

Innehållsförteckning

INLEDNING	2
Frågeställning.....	2
Metod, material och tidigare forskning.....	2
BEGREPPSAPPARAT	4
Reflexivitet.....	4
Metafiktion.....	4
Dieges och varianter därav.....	5
Metaleps.....	5
Transtextualitet.....	5
Intertext.....	5
Paratext.....	5
INTRODUKTION TILL SERIEN	6
Rollfigurer.....	6
Övergripande handling.....	6
NOMENKLATUR OCH TRANSTEXTUALITET	8
Djursymboler.....	8
Egennamn.....	8
Avsnittstitlar.....	9
Eyecatches.....	9
Specifika intertexter.....	10
Kons egna filmer.....	10
Övriga.....	10
PARANOIA AGENT SOM VARNANDE SOCIAL REFLEXION	11
Samhällskritik.....	11
Maromi: Den falska räddningen.....	11
Shönen Bat: Matad av media.....	12
Cyklisk sensmoral.....	14
Bokstavliga och bildliga speglar.....	14
Evig upprepning?.....	14
ÖVRIGA METAFIKTIVA INSLAG	16
Mediets reflexivitet.....	16
Orealistiska konventioner som löpande skämt.....	17
Fallet Tairas tandglans.....	17
Montage och paralleller.....	18
Hypodiegeser.....	19
Otokomichi (“Mannens väg”).....	19
Maromi madoromi (“Tupplur med Maromi”).....	20
Seisenshi ~ Juuninin no erabareshimonotachi (“Krigarhelgonet – De tolv utvalda”).....	20
Rövarhistorier och genrelekar.....	21
Informella hypodiegeser.....	22
Kritik av publiken.....	23
SLUTDISKUSSION	24
KÄLLFÖRTECKNING	25
Litteratur.....	25
Filmer, OVA:er och TV-produktioner.....	26
Otryckta källor (Internet).....	26
BILAGA 1: TEXTEN TILL INLEDNINGSMUSIKEN	27

Inledning

Det påstås ibland att japaner vill ha mer öppen "artificiality" än västerlänningar.¹ Kon Satoshi har skapat tre okonventionella långfilmer som tycks tillfredsställa den eventuella preferensen: *Perfect Blue* (1997), *Millennium Actress* (2001) och *Tokyo Godfathers* (2003). *Perfect Blue* har beskrivits såhär:

The increasing influence of the Internet and cyber-reality on mass perceptions is seriously examined here [...], but *PB* is also strong on traditional story values – beautifully paced plot development and a craftsman's ability to subvert the conventions of the medium.²

Detsamma kan sägas om regissörens *Paranoia Agent* (2004), en mindre spridd kort TV-serie med utmärkt grafik och ett strålande soundtrack av Hirasawa Susumu. "Kon's most recent effort, a foray into television called *Paranoia Agent* with its blend of dark, unpredictable fantasy and memorable characters, also should have an impact on other creative talents",³ enligt Susan J. Napier, en auktoritet i forskningen om japansk animation (*anime*). Verket förtjänar helt klart ett nära studium.

"As if in a dream..." är en fras ur avsnitt 3 av serien, där den förekommer i en katalog hos ett japanskt företag som sysslar med bröllopsfotografier, vari det okristna bröllopsparet klär ut sig enligt kristen populärkultur och blir fotograferade utan präst eller publik. Företaget säljer en glamorös, exotisk illusion som *ersätter* bröllop. Sådant är trendigt,⁴ och bara ett av otaliga invecklade artificiella inslag i *Paranoia Agent*. Serien tycks rentav meditera över sig själv som fiktion, och det är vad som ska undersökas här.

Frågeställning

Vilka självreflexiva drag finner man i *Paranoia Agent*? Hur behandlar serien öppet sig själv som animerad fiktion på TV i det samtida Japan? Av utrymmesskäl finns det ingen möjlighet att göra en fullständig kartläggning, men flera centrala aspekter och representativa exempel ska behandlas.

Metod, material och tidigare forskning

Ingen tidigare forskning om *Paranoia Agent* har uppdagats. Napier har däremot analyserat Kons *Magnetic Rose* (1995) i boken *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Jag använder andra delar av boken för att förankra en del påståenden. Patrick Drazens *Anime Explosion!* och Antonia Levis äldre *Samurai from Outer Space* är mycket mer översiktliga verk om japansk animation, likaså den redan citerade *The Anime Encyclopedia* av Jonathan Clements och Helen McCarthy, som samlar

1 Antonia Levi, *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago/La Salle: Open Court, 1996, 23.

2 Jonathan Clements och Helen McCarthy, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley: Stone Bridge Press, 2001, 297.

