”Country of Girls”²⁸. Den distinkta markeringen mellan könen syftar på både skapandeprocessen, målgruppen, handlingen och det bildspråk man väljer att använda sig av. Genren *henshin* [läs s.17] fungerar här som ett bra exempel för att visa på skillnaden mellan de två, medan man oftast i de manliga versionerna väljer att i sin

²⁴ MacWilliams s.56-57, Drazen s.11-12

²⁵ Patten s.345, MacWilliams s.58

²⁶ Napier s.119-125

²⁷ Napier s.147

²⁸ Napier s.147

förvandling bepanns kroppen med diverse vapen och skyddande sköldar sker i de kvinnliga versionerna snarare förändringarna med hjälp av kläder och smink.²⁹

2.2.1 Manligt

I och med att animé antagit en mörkare ton har dess manliga karaktärer börjat te sig mer klivna, de är nertyngda av problem och jagade av sitt förflutna samtidigt som en ständig kamp utspelas mellan deras nutida och dåtida jag, där de försöker finna sin mening i livet. Maskuliniteten inom animé har många uttrycksätt, från det ultimata när en önskan går i uppfyllelse till det mest destruktiva i överdriven könsångest, ilska, ensamhet och depression.³⁰

Männen är ofta unga och därför inte helt integrerade, något som möjliggör en separation mellan deras oskuld och sexualitet. De är extrema i sin splittrade identitet där det rena och ädla står mot det aggressiva, dubbla och onda. Endast tiden gör att de kan acceptera sitt mogna jag inom kärleken och sexualiteten, ett jag som inte förstör utan skyddar, ett jag som lärt sig om styrka och empati, som skapat och hängett sig åt ett meningsfullt liv i harmoni med de snedsteg som det förflutna och framtiden ligger till grund för. Resorna som de unga männen tar sig för leder oftast i slutänden till tragedi, såsom döden, där den unge mannen motiveras av en utopisk vision som egentligen inte existerar men som han ändå fortsätter att leta efter till sitt sista andetag.³¹

2.2.2 Kvinnligt

En annan, mindre trevlig trend, som dykt upp på senare tid i det japanska samhället är sexualiseringen av unga flickor. Dessa unga flickor får saker, så som designerprylar och dyl, i utbyte mot dejting med äldre män som köper dessa åt dem. Shojo, en genre främst riktad till unga flickor/kvinnor, ger sin kommentar till det hela genom att reflektera över den självcentrering, ökad frihet och överflödiga konsumtion av varor som dessa trender bidragit till. Till skillnad från den mörka och våldsamma science fiction-genren, är Shojo betydligt varmare, charmig och drömmande till sättet. Något som även spillt ut i det japanska samhället och fått nationen att vända sin blick mot de unga flickorna som förkroppsligar den fria förändringen och som därmed skiljer sig från de japanska männen vilka är tyngre lastade med arbete och ansvar.³²

²⁹ Napier s.147-148

³⁰ Napier s.119-125, 144-145

³¹ Napier s.119-125, 144-145

³² Napier s.120, 147-150

När shojon gjorde sitt intåg i animé på 1980-talet var det först som omgiven av mystik men har med tiden blivit mycket mer utåtriktad och väldigt aktiv. Var gränsen går mellan den yngre shojon och den mer vuxna kvinnan kan ibland vara svårt att avgöra, från början var den tydlig i den 12-13 åriga flickan men är nu snarare ett limbo mellan barndomen och vuxenvärlden. Shojo fokuserar på vardaglivet när det är som mest ostabilt och dess söta karaktärer kan vara allt från de mest sårbara till superhjältar. Shojo har genusöverskridande kvalitéer, det kvinnliga omhändertagandet och sårbarheten blandas med den manliga styrkan, aggressionen och självständigheten i ett potpuri som i slutändan framstår som otvetydigt feminin. Ofta är det den kvinnliga förvandlingen som bidrar till extra spänning och nöje i berättelsen, men det är alltid en förvandling som i slutskedet hålls tillbaka.³³

2.3 Barn av sin tid: Utveckling inom Animé

Animé är en blandning av det visuella och det verbala sammansatt i en enad helhet. En kulturell produkt med hybrider som har sitt ursprung i Japans kontakt med det moderna väst. Inspirerad av den visuella kulturen i väst samtidigt som man tar från Japans egna högvärdiga tradition av karikatyrer och sekvenskonst. En nutida konst som slutligen upplöses mellan att vara låg och hög konst och som idag gör det omöjligt att avfärda de finaste exemplen av animé som finkonst. Allt är en del av marknaden som distribuerar en stor variation av mediaprodukter till sina konsumenter inom nöjesindustrin vilken har en viktig del i Japans ökande globaliserade kultur. Det hör knappast till vanligheterna i väst att ens döda förfäder kommer på återbesök varje år på sommarfestivalen eller att modern popmusik lika gärna kan ha traditionella trummor som flertalet syntlager av olika remixar, något som däremot tillhör självklarheterna i den japanska kulturen.³⁴

Det kulturella arvet från det japanska samhället är tydligt i animé, där man än idag fortsätter att berätta tusentals år gammal mytologi på nya och slående sätt. Två av dess mest framträdande exempel är den apokalyptiska världen och gudarnas teater ”matsuri”, vilket kan liknas vid en karneval eller festival där mer extrema sidor levs ut. Utmärkande för animé är också dess förmåga att filosofera kring döden poetiskt uttryckt i vemod, sorg, nostalgi, längtan och klagan, av vilket allt kan sammanfattas med ordet elegi. Men för att kunna bestämma var animé placerar sig på Japans

³³ Napier s.147-150, 196-197, 205

³⁴ MacWilliams s.6, Drazen s.x

kulturella karta är det centralt att man också ser till hur den framställs och blir mottagen, både nationellt och internationellt. Sett till animé som en konstform representerar denna det föränderliga jaget i en lockande fantasi formad efter våra önskemål. Detta uttrycks i förvandling av kroppen, henshin (metamorphos), där människan blir ett objekt öppet för diverse skilda framställningar.³⁵

2.3.1 Undergång

Under andra världskrigets slutskede gick Japan från att vara en stormakt till att bli ett offer, atombomberna förstörde inte bara landet utan medförde också en förändring i folkets sinne. Den historia man nu kom att berätta var den om offerfolket, man valde att se sig själva som hjälplösa mot den övermäktiga korrupta regeringen och militären med liten önskan om att reflektera över den egna skulden och ansvaret. Det berättas om ett världskrig som börjar vid Pearl Harbour och slutar med atombomberna utan att vilja se till den skada man själv orsakade i Kina, något som startade redan 1931. Den apokalyptiska identiteten skapades till följd av andra världskrigets förstörelse och den ställning Japan valde att inta. Den uttrycker den allmänna ängslan som så många känner i samhället än idag och visar en mörk oftast deprimerande framtid där huvudpunkten i handlingen centreras till förstörelse och undergång.³⁶

Den apokalyptiska animén är offrets tolkning av en mörk värld fylld med förtvivlan och förlust med stunder av hopp, triumf och potentiell bättring. Dess attityd gentemot historien och samtiden är oftast väldigt negativ, jordbävningar, vulkanutbrott, orkaner, tsunamier och bränder samt groteskt överdrivna visioner av död används för att visa på människans skörhet. Återkommande bilder repeteras i syfte att fånga olika känslotillstånd och förmedla dem till åskådaren. Historien som varken kan flys från eller överskridas utan konstant måste genomlevas, nästintill drömligt, som ett upprörande, smärftfullt och obarmhärtigt förtryck. Det är ett försök att förmedla det som inte går att förmedla, förtvivlan i att inte kunna finna de rätta orden, något som understryks genom en knapphändig dialog och en parad av bilder med den slutgiltiga meningen, förstörelsen, det eviga nuet som utestänger all möjlighet att skrida till handling.³⁷

Inom den apokalyptiska animén utspelar sig en kamp för att behålla den mänskliga kontakten mot

³⁵ Napier s.27-38, Drazen s.x

³⁶ Napier s.27-34, 217-229, 249-253

³⁷ Napier s.217-229, 249-253

utsidans överväldigande krafter. Denna kamp sker genom olika markeringar, mat är en väldigt tydlig sådan, det handlar inte bara om den personliga överlevnaden utan också om hela mänsklighetens fortsatta existens, att leva ännu en dag. Den apokalyptiska animén innehåller ofta en hämndfantasi där en religiös Messiasliknande figur, något som man kan länka tillbaka till buddhismen, kommer och räddar den fallna världen och de hjälplösa människorna från förtrycket och terrorn. Till skillnad från spelfilmen innebär animationen en förenklad representation och identifikation för åskådaren, det är varken riktiga människor eller riktigt förstörelse som man bevittnar, vilket möjliggör en smidigare känslomässig återhämtning och en snabbare återknytning till handlingen.³⁸

Den apokalyptiska animén baseras på idén att det tar mer styrka att inte slåss än att göra det. Man praktiserar en stark pacifistisk hållning med vägran till krig och acceptans av förtryck, bilderna ska göra att man minns och fortsätter arbeta mot ytterligare förstörelse. Det är ett försök att tala för historien med en personlig röst som genom kraften av de levande bilderna av lidande, förstörelse och förnyelse blir en kollektiv röst för det japanska folket. Det är Japan som konfronteras med sig själv där man söker mening genom att arbeta sig igenom bilder av lidande, lugnet, trösten och försäkringen som behövs för att landet ska kunna förnya sig. De animerade bilderna av förlust, skönhet och hopp tillåter en besegrad nation och alla dem som dog för det, ett kort ögonblick av värdighet.³⁹

2.3.2 Elegi

Det elegiska är en av de viktigaste byggstenarna inom animé, men till skillnad från den av animéns vanligaste tendenser att framhålla det synliga, aktiva och färgrika föredrar det elegiska istället frånvaro, förlust, isolering och sorg. Elegi och det elegiska begreppet är från början hämtat från poesin och har länge funnits inom den japanska kulturen, teatern och mycket av finkulturen. Det är en värld djupt emotionell som långsamt rör sig framåt med en tyst intensitet och en stark känsla av nostalgi kantad med egenkärlek, poetisk i sin berättarstil om världens flyktighet där man knyter tillbaka till det man förlorat och måste återfinna.⁴⁰