3 Susan J. Napier, *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York: Palgrave Macmillan, 2005, xvii.

4 Patrick Drazen, *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*, Berkeley: Stone Bridge Press, 2003, 153f.

diverse uppgifter och recenserar fler än 2000 verk. Jag lånar insikter av de mer akademiska filmforskarna Christina Degli-Esposti (som redigerat *Postmodernism in the Cinema*) och svensken Magnus Widman. Robert Stams klassiker *Reflexivity in Film and Literature* behandlar ingen anime men är ändå mer av en hörnsten i uppsatsen. I boken redogör Stam vetenskapligt för många exempel på självreflexivt berättande, som han placerar i ett historiskt kontrastförhållande gentemot den mer populära “illusionistiska” traditionen, där hantverk döljs.⁵

För att stärka denna kunskapsbas om film med relevant information om manga och dess traditioner använder jag Frederik L. Schodts *Dreamland Japan* och Scott McClouds genomgång av hela mediet, *Understanding Comics*, som i sig är ett seriealbum utan dess like. För att förstå *Paranoia Agents* reflexion i förhållande till samhället har jag också läst John Clammers *Contemporary Urban Japan*. I den driver sociologen Clammer den tematiskt relevanta tesen att det japanska samhället är djupt förankrat i konsumtion. Joy Henrys socio- och antropologiska *Understanding Japanese Society* brukar användas i introduktionskurser på högskolenivå och har varit hjälpsam som övergripande guide till det samtida Japan under arbetets gång, men citeras inte. Mindre detaljer hämtas ur en uppsättning ordböcker, ur en uppslagsbok om symboliska traditioner (J.C. Coopers översiktliga *An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols*) och från Internet.

Jag bygger upp en begreppsapparat med hjälp av tre källor utöver Stams *Reflexivity*. Patricia Waughs *Metafiction* (som kom ut en kort tid innan Stams bok) går igenom skönlitteratur som behandlar sig själv. Hon fokuserar på den konstgjordhet som uppstår i och med att litterära skapelser är begränsade till en “purely verbal existence”,⁶ men flera avsnitt är relevanta även för filmanalys. *Epikanalys* av Claes-Göran Holmberg och Anders Ohlsson tillhör också litteraturvetenskapen (på introduktionsnivå) och förklarar flera generella begrepp. Katherine N. Hayles *How We Became Posthuman* innefattar även den en del litteraturvetenskap, men tonvikten ligger på idéhistoria. Hayles har föreläst utförligt om reflexivitet i allmänhet och erbjuder en utmärkt generell definition som jag använder för att komplettera Stams.

Med begreppsapparaten klar finkammar jag serien efter tecken på reflexivitet, i ljuset av den övriga litteraturen. Själva serien består av 13 avsnitt, vardera 25 minuter långt. Den har givits ut på svenska av Studio Animé, men den översättningen är opålitlig, så alla översättningar i den här uppsatsen är mina egna improviserade, i vissa fall med vägledning av DVD:ernas. Jag förklarar några viktiga japanska texter i detalj eftersom få av dem har någon översättning på DVD:erna.

5 Robert Stam, *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard* (Morningside Edition), New York: Columbia University Press, 1992, 1.

6 Patricia Waugh, *Metafiction: The Theory & Practice of Self-Conscious Fiction*, Florence: Routledge, 1984, 93.

Begreppsapparat

Uppsatsen använder och ger exempel på ett antal speciella begrepp, i de betydelser som anges här.

Reflexivitet

Ordet har mängder av betydelser i olika fält. Min utgångspunkt är Stams beskrivning av reflexivitet i dess konstteoretiska mening:

the metaphorical capacity of cultural productions to 'look at' themselves, as if they were capable of self-regard. [...] I have very broadly defined reflexivity as the process by which texts, both literary and filmic, foreground their own production, their authorship, their intertextual influences, their reception, or their enunciation.⁷

Den är väl förankrad men består av lite för snävt ogenomträngliga konkreta fält. Som ett exempel på dess begränsningar kan man ta slutet av *Paranoia Agents* tionde avsnitt, där en händelse som vi alla känner igen simuleras: Bilden smalnar av på höjden och kollapsar med ett elektriskt läte, som när elektromagneten runt ett katodstrålerör tappar spänning, alltså som när man stänger av sin TV. Serien betraktar därmed öppet sig själv som ett TV-program, men i vilken av Stams kategorier faller detta grepp? Möjligtvis "reception", fast publiken har ingen tid att reagera innan eftertexterna tar vid; det är ingenting mot exempelvis Godards ljudmanipulationer.⁸ Stam analyserar biograffilm och har över huvud taget inte mycket gott att säga om TV.⁹ Hans analys av animation är också begränsad till ett fåtal äldre amerikanska verk.¹⁰

För att kunna ta ut svängarna lite mer självsäkert använder jag parallellt Hayles mer övergripande definition av reflexivitet, som är "the movement whereby that which has been used to generate a system is made, through a changed perspective, to become part of the system it generates."¹¹ Däri finner jag bland annat stöd för en analys av seriens udda samhällskritik som reflexiv, i och med att samhället är en del av det som genererar systemet (serien) och en del av seriens centrala innehåll. Skaparna lägger upp ett perspektivskifte; serien "vänder sig om" och gör förutsättningen till en del av produkten på ett ovanligt tydligt sätt. Förhoppningsvis svävar jag inte ut längre än så.

Metafiktion

Mycket allmänt är metafiktion all "fiktion om fiktion", men jag använder Waughs definition vari metafiktion framstår som en form av reflexivitet:

Metafiction is a term given to fictional writing which self-consciously and systematically draws attention to its status as an artefact in order to pose questions about the relationship between fiction and reality.¹²

7 Stam, xiii.

8 A. a., 262.

9 A. a., 224-227.

10 A. a., 94-97.

11 N. Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: The University of Chicago Press, 1999, 8.

12 Waugh, 2.

I denna uppsats om film inkluderas hela fiktionsprodukten, inte bara "writing". Jag har tyvärr inte plats att utforska Waugh's filosofiska ton på djupet.

Dieges och varianter därav

En dieges är en fiktionsberättelsens interna värld.¹³ Företeelser inom den världen (till exempel ett verks handling) benämns *intradiegetiska*, företeelser utanför den *extradiegetiska*. Intradiegetiska berättelser (alltså varje "berättelse i berättelsen") utgör *hypodiegeser*.¹⁴

Metaleps

Narrativa metaleps är "förnuftsvidriga överskridanden mellan narrativa nivåer av kvalitativt olika slag,"¹⁵ alltså vad som händer när gränserna mellan olika lager i en fiktion raderas inifrån. Om en huvudperson hittar på en historia om ett troll så skulle det vara en metaleps ifall trollet sedan kom och hälsade på berättaren, som om det inte fanns någon skillnad mellan personens liv och hennes påhitt. Effekten av detta grepp är att "Reality seems to disperse in stories within stories within stories, and no single perspective or interpretation is necessarily the right one."¹⁶

Transtextualitet

Närmare bestämt två typer av transtextualitet som de beskrivs av Gerard Genette, omtolkade (precis som hos Stam) så att de kan appliceras på film:

Intertext

Intertextualitet innebär ungefär "the relation of effective copresence of two texts in the form of quotation, plagiarism, and allusion"¹⁷ fast det måste inte vara fråga om enskilda verk. Allusioner är referenser där man inte nämner vad man åsyftar, som när en hypodieges i avsnitt 9 av *Paranoia Agent* simulerar en skakig kamera som ett inslag i en intertext till vissa typer av spelfilm. Man kan till exempel ha haft Fukasaku Kinjis 70-talsfilmer i åtanke, men det finns troligtvis inget enskilt konkret "mål" i just den intertexten.

Paratext

"The paratext is constituted by all the accessory messages and commentaries which come to surround the text and which at times become virtually indistinguishable from it."¹⁸ Hit räknas titlar, förord och så vidare. Som filmisk paratext räknar jag bland annat den sekvens som spelas till förtexterna, eftersom den inte hör till handlingen.

13 Claes-Göran Holmberg och Anders Ohlsson, *Epikanalys: En introduktion*, Lund: Studentlitteratur, 1999, 12.

14 A.a., 76.

15 A.a., 81.

16 Christina Degli-Esposti (red.), *Postmodernism in the Cinema*, Providence: Berghahn Books, 1998, 9 (redaktörens inledning).