Dagens Japan befinner sig i en konsumeringsvåg samtidigt som man fokuserar på sitt problematiska

³⁸ Napier s.217-229, 249-253

³⁹ Napier s.217-229

⁴⁰ Napier s.275-276

förflutna genom att tematisera förlust, men istället för att fokusera på verkligheten söker man skydd i nostalgin. Syftet blir att skapa ett evigt nu, befriat från historien och dess minnen. Det finns ett stort tvivel till den egna kulturens stabilitet i och med globaliseringen, något som uttrycks i både estetik och handling. Animé utforskar och hyllar instabilitet och ambivalens och utforskar historien och det som anses avvikande, man ser till trenden om den ökande egenkärleken bland ungdomar vilka fokuserar på sina egna mentala världar av privata känslor och minnen istället för det kollektiva. Japans förändrade plats i världen bidrar till en ny syn och man tenderar därför att klamra sig fast vid en speciell tidpunkt i historien som man finner extra tilldragande.⁴¹

2.3.3 Matsuri

Matsuri är manifestationen mot förtryck i samhället utspelad i en alternativ värld. Ofta är det kvinnorna som lever ut mest extremt i dessa fall eftersom den japanska kvinnan är hårdare hållen i samhället än sin manliga motsvarighet. Matsuri fungerar därför på ett effektivt sätt för att skapa anarkistiska visioner av osäkerhet och förvirring, en handling som skapas genom dynamiken mellan familjen, grannar, vänner och även i vissa fall regeringen. En genre matsuri ofta visar sig är i tidigare nämnda Shojo, där de i Sverige välkända *Sailor Moon* karaktärerna, söta flickor i 14-16 års åldern med superkrafter, utmärker sig.⁴²

Men det finns även en annan genre där matsuri manifesterar sig och det är i fantastic romance eller den sagolika romansen rakt översatt till svenska. Här finns de övernaturliga flickvännerna med magiska krafter, äldre än shojoflickorna men fortfarande inte helt vuxna kvinnor, samt deras helt vanliga icke-magiska pojkvänner. Pojkvännerna som lever sig igenom en sanndröm av det extrema slaget i och med mötet med sin ultimata drömkvinna. Handlingen är ofta väldigt fantasi- och uppfinningsrik, ibland på gränsen till det absurda och galna med ett väldigt intensivt bildspråk. Genren går till synes emot den rådande livsstilsnormen i samhället som bestäms i termerna effektivitet, ordning och harmoni, genom malplacering och förvridning av kvinnans roll i sin hyllning till det som anses avvikande i samhället.⁴³

Men även om fantastic romance-genren verkar stödja de livstilar som avviker från normen slutar den

⁴¹ Napier s.276-278, 289-290

⁴² Napier s.27-34, 196-197, 205

⁴³ Napier s.195-197

alltid i ett scenario där kvinnan offerar sig till förmån för mannen. Den instabilitet hennes magiska krafter bidrar till kontrolleras genom den kärlek hon känner för mannen. Deras relation får stå för den idealiserade stabiliteten och hon för kaoset, en relation som är viktig för berättelsen och har ett tydligt emotionellt djup.⁴⁴

2.3.4 Henshin

Metamorphos eller henshin som det heter på japanska, tillhör kärnan i animé. Inom henshin tillåts man betona förvandlingar i en rörlig- och destabiliserad värld, vanligt förekommande inom animé, i en utsträckning ingen annan konstform gör. Om inte på ett eller annat sätt konstant närvarande utspelar sig henshin alltid i en science fiction- eller sagovärld. Utan tvekan är den mest använda förvandlingen i henshin den av kroppen, den utforskas och utforskar, förstoras och förminskas, blir ett med naturen, metall, växter och djur, sexualiseras och avsexualiseras samt osynliggörs, förstörs och omformas.⁴⁵

Henshin kan genom sin förvandling, från det spektakulära och vackra till det extrema och groteska, kliva över gränserna för vad som anses mänskligt. Den japanska identitetens mest brännande frågor som generationsklyftor, genus och förhållandet mellan människa och maskin kan studeras med hjälp av kroppen och de funktioner den ges i olika situationer inom animé. Henshin är uppfyllandet av de drömmar som finns kring människan genom den mänskliga kroppens förvandling till en magisk sfär befriad från rummet och dess begränsningar. En jämförelse av gårdagens Japan mot nutidens och dess plats i det moderna samhället kan användas för få fram den strukturerade identitet som dominerar dagens japanska samhälle.⁴⁶

2.3.5 Mecha

En genre som innehåller delar från alla dessa fyra (undergång, matsuri, elegi och henshin) är mecha. Där finns både det okulta, gotiska och apokalyptiska med, matsuri och elegi, förvandlingar och även sexuella- och könskorsande gränser. Mecha rör sig mycket kring strävan om att skapa en tyglad eller bepansrad kropp i form av en teknologisk sammansmältning mellan människa och maskin. Ständigt närvarande är önsketänkandet kring makt, auktoritet och teknologisk kompetens som vissa gånger

⁴⁴ Napier s.149, 196-197, 205

⁴⁵ Napier s.35-38

⁴⁶ Napier s.35-38

visas som positivt och andra gånger som skrämmande, destruktivt och omänskligt.⁴⁷

Exempel på mecha är tidigare nämnda *Tetsuwan Atomu* som innehåller element från det apokalyptiska med hotet om människans undergång, samtidigt som den innehåller hopp om framtiden i slutet där en ömsesidig respekt äntligen verkar ha uppnåtts, eller är på väg att göra så. Handlingen utspelar sig i en alternativ framtid där maskin och människa lever sida vid sida under samma regler och lagar, där människan kan skapa bepansrade robotar med egen vilja och starka känslor. En matorivärld manifesterar sig i den alternativa framtiden Osamu Tezuka målar upp vilket ger honom utrymme att gå bortom de vanliga konventionerna av vad som idag anses möjligt och istället fritt spekulera om vad framtiden kan ha att erbjuda. Något som också öppnar för möjligheten om att skapa något vi idag inte kan, henshin av människa och maskin, den ultimata roboten vilken är lika god och rättfärdig som mäktig.

2.4 Tetsuwan Atomu

År 1963 hade den första animerade serien i Japan TV-premiär, den handlade om superhjälten och AI-roboten Tetsuwan Atomu och var baserad på mangan med samma namn som utkom första gången år 1951. Osamu Tezuka skapade sin historia i en värld som precis tagit sig upp ur andra världskrigets svarta hål, i en efterkrigstid där USA utförde tester med atombomber, atombomber som under kriget använts i både Hiroshima och Nagasaki och lämnat en hel nation i spillror. Tezuka anammade ordet Atom till sin manga och föreställde sig en värld där den avancerade teknologin skulle komma att användas i gott syfte. I denna processen föddes robotpojken Tetsuwan Atomu, som kämpade för godheten och freden i världen, något som också låg Tezuka nära om hjärtat, han kämpade mot kriget med sitt eget internationella språk, manga och animé. Efter att den japanska kejsaren förlorat makten upplevde landet en befrielse i form av yttrandefrihet, vilket gjorde det möjligt för mangakas (mangaskapare) som Tezuka att nu få uttrycka sig i större utsträckning och när hans animéserie började sändas hade också Japan återhämtat sig ekonomiskt och börjat expandera.⁴⁸

Den nya omgjorda färglagda Tetsuwan Atomu serien började sändas 1980 i Japan, Tezukas eget syfte med denna nyversion var att han ville inkludera mer referenser till olika sociala problem i samhället, teknologiska och ekologiska problem samt ge ytterligare djup till serien. Han tyckte själv

⁴⁷ Napier s.35-38, 86

⁴⁸ Schodt, s. 19-22, 29-31, 61

att den första versionen inte varit lika trogen mangan som han önskade, något som han nu ville rätta till med den nya versionen, samt också modernisera hela serien och konceptet. Trots att serien var producerad av Tezukas eget bolag var han inte alls nöjd med resultatet och serien blev inte alls en lika stor framgång som sin föregångare.⁴⁹

Den 7:e April 2003 var datumet då den senaste animéversionen av Tetsuwan Atomu hade premiär, det var passande nog också samma datum som den ursprungliga Atomu skulle ha fötts enligt Osamu Tezuka. Atomu är idag inte bara en animéfigur utan även ett popkulturellt fenomen med en oerhört stor popularitet bland både unga och gamla. I Japan skapade premiären stora rubriker och en enorm summa hade lagts ner på att marknadsföra den nya serien och många stora event arrangerades för att fira den första tecknade superhjältens födelsedag. Det hela slutade dock med att serien inte riktigt nådde de framgångar man hoppats på, inte lika många Atomu produkter såldes som beräknat och inte heller tittarsiffrorna mötte förväntningarna. Men det går ändå inte att komma ifrån Tetsuwan Atomus oerhörda popularitet i Japan och den plats serien fortfarande har i folkets hjärta.⁵⁰

3 ANALYS

I min analys av handlingen har jag valt att rikta in mig på de tre mest betydande händelserna samt de två mest betydande karaktärerna för den valda perioden av handlingen. Vilket betyder dödskraschen då Tobio dör, roboten Tobios födelse och roboten Atomus födelse samt en närstudie av karaktärerna Dr. Tenma och Atomu/Tobio.

Tetsuwan Atomu animén baseras på mangan med samma namn, vilken först dök upp i Japan år 1951, och det har gjorts totalt tre animerade serieversioner av den, på 60-, 80- och 2000-talet. Mangan är på totalt 23 volymer, 60-talsserien ligger på 193 avsnitt, 80-talsserien på 52 avsnitt och 2003-års på totalt 50 avsnitt. Men att analysera allt detta blir alldeles för omfattande för min uppsats så jag har därför valt att begränsa det hela till en närstudie av historietvecklingen om hur Atomu gick från att vara den mänskliga Tobio till att bli roboten Atomu. Det innebär 14 sidor i mangan, första avsnittet i 63-serien, första till tredje avsnittet i 80-serien och hela 2003-serien där det är utspritt i små delar över de olika avsnitten. De tre serierna hanterar det på olika sätt men 60- och 80-talsversionen bygger ändå på samma grund och är ganska lika, speciellt till sättet att berätta, medan i

⁴⁹ Schodt, s. 160-161

⁵⁰ Schodt, s. 5-7, 13-15

2003-versionen har grunden kastats om och berättandestilen blivit en annan. De utspelas också under olika år, 60-talsversionen utspelas år 2003 medan 80-talsversionen utspelas år 2030 och 2000-talsversionen år 2043.