17 Stam, 23.

18 Ibid.

Introduktion till serien

Paranoia Agent utspelar sig i det samtida Japan, närmare bestämt i Tokyo och då främst i stadsdelen Musashino. Handlingen växlar mellan en central historia och flera avsnitt med lös förankring i densamma. Det finns ingen enskild huvudperson eller tydligt dominant genre.

Rollfigurer

Här följer en kort beskrivning av några viktiga figurer och deras funktioner, för att nedanstående referat och analys ska bli begripliga.

<i>Familj</i>	<i>Eget namn</i>	<i>Roll</i>
Maromi		En trendig rosa hundliknande design som pryder massor av varor: tröjor, kuddar, ryggsäckar, dockor, nyckelringar, etc.
Shōnen Bat ¹⁹		Det vedertagna namnet (av oklart ursprung) på en oidentifierad våldsmän med slagträ, vars brott är en röd tråd genom serien.
Sagi	Tsukiko	Populär designer. Den första som tros bli överfallen av Shōnen Bat.
Ikari	Keiichi	Polisinspektör (<i>kakarichō</i>). Leder undersökningen av överfallen.
Maniwa	Mitsuhiro	Yngre polis som jobbar med Ikari. Under seriens gång skaffar han sig alter eget "Radarmannen".
Taira	Yūichi	Högpresterande elev.
Ushiyama	Shōgo	Klasskamrat till Taira, av honom uppfattad som en rival.
Hirukawa	Masami	Extremt korrumpad polisman som tar mutor, lånar pengar från maffian och spionerar på sin egen dotter (Taeko) i sexuella syften.
Kozuka	Makoto	Psykiskt sjuk åttondeklassare som klär ut sig till Shōnen Bat.

Några viktiga personer är namnlösa, i synnerhet en viss senil gammal man.²⁰ Jag refererar till honom som Rōshi (gammal präst, vis man), eftersom han kallas så i flera sammanhang och på grund av hans funktion som profet.

Övergripande handling

Om man försöker sammanfatta *Paranoia Agent* i diegesens kronologiska ordning kan det se ut såhär: Sagis hundvalp dör därför att flickan inte är uppmärksam. Hon uppfinner en jämnårig syndabock och förtränger sedan minnet. Hon blir senare vuxen och anställs av designföretaget M&F. Där säljer hon figuren Maromi, baserad på hundvalpen, ungefär 10 år efter olyckan. Maromi kan tala med Sagi och är alltså övernaturligt levande på något plan; exakt varför vet man inte.

¹⁹ Angående detta "namn": *shōnen* betyder "pojke", *bat* är det engelska ordet (som på japanska uttalas *batto*). Frasen förefaller vara språkligt inkorrekt ("pojke(n) slagträ(et)" eller "pojkslagträ(et)"). I DVD:ernas svenska översättning benämns han (bland annat) "lilla sluggern".

²⁰ TV-kanalen WOWOW som sände *Paranoia Agent* första gången kallar figuren för *rōjin* (老人, "gamlingen") på sin hemsida: http://www.wowow.co.jp/drama_anime/mousou/character.html – Seriens egen hemsida kallar honom *nazo no rōjin* (謎の老人, "den gåtfulla gamlingen"): <http://www.mousou.tv/>

Vid första avsnittets början, år 2004, är Sagi oförmögen att komma på fler attraktiva figurer eller göra något annat konstruktivt. Hon skadar sig själv för att undgå en deadline och få omgivningens sympati. Det lyckas, men polisen frågar ut henne. Hon minns då delar av den tidigare olyckan, inklusive bortförklaringen om en pojke med ett gyllene slagträ. Historien sprider sig och signalementet utvecklas när Sagi råkar se rullskridskoåkare under en intervju. Shōnen Bats utseende kristalliseras i media. Kozuka börjar klä ut sig enligt signalementet, kanske i tid för att attackera en skvallerjournalist som förföljer Sagi. Taira råkar bara passa samma signalement men polispådraget bekräftar omgivningens misstankar om att han är skyldig, så han blir utfrysst och önskar sig att rivalen Ushiyama ska bli nedslagen. Kozuka uppfyller denna önskan men Taira själv blir därför ännu mer misstänkt, och nedslagen. Kozuka fångas efter ytterligare två anfall, men förhöret är kryptiskt och Kozuka blir själv mördad av en fantom. Det är den "verkliga" Shōnen Bat, som sedan anfaller fler och fler, inklusive Taeko, samtidigt som Maromi-varor blir fenomenalt populära i samband med att figuren får en TV-serie. Shōnen Bat och Maromi drabbar samman och orsakar stor förödelse i Tokyo tills Sagi accepterar ansvaret för sin hunds död. Serien slutar två år senare, när man städat upp i staden.