Handlingen i de olika versionerna skiljer sig en hel del åt men kan i stora drag beskrivas på följande sätt. En ung pojke vid namn Tobio är med om en olycka på vägen och kraschar så allvarligt att han dör av sina skador. Hans far, Dr. Tenma, är högste chef på vetenskapsministeriet och utom sig av sorg och saknad bestämmer han att man ska bygga en pojkrobot i Tobios avbild. När detta lyckats tar Tenma hem roboten till sig och uppfostrar den som sin son, han ger den namnet Tobio. Men en dag säljer/tappar han bort/avaktiverar han (skiljer sig åt i de olika versionerna) Tobio och roboten måste därefter börja ett helt nytt liv och får tillslut en ny identitet och namn, Atomu, och blir en lagens väktare och tas om av den snälle och klipske forskaren Dr. Ochanomizu som blir Atomus adoptivfar.

3.1 Dödskraschen

I alla versionerna leder Tobios död fram till att Atomu skapas i dennes avbild av Tenma som en slags snedvriden ersättning för hans förlorade son. I en närstudie av Tobios dödskrasch och de händelser som leder fram till den samt de händelser som följer efter den kan vi se att alla versionerna är liknande, men att de ändå har vissa specifika viktiga punkter som skiljer dem åt.

I samtliga versioner kommer Tenma till platsen efter olyckan, när det redan är för sent och Tobios liv inte kan räddas, i 80-talsversionen dör Tobio på sjukhuset efteråt medan han i de andra dör redan på olycksplatsen direkt vid kraschen. Hur scenen utspelar sig är dock olika, i 60-talsversionen ser flertalet andra, okända för oss, personer kraschen, man visar deras förskräckta miner i närbild med inzoomning samt Tobio och den andre chaufförens och dennes passagerares skräckslagna ansikten precis innan kraschen sker (se Bilaga bild 1, 10, 11 och 12). Både ljudeffekter med slirande bromsar, höga skrik från åskådare och en stor smäll där skärmen blixtrar till används i detta ögonblick för att signalera den stora olyckan. Kameran panorerar över vägen där den bil Tobio körde ligger nu i bitar för att stanna till vid Tobios keps och zooma in (se bild 13 och 14). Vi ser folkmassan kring den lilla pojkkroppen (se bild 16) och vi hör och ser hur ambulansen kommer där två identiska ambulansmän bär fram bären med djupt sänkta huvuden. För att kunna komma fram till sin son måste Tenma, när han anländer, tränga sig förbi antalet åskådare, som format en ring kring olycksplatsen. Tenma blir

utom sig av sorg och börjar skrika och gråta när han ser sin son, han tar upp honom i sin famn och bär bort hans döda kropp allt medan människorna runt honom har tagit av sig hattarna och ser ner i marken med sänkta huvuden (se bild 15 och 17).

I 80-talsversionen är denna scen mycket kortare, dramatisk musik spelas vid ögonblicket och vi ser och hör Tobio skrika precis innan han kraschar (se bild 2), vi får här aldrig se chauffören i den andra bilen. Vi får däremot se hur Tobios bil lyfts upp i luften och landar tungt på gatan, sorglig musik spelas medan bilen glider utmed vägen. Kameran panorerar över olycksplatsen vi ser bilen som ryker och de bitar som fallit av den, samt återigen Tobios keps (se bild 18), vi får även se Tobios hund i närbild under inzoomning sniffa på den (se bild 19). En annan viktig skillnad som också ska noteras är att en helt annan stämning skapas innan själva olyckan. Tobio är arg och ledsen, en känsla som förstärks av att vi får se honom avvisa sin hund och under sin färd kalla sin far dum samtidigt som vi ser en tår glänsa till i ögonvrån. Musiken som spelas under dessa sekunder reflekterar också Tobios sinnesstämning, den är stressande och i obalans, precis det Tobio verkar vara.

Själva färden och olyckan skiljer sig i denna version från 60-talsversionen där olyckan händer precis i början av första avsnittet, vi vet inte vem pojken eller hans far är, något som vi däremot vet i 80-talsversionen och som man där också utnyttjar. I 80-talsversionen klipper man också mellan Tobios färd och Tenmas kontor och visar hur Tenma sedan springer därifrån när han får reda på att Tobio gett sig av i en bil helt själv, till att han precis efter kraschen anländer till olycksplatsen i en annan bil. På själva olycksscenen finns där inga andra människor som vi kan se förutom Tenma, Tobio och dennes hund och själva sorgeögonblicket, när Tobio dör, utspelar sig på ett sjukhus. Den stora folkmassan som fanns med i den tidigare versionen har här bytts ut av sju sjukhusanställda doktorer och sjuksköterskor samt en okänd man, vissa med sänkta huvuden vända mot Tobio, andra upptagna med diverse sjukhussysslor och vända åt andra håll. Tenma sitter med ansiktet begravt i sina händer, i mitten av rummet, vid sängkanten av den säng där Tobio ligger för sin död (se bild 20).

I 60- och 80-talsversionerna är ett genomgående tema kepsen, det klargör det faktum att inte bara Tobios bil kraschat och gått i småbitar, som vi ser ligga över hela vägen, utan att även detta hänt med Tobio. Det mildaste sättet att visa allvaret i det hela är att hans keps flugit långt ifrån hans kropp och vi får se denna innan vi ser själva pojken. Vi vet att han bar kepsen, det har vi fått se

tidigare och det är ingen slump att det är en keps, den symboliserar hans oskuldsfullhet som det barn han är. I samtliga versioner utdelas det inte något straff, ingen får den officiella skulden för händelsen utan det är tydligt att hela händelsen ses som en olycka utan några lagliga påföljder. Inte i en enda av versionerna får den som krockat med Tobio skulden och vi får heller aldrig veta vem denna person är. Han förblir anonym för oss förutom de få sekunder vi kan se hans ansikte precis innan krocken i 60-talsversionen, men i 80-tals och i 2003-års version är till och med detta borta och vi får aldrig se ansiktet på den som sitter bakom ratten.

Men en syndabock lyckas däremot de två senare versionerna utse, i den första versionen börjar det hela med att Tobio är ute på en färd med sin bil och njuter av vädret. Vi får inte veta varför men det verkar inte finnas några omständigheter annat än hans egen ouppmärksamhet som leder till kraschen, den är helt och hållet en olyckshändelse som ingen bär skulden till. I 80-talsversionen däremot utses flera små syndabockar, Tenma för att han sätter vetenskapsministeriet i första hand. Han som lovat att ta med Tobio till nöjesfältet men sviker honom för att han måste jobba, något som gör Tobio ledsen och bidrar till att han sätter sig i bilen och kör iväg upprörd. Den andra syndabocken utser Tenma åt oss när han får ett samtal om att Tobio kört iväg. Han blir upprörd över detta och säger till den på andra änden att de borde veta att Tobio är för ung för att köra, underförstått att de aldrig skulle ha släppt iväg honom i första hand. Varför denna robotbil då skulle vara precis där Tobio är samt varför han kan koden till att starta den, förklaras däremot aldrig.

I den senaste versionen blir också Tenma en syndabock, han är den som köpt vad som liknar en moped till sin son, samma som denne kraschar med. Tobio har nyligen fått den och antagligen inte kört med den tidigare, men i ett upprört och ogenomtänkt ögonblick tar han den och kör iväg från Tenma in i en ett stort rör där trafik rör sig, en trafik som han även kör emot (se bild 21). Musiken är nästan spöklik under Tobios färd och han yttrar högt, argt och ledsamt orden att Robita [hushållsroboten] faktiskt också är hans vän och att han hatar sin far. Man klipper här inte mellan Tenma och Tobio utan istället ser vi Tobio och hans färd genom tunneln både utifrån hans egna blick och kamerans, vi ser hur den första bilen som möter honom lyckas bromsa och slira undan men den andra som är precis efter inte hinner utan kör rakt in i Tobio, vi hör Tobios skrik, ser hans skräckslagna ögon och hör den tutande och bullrande trafiken komma.

Det ska också tilläggas att Tobios upprördhet återigen beror på Tenma, denna gång för att han inte visar robotar någon respekt, något som Tobio reagerar väldigt starkt på när Tenma bara helt hux flux vill byta ut hans bästa vän, hushållsroboten Robita, mot en nyare version. Han gör till och med revolt mot sin far och skriker åt honom och springer ifrån honom, något som i de andra versionerna aldrig hänt och förmodligen aldrig skulle hända då Tobio inte var lika hetlevrad och rebellisk. Tenma kan inte kontrollera sin son, då han misslyckats med att sätta sig i respekt hos densamme så som en far ska göra i Japan.

Dödsscenen i 2003-serien skiljer sig också i fråga om i att man inte fokuserar så mycket på de trasiga delarna och den förstörda mopeden utan mest på Tobio och Tenma. Tobio dör i den här versionen på samma sätt som i 60-talsversionen, direkt på platsen, det kommer inte här någon ambulans eller andra människor, utan de enda två personer vi får se på plats är Tenma och den döde Tobio. Det finns inga andra som sörjer kring dem, inga som beklagar sorgen, detta ögonblick är helt reserverat för dessa två och vi får i närbild se Tenmas sorg när han lyfter upp sin döde son i sina armar (se bild 22-24). Emotionellt för Tenma är sorgscenen väldigt lik i alla tre versionerna, han gråter och skriker, men för varje version blir detta också mer dämpat och sorgen flyttas mer och mer över från den offentliga till den privata sfären. Från en stor folksamling i den första versionen till att bara bli de två personer det rör sig om där man stänger ute resten av världen (Jfr. bild 17, 20 och 24).