Nomenklatur och transtextualitet

Nomenklatur är hur man namnger saker och ting, till exempel persongalleriet i en spelfilm. Seriens personnamn är exempel på reflexiva inslag som lätt kan förklaras i enskildhet.

Djursymboler

Enligt japanska traditioner betyder kråkan "Ill-omen; misfortune",²¹ och det är precis så den används i flera avsnitt, särskilt 3 och 8 där kråkor betar sig osannolikt och har gott om tid i bild och ljud för att understryka och förebåda olycka. Det är en tradition som blivit öppet artificiell efter att man slutat tro på att kråkor verkligen förebådar olycka. Istället påminner kråkorna publiken om att regissören vill ha vår uppmärksamhet; vi märker att vi bevittnar en fiktion när kråkor används i en funktion som de egentligen inte äger. Det är tydligt påhittat och ger därför ingen realistisk illusion, men reflexiviteten är ändå mycket låg. En film måste ju inte vara själviakttagande för att den använder symboler.

Egennamn

Metafiction, [...] aims to focus attention precisely on the problem of reference. Here, proper names are often flaunted in their seeming arbitrariness or absurdity, omitted altogether [...], or placed in an overtly metaphorical or adjectival relationship with the thing they name.²²

Många av personnamnen i *Paranoia Agent* skrivs med tecken som betyder olika djur. Sagi (鷺) betyder häger, *tai* (鯛) i Taira innefattar flera sorters rovfiskar, *hiru* (蛭) i Hirukawa betyder igel och så vidare. Internet-pseudonymerna i avsnitt 8 baseras på detta: Maniwa kallar sig "horse" (*ma*, 馬, häst) och Kozuka "FOX" (*ko*, 狐, räv). Detta fantastiskt osannolika schema av symboler passar in på Waugh's beskrivning och utnyttjas i en mängd andra överensstämmelser. Hirukawa fungerar som en blodigel på samhällskroppen och har ett runt ansikte med stor mun, vagt påminnande om djuret. I avsnitt 5 motsvaras Taira av ett rovfiskliknande fantasymonster. I avsnitt 7 placeras flera av personerna framför vackra målningar som innehåller deras djur. Djuren och överensstämmelserna är väldigt många och varierade. Jag har inte plats att redogöra för alla jag ser, och mina språkkunskaper räcker inte heller till för att jag ska kunna hitta pålitliga skriftliga varianter av alla bifigurers namn (de svenska DVD:erna har bara engelska eftertexter). Det uppenbara symboliska schemat påminner helt enkelt om att serien är planerad och centralt styrd.

21 J.C. Cooper, *An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols*, London: Thames & Hudson, 1978, 47.

22 Waugh, 93.

Avsnittstitlar

Serien ger nästan varje avsnitts titel en fysisk närvaro i diegesen. På så vis integreras reflexivt vad som annars skulle ha varit en renare paratext.

<i>Avsnitt</i>	<i>Titel</i>	<i>Min översättning</i>	<i>Mise-en-scène</i>
1	少年バット参上	Shōnen Bat på besök	Klotter som Rōshi ser på en vägg.
2	金の靴	De gyllene skorna	Filmtitel på affisch.
3	ダブルリップ	“Double Lip”	Företagsnamn (engelskt) på affisch.
4	男道	Mannens väg	Titel på en ny manga, sedd på affisch.
5	聖戦士	Krigarhelgonet	Namn på ett datorspel, sett på spelets guidebok.
6	直撃の不安	Fullträff befaras	Public-service-meddelande om en tyfon.
7	MHz	-	På datorskärm i Maniwas kommunikationsrum.
8	明るい家族計画	Ljus familjeplanering	Rubrik på kondomautomat.
9	ETC	-	Höghusområde. Tre byggnader utgör bokstäverna när man ser dem ovanifrån.
10	マロミまどろみ	Tupplur med Maromi	Titel på TV-anime.
11	進入禁止	Tillträde förbjudet	Artificiellt pålagd text över ordlös förbudsskylt.
12	レーダーマン	“Radar Man”	Neonskylt med texten 投資家の為の総合情報誌 [//] 丸経トレーダーマンスリー (“Marukei Trader Monthly: Tidskriften med allt för investerare”). Efter inzoomning och trasiga tecken återstår レーダーマン som kan omtolkas som en transliteration av engelska Radar Man.
13	最終回。	Sista avsnittet.	Tre olika skyltar ramlar över varandra så att deras mest synliga brottstycken bildar ordet. Ett däck stannar som punkt.