3.2 Roboten Tobios födelse

Roboten Tobios födelse sker på ganska snarlika sätt i alla tre versionerna, speciellt lika är de två första. I 60-talsversionen sätts det hela igång med att Tenma kommer på idén att han ska återuppliva sin son genom en AI-robot och i den stunden ersätts hans hysteriska gråt av hysteriskt skratt. I sin position som chef beordrar han hela vetenskapsministeriet att bygga en pojkröbot och trots att flera medarbetare misstänker att Tenma tappat förståndet utför de alla sitt uppdrag utan protester eller närmare eftertänksamhet.

I 80-talsversionen har Tenma, redan lågt innan Tobio dött, arbetat med att skapa AI-robotar, något som han också misslyckats med samtliga gånger. Hans son Tobio ger honom då idén till att bygga en pojkröbot och när sonen ligger på sin dödsbädd säger han till sin far att göra roboten till minne av honom och ge den hans namn samt göra den till den starkaste roboten i världen. Tenma ger ordern

om att man ska tillverka pojkroboten på vetenskapsministeriet innan hans son dött och han gör det till tvekande röster men ingen kallar honom galen, dock verkar de inte speciellt positiva och ifrågasätter honom. Skillnaden här är att man i tidigare version lydde sin order från Tenma utan att ifrågasätta, trots att man i högre grad misstänkte att han inte var mentalt frisk. Respekten mot överordnad har minskat och denne är nu tvungen att försvara sig i viss mån och påminna om att han faktiskt är chef. Tenma stötter också på patrull i form av oroliga kollegor och självaste premiärministern som säger åt honom att stänga ner projektet p.g.a. den risk roboten kan komma att utgöra. Tenma bestämmer sig dock ändå för att i hemlighet starta roboten.

I den senaste versionen får vi också veta att många andra forskare tvivlade på Tenma men att han trots det färdigställde roboten och ignorerade dem. Det skulle bli hans största framgång inom robotforskningen någonsin, auktoriteten över att han var chef är som bortblåst i denna version och det hela verkar ha varit ett enmansprojekt från början till slut. Tenma skapar en AI-robot och i denna version överför han Tobios minnen och känslor till densamme och är den första som lyckas tillverka en robot med själ och hjärta. Något som man inte påtalar i de andra versionerna, kanske för att det man då ansåg det vara både underförstått och inte heller lika viktigt som man ansåg det vara när man gjorde den senaste versionen. Då [läs 60- och 80-talet] var det viktigare med rätt uppförande och tänk, medan på senare tid det istället blivit att man ska gå efter känslorna det ska vara godhjärtat och rätt mer på ett privat plan än på ett kollektivt, göra det du anser är rätt i dina ögon inte samhällets.

Själva födelsen av roboten är nästintill identisk i alla versionerna, i den senaste versionen är dock scenen kortast. Den mest dramatiska och längsta versionen är också den första, vi hör de bombastiska tonerna av Für Elise och vi ser Tenma dirigera hela processen vid instrumentpanelen likt en orgel med stor inlevelse medan svetten pärlar sig i pannan på honom (se bild 25). Roboten ligger på ett laboriebord med kablar kopplade till sig som tillsammans med roboten börjar blinka, mätinstrumenten börjar reagera och lysrör skiner upp hela laboriet och två stora svarta pelare med två svarta klot som sträcker sig upp mot taket börjar generera ström mellan sig (se bild 26 och 27). Så slutar plötsligt musiken tvärt och vi får se en närbild på roboten som nu öppnar sina ögon, lyfter sin knutna näve och reser sin överkropp medan rök bolmar hans öron och näsa (se bild 28 och 29). Efter att först ha trillat ner på golvet för att sedan efter mycket om och men ha tagit sig

upp i stående ställning går han långsamt med raka steg bort mot den överlycklige Tenma som omfamnar roboten och får ett svagt ”Pappa ...” tillbaka (se bild 30, 31 och 32).

I 80-talsversionen är det som sagt inte mycket som skiljer, bombastisk musik hörs också här, inte För Elise denna gång, tillsammans med höga hjärtslag, det sker dock lite snabbare denna gång och roboten vaknar till liv bara några sekunder efter att Tenma startat allt. Även här ligger roboten på ett laboriebord och är uppkopplad till kablar och mätinstrument och börjar lysa när allt sätts igång, och när han vaknar till liv öppnar han sina ögon, rör på sina händer och ånga ryker ur hans öron och näsa (bild 33 och 34). Roboten faller ner från bordet precis som i tidigare version, har problem med att resa sig men lyckas tillslut ta sig fram mot Tenma, som han också omfamnas av och yttrar ett lika tveakande ”Pappa ...” som tidigare (bild 35, 36 och 37). I denna versionen ska det dock noteras att under proceduren kommer flera vetenskapsmän inspringande och när allt är över yttrar en av dem åt Tenma att detta kan innebära trubbel.

Den färdigbyggda roboten i senaste versionen har en kortare scen, men den är dock väldigt vacker och artistisk och skiljer sig därmed lite från de andra, samt att i denna får vi inte se Tobio försöka resa sig och gå mot Tenma. När roboten vaknar upp ligger han på ett bord omslutet av en glaskupa som dras isär och och när han öppnar sina ögon står Tenma lutad över honom. Tenma tar honom i sina armar och roboten yttrar precis som i de andra versionerna ett svagt ”pappa” (se bild 39 & 40). Notera även på bilderna hur ljus och änglalik scenen är jämfört med de motsvarande scenerna i de tidigare versionerna.

3.3 Atomus födelse – En ny identitet

När roboten Tobio byter identitet till Atomu sker detta på skilda sätt i de olika versionerna men gemensamt för dem alla är att Tobio får namnet Atomu efter det att han skiljts från Tenma. I 60-talsversionen står det snabbt klart att Tenma tagit sin sons död så hårt att hans mentala hälsa har fått stryka på foten. Han tar hem roboten och uppfostrar den som sin son men med tiden växer hans missnöje över att roboten inte växer som normala pojkar gör. Han blir också mer och mer medveten om och uppmärksam på Tobios andra omänskliga drag som hans oerhörda styrka och mekaniska robotdelar. Tenma slänger sedan utan närmare eftertanke ut Tobio ur sitt hus och säljer honom vidare till en cirkus utan större samvetsqual, roboten blev slutligen bara en produkt för honom, en

produkt som han själv skapat och inte hans son.

I 80-talsversionen är Tenma mycket bräckligare än tidigare, han framställs inte som den galne vetenskapsmannen utan snarare som en man med svagt psyke som egentligen menar väl. Han slänger inte ut Tobio men i ett ögonblick av obetänksamhet och vredesmod kastar han ur sig att Tobio inte är hans son, något som han senare ångrar men aldrig hinner rätta till. Orsaken är dock densamma, Tobio visar sig lite för robotlik med sin omänskliga styrka som trasslar till allt. Tenma är dock hela tiden klar över att Tobio är en robot, ett faktum som han försöker dölja för andra ovetande och försöker visa upp Tobio som sin son, något som dock inte alls fungerar. Tenma hinner dock aldrig säga förlåt och ta tillbaka sina ord eftersom en cirkusdirektör också här dyker upp (samma som i tidigare version) och lyckas lura i Tobio att han ska skriva på ett kontrakt för honom och bli en av hans robotar istället, viktigt att notera här att man i denna version anser att Atomu har äganderätt över sig själv eftersom det är han själv som signerar kontraktet. Tobio packas ner och laddas ur och efter detta mister han sitt minne om Tenma och detta återkommer inte och får inte heller någon större betydelse för handlingen.

2000-talsversionen är faktiskt den enda där både Tobio och Tenma återser varandra i slutet och får ett riktigt avslut, som far och son, robot och människa och kan reda ut allt. Den senaste versionen är också intressant ur den aspekten att in i det längsta får vi inte någon riktigt komplett bild av vad som hände med Tenma den där avgörande dagen och en förklaring till varför han gjorde som han gjorde. Den enda historien vi får berättats för oss innan slutet är att han helt enkelt miste sitt förstånd när han tog med sig sin forskning och brände ner hela vetenskapsbyggnaden. Men tillsammans med Atomu får vi i slutet veta vad det var som egentligen hände, att roboten Tobio visade samma rebelliska tendenser som sin mänskliga kopia, problemet var bara att han nu var utrustad med vapen och råkade i sin ilska förstöra en del inne i byggnaden. Tenma gjorde då någonting han inte gjort i någon av de andra versionerna, han stängde av Tobio, på ett ganska våldsamt sätt (se bild 40 & 41) och placerade honom i vetenskapsbyggnaden innan han satte fyr på allt och försvann, med andra ord han blev rädd för det han skapat och ville förstöra det.

Pånyttfödelsen av Tobio, som nu kom att heta Atomu, är relativt odramatisk i de två första versionerna, de är också väldigt lika. Dr. Ochanomizu upptäcker roboten på cirkusen, inser att den

är Tenmas framstående verk och vill ha den tillbaka till vetenskapsministeriet, cirkusdirektören vägrar och Ochanomizu börjar då bli uppfinningsrik. I 60-talsversionen går han så långt som att trycka på för en ny lag, som också genomförs mitt framför ögonen på cirkusdirektören, om att robotar ska ha samma rättigheter som människor och därför inte kan ägas. I 80-talsversionen går han inte den lagliga vägen utan får istället hjälp av en anställd vid cirkusen som fejkar Atomus död/förstörelse, för att sedan kunna smugla ut honom till flygplatsen där Ochanomizu väntar med ett flyg som ska ta de båda tillbaka till Japan. Det ska här noteras att i 60-talsversionen finns cirkusen alltså redan i Japan medan i 80-talsversionen har den för tillfället slagit sig ner i USA (Chicago). Vilket är förklaringen till varför man då inte kan gå den lagliga vägen i den senare versionen samt anledningen att smugglingen lyckas eftersom roboten kommer tillbaka till Japan dit cirkusdirektören inte kan följa efter eller har samma makt.

I 2000-talsversionen hittar Ochanomizu roboten i den nedbrända byggnaden och bestämmer sig för att starta om honom. Själva återuppväckandet, även om vi då inte vet att det är ett återuppväckande, av Atomu sker i första scenen i första avsnittet. Det är en både vacker och våldsam scen och en av anledningarna till att vi inte får se den fulla födelsen av honom som Tobio eftersom det här i stort sett är samma scen. Det är på samma ställe födelsen sker i alla versioner, inne i vetenskapsbyggnaden, nu går så mycket ström åt så att hela staden måste slås ut för ett tag för att kunna föra över all den ström som behövs till vetenskapsbyggnaden som då lyser upp natthimlen (Bild 42). Atomu ligger på ett laboriebord täckt med en glaskupa upphöjt i rummet som genererar stora mängder ström till sig (bild 43), med forskare omkring som kontrollerar de olika instrumenten. Vi får också se de olika kretsarna inne i Atomus inre och höra hans röst tala till sig själv och försöker greppa vad det är som händer (bild 44). Några instrument sprängs och en kabel trillar av och Ochanomizu sätter fast den igen trots att det är mycket farligt. Så med ett bang lysas allt upp och Atomus kupa sprängs. Atomus hela kropp är upplyst när han reser sig upp i sittande ställning, så öppnar han ögonen och ser på Ochanomizu samtidigt som strömmen återvänder till resten av staden (se bild 45, 46 och 47). Mäktig symfonimusik spelas också i denna version precis vid Atomus uppvaknande som i de andra versionerna när roboten föds som Tobio, dock inte samma låt.

Roboten får namnet Atomu på lite olika sätt i alla versionerna, i första ger cirkusdirektören det när

roboten börjar arbeta på cirkusen, i andra versionen ges det av den anställda som smugglade ut roboten från cirkusen eftersom hon säger sig tycka att han är en speciell atomisk robot. I den tredje är det Ochanomizu som ger Atomu namnet för att visa på att han nu börjar om sitt liv på nytt och ska därför ha ett nytt namn och en ny identitet, samt vill dölja hans smärtsamma förflutna för honom. Gemensamt för alla är att han genom namnet får en nystart i livet, det blir en markering för Atomu att istället för att försöka vara en mänsklig pojke nu kan vara sig själv, en robot med mänskliga känslor.

3.4 Huvudkaraktären Atomu/Tobio

Om vi först ser på karaktären Tobio/Atomu, finns där både skillnader och likheter mellan de olika versionerna. I 1960-tals animén får vi aldrig lära känna Tobio men vi får dock se honom en liten stund innan han är med om sin dödskrasch, han verkar vara lycklig, oskuldsfull och njuta av livet. Atomu är tuff och en rättvisans kämpe med ett stort hjärta som gör honom beredd att offra sig själv för att hjälpa andra. Han är ödmjuk, vänlig men samtidigt också stark och självuppoftande. Utseendet på den mänskliga Tobio och Atomu skiljer sig inte så mycket åt, dock ska det uppmärksammas att Atomu ser mer robotlik ut, hans hår ser i jämförelse med Tobios inte speciellt verkligt ut utan mest ditmålat. Atomu ser mer ut som en prototyp av en människa än som en riktig (se bilaga jfr bild 1 med 4).

I 1980-talsversionen har en hel del förändrats, vi får se mycket mer av Tobio och lära känna honom mer än i någon av de andra versionerna. Hans död sker inte förrän i slutet av första avsnittet och då dör han inte direkt på olycksplatsen utan på sjukhuset efteråt, där han hinner säga några väl valda ord innan han går bort. Eftersom vi i denna version vet mer om den person Atomu baseras på kan vi också lättare urskilja skillnader och likheter. Den mänskliga Tobio vi får lära känna är snäll, känslig, osjälvisk och ömtålig, oskuldsfulla egenskaper som Atomu senare får ärva. Atomu framställs nu också till skillnad från de andra versionerna som mycket svagare trots att hans vapen är samma som tidigare, han misslyckas med mycket, förlorar slag och har mist all av sin tidigare attityd. Ofta är det andra som får komma på lösningar och offra sig för Atomu istället, eftersom han nu själv blivit oförmögen till detta, han har gått från att vara den som beskyddar alla till att i många fall bli den hjälplöse. Utseendemässigt är denna Atomu en kopia av sin tidigare version i allt förutom det att han nu fått en iris, Tobio däremot har förändrats en hel del och nu blivit mer olik Atomu än tidigare.

Hans hår har blivit mer brunaktigt, han har fått ögonfransar men de liknar inte Atomus det minsta, näsan har förändrats, kinderna har blivit rundare. Han har fått runda, stora, mer ihoptryckta ögon istället för avlånga med en brun iris som denna versionens Atomu har (jfr bil 2 med 5).

2000-talsversionen är uppbyggd lite annorlunda, vi får lära känna Tobio genom tillbakablickar och först i de sista avsnitten får vi veta hur han faktiskt dog. Vi får lära känna honom lite bättre än i 60-talsversionen men mindre än i 80-talsversionen. Det är ingen svag Tobio vi får se, det är en Tobio som går emot sin far när han ser hur gamla utdaterade robotar förstörs på vetenskapsministeriet. Han är rebellisk med en egen stark vilja, starka känslor och ett gott hjärta, det är också tydligt att han många gånger under sin uppväxt saknar sin far som är väldigt frånvarande då han arbetar mycket. Atomu är i denna version en ren kopia av Tobio, han är självständig och till skillnad från de andra versionerna bryr han sig inte om att hålla sig i kragen och göra som han blir tillsagd utan gör lite som han själv vill. Han har mer attityd och är tuffare än sina föregångare, han bryr sig inte om att ta ansvar utan gör vad han vill när han vill, han är som en pojke som konstant hittar på bussträck och p.g.a. sina krafter blir det bussträck som kan störa hela staden. Men han har ett gott hjärta och slåss för det han tror på och till skillnad från 80-talsversionen lyckas han med det han sätter sig för och har ett självförtroende få kan toppa. Utseendemässigt har Atomu inte förändrats mycket i förhållande till de andra versionerna medan Tobio istället har blivit mer lik Atomu, de båda är nästintill kopior av varandra nu med den enda skillnaden att Tobios hår ser mer verkligt ut, det har också behållit sin bruna nyans från 80-talsversionen (jfr bild 3 med 6).

3.5 Birollen Tenma

Tenma är inte speciellt framträdande i 60-talsversionen, i 80-talsversionen får han lite mer screen-time men det är marginellt, i 2003-versionen är han mest framträdande av alla. I samtliga versioner är han högste chef på vetenskapsministeriet innan han försvinner därifrån, ett försvinnande som skiljer sig åt i de olika versionerna. I 60-talsversionen tvingas han säga upp sig p.g.a. av att han blivit psykiskt sjuk, i 80-talsversionen är han tvungen att ta med sig Atomu och fly eftersom han färdigställt roboten trots att han blivit beordrad att plocka isär den. I 2003-års utgåva försvinner han spårlöst utan att någon, vid tillfället, vet varför efter att först ha satt eld på hela vetenskapsbyggnaden och inaktiverat Atomu.

Personligheten skiljer sig också mycket åt, i 60-talsversionen är han mest grym, han slänger ut Atomu på grund av roboten inte växer och när han p.g.a. Atomus styrka trillar utför backen vid huset ser han det som sista droppen och säljer Atomu till en cirkus. I 80-talsversionen har Tenma genomgått samma utveckling som Atomu, han har blivit svagare, snällare och mer omtänksam. Det är en skillnad som tydligt märks i det att han inte säljer Atomu till cirkusdirektören utan tappar bort roboten efter ett gräl som han senare ångrar, men kan då inte finna Atomu igen. Tenma är i denna version inte psykiskt sjuk på samma sätt som i den tidigare versionen utan ser hela tiden Atomu som sin robotson och inbillar sig inget. I 2000-talsversionen ser vi en helt annan Tenma än i de andra versionerna, en Tenma som omvärlden tror är galen, som endast själv vet hela sanningen och som faktiskt ändrar hela sin syn på Atomu och robotar under seriens gång. Från att vara en stark motståndare, rädd för robotar och endast se dem som maskiner till att bli en förkämpe för att robotarna ska ta över jorden med Atomu som dess ledare. Han försvinner inte heller ur serien som de andra Tenma gjort och istället för att vi, som i de andra versionerna, får veta sanningen i de första avsnitten får vi här veta den bit för bit genom hela serien. Den här versionen tar också en annan vändning, det börjar med att Tenma inte ser Atomu som sin son till att han ser honom som sin son och inte ens värdig att vara hans far, eftersom han anser att Atomu är för bra för honom.

Om vi ser till hur Tenma har avbildats i de olika versionerna är den största skillnaden att mannen får en mindre och mindre galen uppsyn, i 60-talsversionen är han nidsbilden av en galen vetenskapsman som går lite för långt och skrattar som en galning och lägger ner hela sin själ i sitt projekt. I 80-talsversionen är han tyngd av minnen och arbete och ser utmärkt glad och gammal ut. Ständigt bekymrad av motgång efter motgång som han knappt klarar av, sympatisk och en person man känner med. I 2000-talsversionen har han fått tillbaka all vitalitet, han är stark både psykiskt och fysiskt. Mellan de olika versionerna kan man se att hans redan bisarra utseende bara blir värre och värre, han blir mer och mer lik en tupp, i 2003 kan man se hur hans näsa i det närmaste liknar en näbb och att hans polisonger till och med formats som en miniversion av resten av hans tuppkamsliknande hår (jfr. bild 7, 8 och 9).

4 SAMMANFATTNING

Utifrån de frågeställningar jag ställde upp i början av uppsatsen har jag i min analys tagit upp, gått igenom och jämfört hur de tre olika versionerna av Tetsuwan Atomu förhåller sig till varandra och

sin samtid, både i fråga om handlingsmönster och karaktärer. Jag gick in med synen att 1963 och 1980 versionerna skulle vara mer lika varandra än 2003-versionen, eftersom de två första gjordes av skaparen av Atomu, Osamu Tezuka själv medan han ännu var i livet och den senaste efter hans död. Men i min jämförelse har jag sett att detta inte stämmer, utan att de två första versionerna faktiskt skiljer sig mer åt än jag trodde samt att den senaste versionen faktiskt inte är så annorlunda från de andra.