Som synes är denna tradition ibland väldigt konstlad. Ingen skulle bygga ett höghusområde med formen “ETC”, och eftersom just det avsnittet handlar om oupphörlig ryktesspridning får man en referens till handlingen: Etcetera, snacket går vidare. Tagningen där titeln förekommer brukar vara ovanligt lång, och i avsnitt 2 används slow motion för att poängtera att något särskilt i scenen ska ha vår uppmärksamhet. I avsnitt 8 sker en långsam inzoomning i tre faser. I avsnitt 11 har titeln ingen fysisk närvaro, trots att man lätt hade kunnat visa en lämplig skylt inom ramen för handlingen. Istället visas en extradiegetisk text som för att påtala den egna traditionen.

Eyecatches

Före och efter varje reklampaus visas en kort extradiegetisk sekvens som brukar kallas eyecatch. Flera av dessa sekvenser är reflexiva kommentarer. Den innan reklamen i första avsnittet är flimrig och repig som sliten gammal film, och påminner därmed om det rörliga bildmediets historia.

Sekvensen efter reklamen i samma avsnitt visar uppdykande ljuspunkter som bildar febrila anslutningar till varandra, analogt med hur samhället laddas av rykten i serien. Flera av de senare avsnittens eyecatches har kaleidoskopiska effekter, alltså speglingar, som är något av ett ledmotiv.

Specifika intertexter

Jag tycker mig se tydliga allusioner på ett antal verk, i gammal reflexiv tradition:

Kons egna filmer

Kon Satoshi odlar sin *auteur*-status: Tairas privatlärarinns kamp med olika identiteter (varav en jobbar åt företaget Double Lip) liknar handlingen i *Perfect Blue*, som också ställer sig kritisk till samhället och utvecklas till en metafilm (med *Double Bind* som hypodieges). Kozukas förhör i avsnitt 5 påminner mycket om *Millenium Actress* blandning av olika historier. Självmördarna på drift i avsnitt 8 (en gammal man, en homosexuell man och en flicka) speglar gruppen av hemlösa i *Tokyo Godfathers* (en alkis, en transa och en flicka), med mera.

Övriga

I avsnitt 2 är Taira stolt över sin modell av en "RoBoA"-robot. Modellen är mycket lik huvudpersonens fordon i flera av *Gundam*-serierna (den första 1979) och A:et i *RoBoA*-loggan är stiliserat på samma sätt som G:et i *Gundam*-loggan. I avsnitt 9 förekommer en berättelse som en av åhörarna påstår är ett plagiat av en känd historia; det skulle eventuellt kunna vara av O. Henrys novell *The Last Leaf* (1907) som har ett liknande centralt motiv. I avsnitt 12 råder Rōshi Radarmannen att "dansa med kaninen", och en miniatyrkvinna i bunny-girl-dräkt uppenbarar sig mycket riktigt för att leda Radarmannen rätt. Detta är en allusion på Lewis Carrolls *Alice i underlandet* (1865) och samtidigt på *Daicon IV*-videon (1983). En annan miniatyr (den andra man ser i avsnitt 3) påminner om figurdesignen i nonsens-serien *DiGi Charat* (1999), en annan (den som blir upplockad) är lik Multi i *To Heart* (1999), och så vidare. Det finns säkert åtskilliga andra allusioner som jag missar, men tätheten förefaller ändå låg, i synnerhet om man jämför med anime som *Pani Poni Dash!* (2005).