4.1 Vilka likheter och skillnader finns det mellan de olika versionerna?

När det kommer till likheter och skillnader mellan de olika versionerna finns där både tydliga och diskreta, en av de tydligaste är själva tidsaxeln över hur handlingen utspelar sig. De två första versionerna följer här varandra ganska troget medan i den sista har det hela kastats om ordentligt. Trots att man gjort om handlingen en hel del i 2003-versionen har karaktärerna inte förändrats på samma drastiska sätt. När det gäller hur de olika individerna målas upp är det 1980-talsversionen som står ut mest, medan de andra två har karaktärer som är tuffa och viljestarka, har denna version det motsatta, fragila och misslyckade som alltid behöver uppmuntran och andra som hjälper dem för att komma vidare.

4.2 Om handlingen förändrats, hur och på vilket sätt?

I stora drag kanske inte handlingen ser så förändrad ut mellan de olika versionerna, vi har den smått galne vetenskapsmannen och hans desillusionerade bild av världen och hans "nye" robotson som ska bli det främsta inom robotforskningen. Han är lycklig ett tag men inget går som planerat och det hela slutar med att hans robotson försvinner ut ur hans liv på ett eller annat sätt. Roboten blir senare räddad av en framstående äldre forskare som tar hand om honom och visar honom att hans öde är att vara en superhjälte. På ytan ser de lika ut men de skiljer sig alla åt på olika punkter, den första serien har många komiska inslag, den går inte ner på djupet av sina karaktärer, de är i stort sett uppdelade i onda och goda och hela förhållningsättet är mer strikt och auktoritärt, det är inte samhället det är fel på utan individerna i det. Den andra serien är mer känslösam, dock föredrar den att framställa sina karaktärer ganska stereotyp, den humor som fanns med i tidigare version finns inte att hitta i denna. Den senare serien väljer en helt annan framställning, om den första var komik och den andra mer av ett melodrama, har den senare mer av en psykologisk prägel, det är helt klart att man vill framställa karaktärerna, speciellt Tenma, som mer komplicerade än tidigare och inte

försöka placera dem i något fack. Men Tenma är inte ond eller god i någon av versionerna, i den första versionen är han rätt och slätt galen, i den andra är han den bristfällige pappan och forskaren och i den tredje är han tyngd av sina känslor och sitt hat mot världen och människorna omkring honom.

4.3 Hur speglar de olika versionerna sin samtid, vilken bild visar de upp för åskådaren?

De speglar alla sin samtid, speciellt i fråga om hur man ser på auktoriteter. Respekten för överordnade minskar mer och mer för varje version, från att medarbetarna inte ens tänker på att ifrågasätta Tenma i första serien till att han helt enkelt får arbeta ensam med sitt projekt i den senaste. Känslorna har också gått från att vara kollektiva till att bli personliga, Tenmas sorg är från början något som många människor ser och yttrar sin medkänsla för och blir sedan till slut något som ingen annan har något att göra med, som bara uttrycks i ensamhet. Inställningen går från att man ska göra rätt i samhällets ögon, att följa hjärtat genom att gå den lagliga vägen och om den vägen inte finns skapar man den, till att inte bry sig så mycket om vad andra tycker eller vad lagen säger utan improvisera och följa sitt hjärta även om det pekar åt ett helt annat håll än vad alla andra gör.

5 SLUTDISKUSSION

Animé är för Japaner all animerad film men har i väst blivit synonymt med japansk animerad film, det är inte bara tecknat utan allt som kan ses som animerat. Genom användandet av en 3D-värld får man bilderna att leva upp på ett sätt den vanliga 2D-tekniken inte klarar av. Animé fungerar som en spelfilm där kameran vrids 360 grader och ger åskådaren möjlighet att skanna av så mycket mer av bilderna än den fasta kameran gör. Handlingen återknyter till det japanska samhället, kulturen och historien, något som i väst ses som främmande och exotiskt och står i stor kontrast mot vad vi är vana vid och förväntar oss av tecknad film. Animé har många olika genrer och teman som går in i varandra på ett sådant sätt att det nästan gör det omöjligt att skilja dem åt och räkna dem alla. De riktar sig till alla åldrar, grupper och klasser i samhället och har blivit en enormt stor industri i Japan.

Animé är det japanska folket språkrör, det reflekterar och kommenterar trender, uttrycker folks känslor och drömmar, rädslor och hopp inför framtiden, sorg och nostalgi över det förflutna, tänjer

på gränserna för vad som är man och kvinna, människa och maskin, dröm och verklighet och filosoferar kring livet, döden och dess mening. Animé är både konst och underhållning, både avancerat och enkelt, det är en stor del av många japaners liv, ständigt närvarande dag som natt och bidrar till att både kommentera och forma vardagslivet för miljoner människor i Japan och nu även utanför dess gränser i och med globaliseringen.

Animé är bärande som en berättande konstform, med sin egen estetiska värld uppbyggd av många olika visuella delar i kombination med allmänna, tematiska och filosofiska strukturer. Den värld man visar upp är i högre mån provocerande, med en avancerat uppbyggd story och tydligare sexuella anspelningar, extremt våld, mer nakenhet (något som inte behöver vara sexuellt utan snarare en symbol för renhet), mer pikant och rå humor, än det vi i väst är vana vid. Man använder sig också av något som kallas SD (Super-Deformity) vilket betyder att olika karaktärer helt plötsligt kan uppenbara sig som underligt deformerade, där de är barnlika till kropp och sinne med enorma huvuden och små korta, tjocka kroppar i syfte att för stunden underhålla åskådaren med simpel humor som egentligen inte passar in i animén i övrigt.⁵¹

Man kan beskriva animé som produkten av någonannans dröm, där man för fram det vackra och festliga samtidigt som man hyllar det obetydliga, orealistiska och kreativa. Åskådaren inbjudes till att delta i en värld som inte är dennes men ändå är så nära, en värld som bara är tillfällig och därför ses som än mer lockande. Animé har förmågan att uttrycka folks hopp och rädslor, det är inget kostsamt nöje, det är en plats för estetikens överdrift, konflikt, obalans, sensualitet och bekvämligheter. Det är mediaformen av ett kollektivt undermedvetet formulerat som en drömvärld där man dagligen kan få utlopp för sina frustrationer över all den stress det moderna urbana livet för med sig.⁵²

It may be that animation in general – and perhaps anime in particular – is the ideal artistic vehicle for expressing the hopes and nightmares of our uneasy contemporary world. Even more than liveaction cinema, animation is a fusion of technology and art, both suggesting in its content and embodying in its form new interfaces between the two.⁵³

⁵¹ Napier s.4-15, Drazen s.viii, xiv, 24, 55-56

⁵² Napier s.290, MacWilliams s.5

⁵³ Napier s.11

Det är inte lätt att hitta en jämförelse till animé här i väst, man kan likna det vid Disney men faller lätt på det faktum att medan Disneyfilmerna riktar sig till barnfamiljer, spänner animé över ett betydligt större spektrum än så. Bättre vore att jämföra animé med filmen i sig, för där vi förväntar oss att spelfilmen bjuder oss på ett väl varierat utbud av olika genrer gör animé detsamma, bara med den skillnaden att allt är animerat. Allt som går att göra till spelfilm går också att göra som animé och mer därtill. Animé sprider sin handling över en sekvens av olika bilder istället för att låta en bild presentera en enstaka händelse. För att historien ska kunna avancera även om åskådaren inte förstår vad som sägs blir flödet i bilderna det viktiga. Detta görs genom att bland annat kopiera live-actionstilen där man använder sig av flera kameravinklar och zoomning, något som också möjliggör att åskådaren själv kan skanna bilderna.⁵⁴

Animé speglas av strömningarna i samhället, på 1970-talet låg dessa i tron på människan följt av det glada 1980-talet med sin positiva ekonomi. 1989 kom smällen då den japanska ekonomin gick in i en lågkonjunktur som varade i över ett decennium och som landet idag ännu inte repat sig från. Efter detta började man ifrågasätta sådant som innan setts som självklart, så som en säker anställning på de stora bolagen, att man tillhörde samma kultur och hade samma värderingar, ens sociala status och lika klass samt grupptillhörighet.⁵⁵

Animé har sedan detta, precis som samhällets syn, bara tett sig mörkare och mörkare vilket är en trend som fortsätter in i våra dagar. Mobbning inom och vägran att gå till skolan, självmord, våld och kriminalitet har ökat i det japanska samhället. Det teknologiska samhället, välkomnat av vissa, avskytt av andra, har fört med sig datorer och den trådlösa kommunikationen som ligger under ständig utveckling, men som också bidragit till en mer opersonlig värld utan den så välbehövliga sociala gemenskapen. Det ska dock sägas att det fortfarande finns gott om humoristiska karaktärer inom animé.⁵⁶

Science fiction-animé har fått ta ett steg tillbaka till förmån för det sagolika- och historiska

⁵⁴ Napier s.4-16, MacWilliams s.7

⁵⁵ Napier s.119-125

⁵⁶ Napier s.119-125

berättarläget. En ny värld skapas som nästan och ibland är helt befriad från det högteknologiska samhälle som science fiction representerar. Teknologin har kommit att inta en mer skrämmande roll vilket innebär att den sagolika världen på så sätt kan, mer än vad en konventionell verklighetstrogen bild kan, kritisera den riktiga värld vi lever i. Vanligt inom animé är också att man avslutar med vad vi i väst knappast skulle referera till som ett lyckligt slut, men med japanska ögon sett är det inte lika enkelt. Här ser man det istället som att karaktärerna får självinsikt i sin konfrontation med det förflutna och döden som istället för att ses som något negativt, ses som en acceptans av tiden och det nödvändiga åldrandet.⁵⁷

Ozamu Tezukas skapelse, Japans superstjärna, Tetsuwan Atomu banade väg för animés tillväxt inom TV-världen då serien dubbades och exporterades utomlands. Trots Tezukas artificiella skapelser som robotar, halvmänniskor och djur ligger hans grund i den realistiska moderna världen och karaktärernas självständighet och åskådarens möjlighet att känna med dessa och därmed kunna dras in i berättelsen.⁵⁸ Till skillnad från mycket av den nyare animén inom mecha-genren framställs Tetsuwan Atomu i ett tydligt positivt ljus. Tetsuwan Atomu blev en omedelbar succé både p.g.a. dess spännande och berörande handling samt dess sparsamma men effektiva grafiska design i svart och vitt med äventyrshistorier som innehöll kärlek, mod och vänskap. Den högteknologiska kroppen, robotar med en mänsklig själ, en trend som Tetsuwan Atomu startade, Atomu som var tvungen att hantera problem kring sin identitet och det faktum att han blivit övergiven.⁵⁹

Osamu Tezuka var en medicinstuderande som började studera Disneys tidiga animationer. Under de 40 år som han var aktiv inom manga och animebranschen hann han producera cirka 150 000 sidor och få smeknamnet manga no Kamisama (God of Comics) i Japan. Tezuka använde sig av berättelsesätt som var inspirerade av både Disney och den franska nya vågens filmer, med panorering, närbilder, tidshopp, tillbakablickar och andra metoder man använde sig av inom filmindustrin, något som gjorde det lätt att överföra manga till animé. Tetsuwan Atomu publicerades i många år i Japan och animerades av Tezukas egna bolag Mushi Productions studio. Tetsuwan Atomu spenderar sin tid med både lagens långa arm och sin familj, när Atomu reser sig från laboriebordet får man se skapandet av livet, trevande, nyfiket och egendomligt. Atomu öppnar

⁵⁷ Napier s.119-125

⁵⁸ MacWilliams s.9, 13, 302

⁵⁹ Napier s.11, 16, 18, 87, 122

sina stora ögon och tar sina första steg så som ett barn skulle ha gjort.⁶⁰

6 KÄLLFÖRTECKNING

6.1 Otryckta källor

1 *Tetsuwan Atomu* (Astroboy)

2. Mushi Productions, Japan, 1963

3. Hidehiko Takei, Satoshi Yamamoto

4. Osamu Tezuka, Noboru Ishiguro

5. Osamu Tezuka, Yoshiyuki Tomino

6. Sakura Noriyuki, Hirokawa Kazuyuki Haraya Tateo, Sudo Shozo, Kusakabe Mitsuo, Kumagai, Shimizu Tatsumasa, Oiwa Hisatake, Yamaura Eiji, Misawa Katsuji

7. Furukawa Masashi, Yamashita Minami, m.fl.

8. Takai Tatsuo

9. Shimizu Mari (Tetsuwan Atomu), Yokomori Hisashi (Dr. Tenma), Katsuta Hisashi (Dr. Ochanomizu)

10. Svartvitt

1. *Shin Tetsuwan Atomu* (Astroboy)

2. Takei Hidehiko (Nippon Television Network Corp.), Yamamoto Satoru (Tezuka Productions Co., Ltd.), Japan, 1980

3. Shimakata Michitoshi

4. Noboru Ishiguro

5. Osamu Tezuka

6. Fujita Masaaki

7. Inoue Kazuo, Sakamoto Masanori

8. Saegusa Nariaki

9. Shimizu Mari (Tetsuwan Atomu), Oki Tamio (Dr. Tenma), Katsuta Hisashi (Dr. Ochanomizu)

10. Färg

1. *Astroboy/Tetsuwan Atomu*

⁶⁰ Drazen s.4-6

2. Sony Pictures Family Entertainment, Tezuka Production Company Ltd., Japan, 2003
3. Joe D'Ambrosia, Tom Teves
4. Konaka Kazuya
5. Hasegawa Keiichi, Ota Ai, Konaka Chiaki, Murai Sadayuki, Kobayashi Hirotooshi, Konuta Kenji, Hickey & McCoy, Larry Bischof,
6. Takahashi Hirokata, Noguchi Hajime
7. Ken Ohara
8. Yoshimatsu Takashi
9. Shimizu Mari (Tetsuwan Atomu), Oowada Shinya (Dr. Tenma), Katsuta Hisashi (Dr. Ochanomizu)
10. Färg

6.2 Tryckta källor

Drazen, Patrick, *Anime explosion! : the what? why? & wow! of Japanese animation*, Berkeley, Calif. : Stone Bridge Press, cop. 2003

Gledhill, Christine & Williams, Linda, *Reinventing film studies*, London : Arnold, 2000

Napier, Susan Jolliffe, *Animé from Akira to Howl's moving castle : experiencing contemporary Japanese animation*, Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2005

Macwilliams, Mark Wheeler, *Japanese visual culture : explorations in the world of manga and anime*, Armonk, N.Y. ; London : M. E. Sharpe, 2008

Patten, Fred, *Watching anime, reading manga : 25 years of essays and reviews*, Berkeley, CA : Stone Bridge Press, 2004

Schodt, Frederik L., *The Astro Boy Essays*, Berkley, California, Stone Bridge Press, 2007

Staiger, Janet, *Media reception studies*, New York : New York University Press, 2005

Stam, Robert, *Film Theory: An Introduction*, Malden, MA., Oxford & Victoria: Blackwell Publishing, 2000

BILAGA

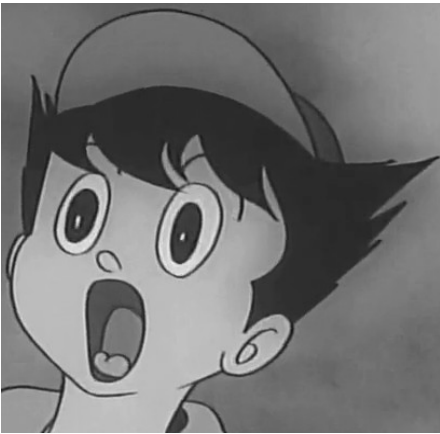


Bild 1



Bild 2



Bild 3



Bild 4

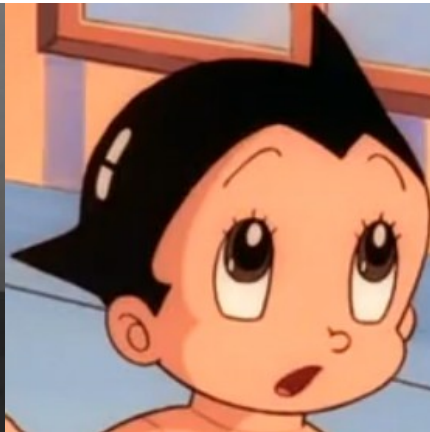


Bild 5

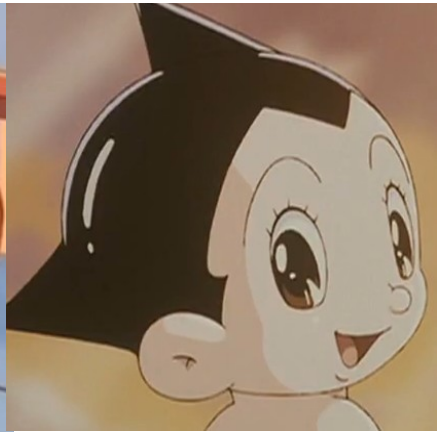


Bild 6



Bild 7



Bild 8



Bild 9



Bild 10



Bild 11



Bild 12



Bild 13

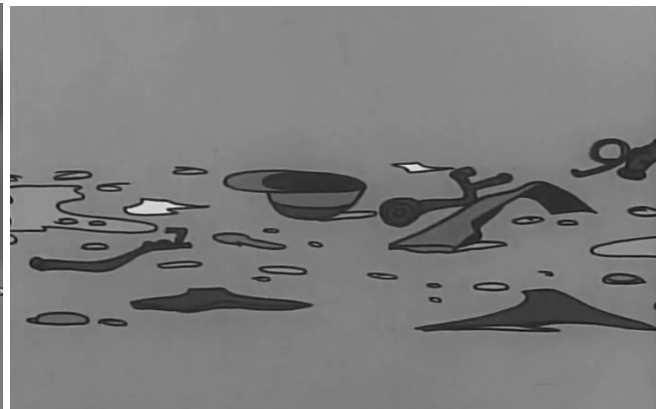


Bild 14



Bild 15



Bild 16



Bild 17



Bild 18



Bild 19



Bild 20



Bild 21



Bild 22



Bild 23



Bild 24



Bild 25

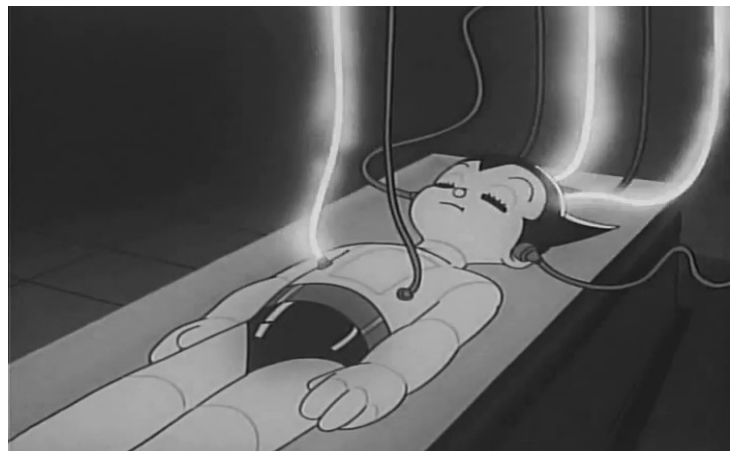


Bild 26

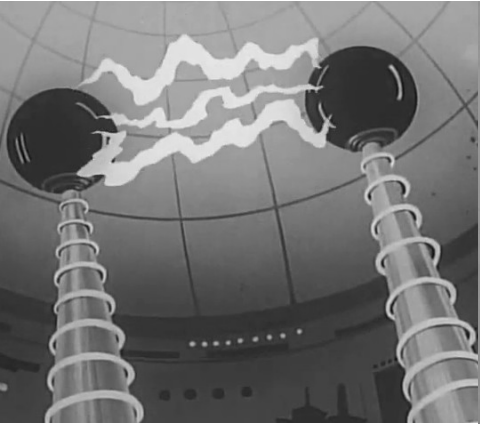


Bild 27



Bild 28

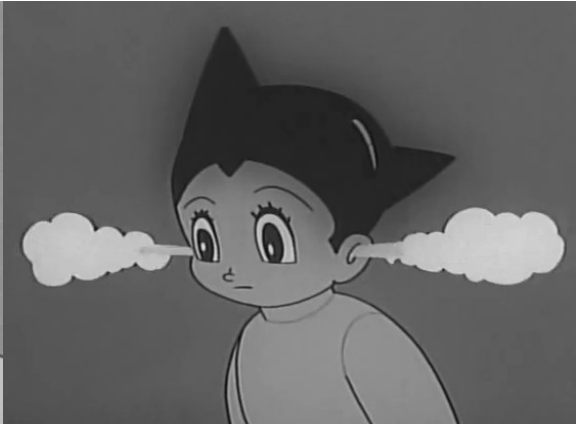


Bild 29



Bild 30

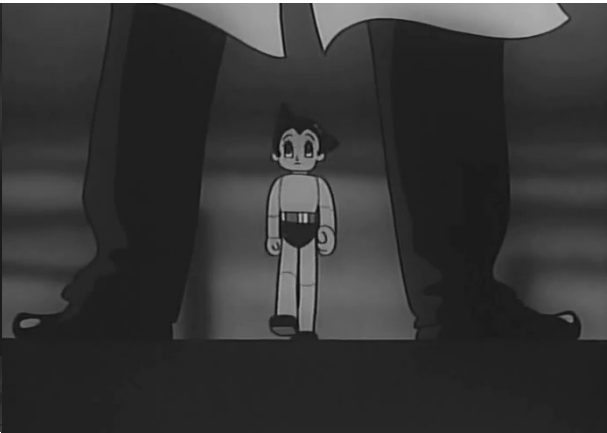


Bild 31



Bild 32



Bild 33

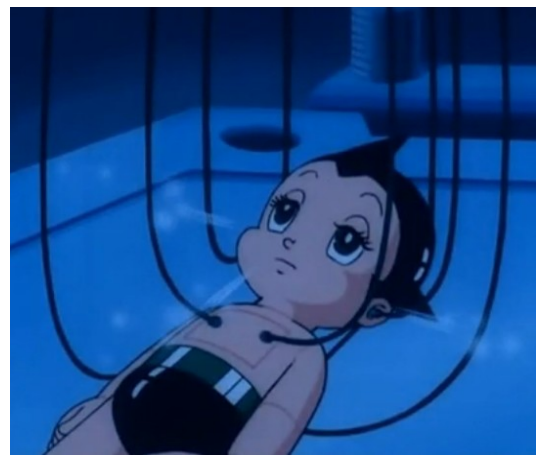


Bild 34



Bild 35



Bild 36



Bild 37

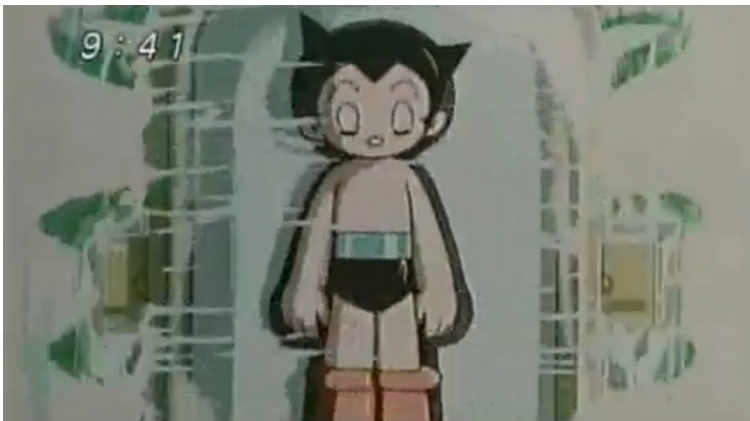


Bild 38



Bild 39

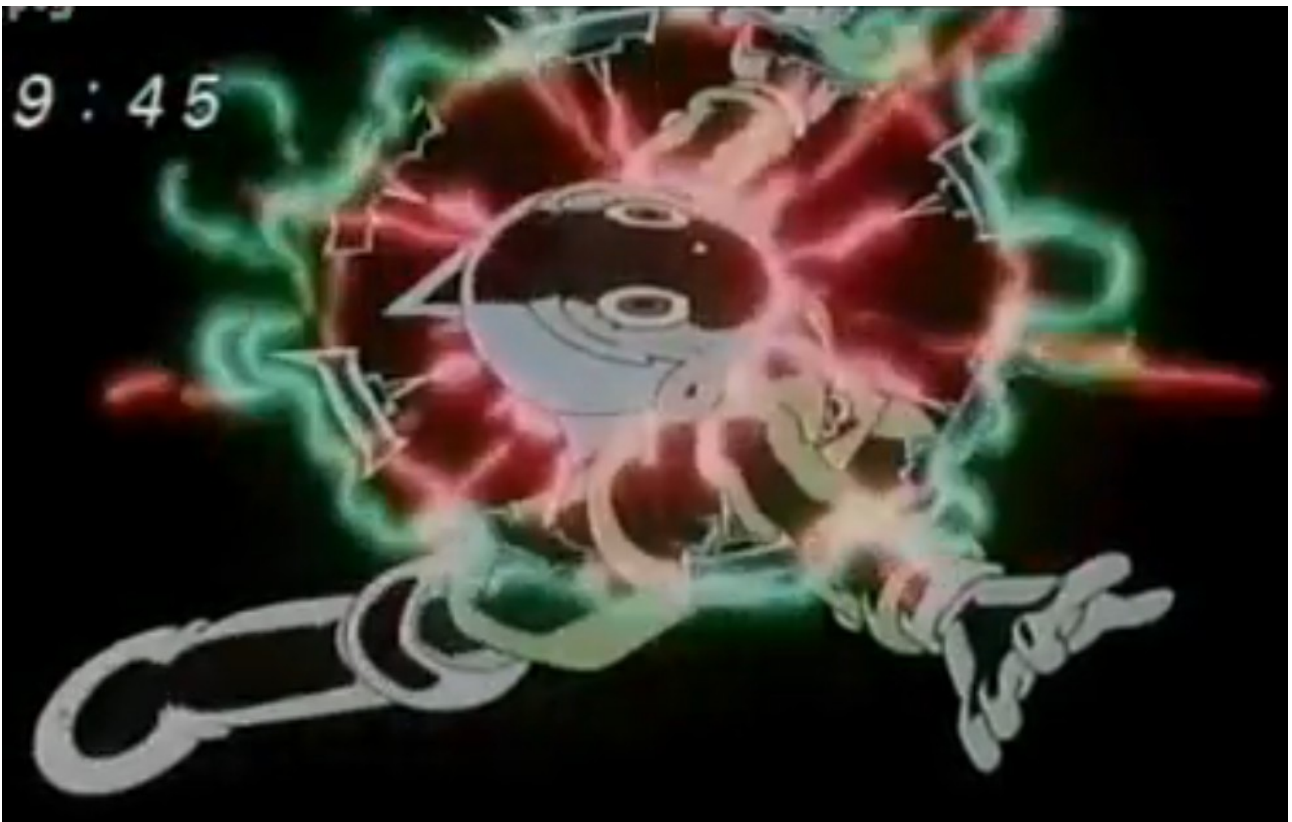


Bild 40



Bild 41



Bild 42

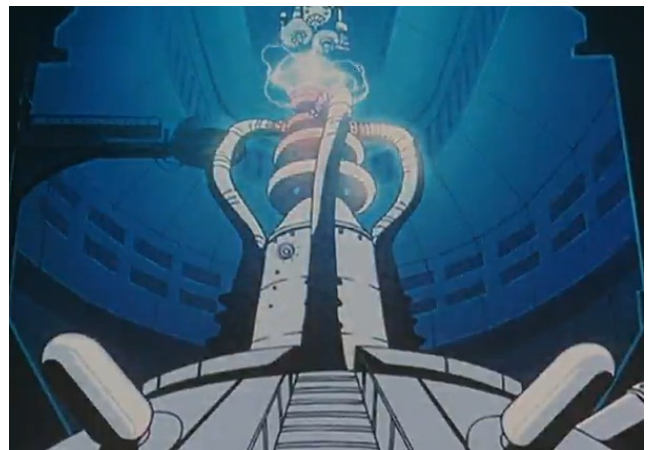


Bild 43



Bild 44



Bild 45



Bild 46

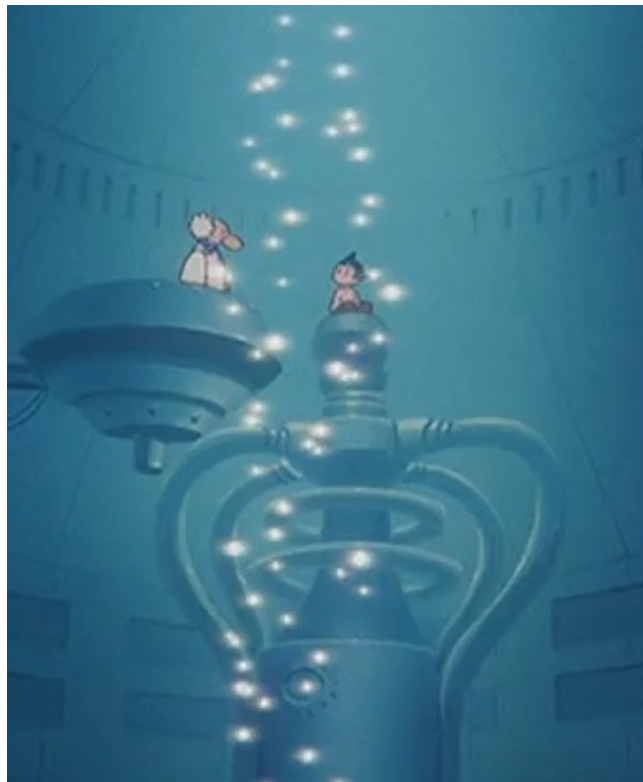


Bild 47