Paranoia Agent som varnande social reflexion

“Paranoia Agent” är förvisso en officiell undertitel hos det japanska originalet *Mōsō dairinin*, men det går att tolka den japanska paratexten på andra intressanta sätt. *Mōsō* (妄想) kan bland annat betyda “wild fancies; delusion”²³ och *dairinin* (代理人) “person acting on another's behalf”²⁴ samt “representative, deputy, proxy”.²⁵ De japanska orden visar inte om det är singular eller plural som åsyftas. Sammantaget kan man alltså översätta frasen som “Villfarelsernas ersättare”, “Bländverkens utsända”, “Självbedrägeriets ombud” och så vidare. Jag tolkar det som en referens till både Maromi och Shōnen Bat; båda är representanter för skadliga fantasier. Kan man dessutom läsa titeln som en direkt beskrivning av verket som helhet? Här följer en sådan tolkning.

Samhällskritik

“A socially strategic reflexivity, [...] can lay bare the devices of art while exposing the mechanisms of society.”²⁶ Jag ser just en sådan skärskådning av det japanska samhället i serien.

Maromi: Den falska räddningen

Menlöst söta och innehållslösa figurer varpå publiken kan projicera sina egna önskningar har länge varit vanliga i Japan. Bland annat den amerikanska Snobben (Snoopy) var mycket populär i denna funktion.²⁷ Hello Kitty är alltså gigantisk. I avsnitt 6 av *Paranoia Agent* ser man självaste poliskårens verkliga maskot som är designad enligt samma estetik. Maromi-trenden reflekterar parodiskt den delen av den japanska kulturen: Hon har vissa typiska grafiska drag (geometrisk enkelhet, stora ögon och andra barnsliga proportioner, mjuka linjer etc.) och hennes röst är synnerligen söt. Hennes röstskådespelerska, Momoi “Halko” Haruko, har porträtterat många andra jättegulliga figurer. En sådan är Tama-chan i *Bottle Fairy* (2003), en TV-anime med ungefär lika lite substans som Maromis serie antyds ha. Maromi påminner dock om ett foster korsat med ett svampmoln. Denna obehagliga ikon är handlingens ena motor; när hon väl blivit en trend går hon inte att stoppa:

Trends are followed partly because [...] to be trend-conscious is to adapt to one of the most powerful mechanisms of social integration in a culture which does not value so much those who stand out.²⁸

I början av elfte avsnittet antyder Sagi att Maromi samlar makt genom att bli populär, och det verkar vara budskapet som lockar folk. Figuren upprepar meningen “Det är vila (som du behöver)”

23 Takahashi Morio, *Romanized Japanese-English Dictionary* (6th edition), Tokyo: Taiseidō, 1962, 687.

24 Timothy J. Vance m.fl., *Kodansha's Romanized Japanese-English Dictionary*, Tokyo/London/New York, Kōdansha, 1993, 58.

25 Jack Halpern (red.), *NTC's New Japanese-English Character Dictionary*, Lincolnwood (Chicago): National Textbook Company, 1993, 21.

26 Stam, 166.

27 Clammer, *Contemporary Urban Japan: A Sociology of Consumption*, Oxford/Malden: Blackwell, 1997, 77.

28 A.a., 40.

(*Yasumi da yo*) som ett mantra i sin TV-serie. *Paranoia Agents* allra första tagningar rör sig längs en gata och sedan upp på ett lokaltåg. Längs vägen ser och hör man människor som talar i mobiltelefon. De beklagar sig över hur trötta eller upptagna de är, hur en antydd svår situation inte är deras fel och så vidare. En lastbilschaufför har parkerat vid sidan av vägen i lugn trafik och lutat sig tillbaka; han hävdar för sin uppdragsgivare att trafikstockningen är stor. Med början i att man ser någon skriva ett SMS som samtidigt "läses upp" övergår ljudet från att ta upp hörbara samtal till att vokalisera tankar och eter. De urskuldande replikerna duggar allt tätare och flätas samman med elektroniska störningar. Ljudet är burkigt i flera fall som för att betona den teknologiska medlingen som vi sett inbjuda till lögn. Denna vinjett visar upp samhället som en serie isolerade, stressade och ofta lata individer, "sårbara" både för Maromis lugnande imperativ och för trendkulturens tröstande flockmentalitet.

Den mest centrala personen i avsnitt 10 använder troget flera Maromi-varor och blir så lat och apatisk att han inte längre klarar sitt jobb. I avsnitt 12, när figuren säljer som bäst, hänger stora Maromi-formade reklamballonger över staden. De påminner om andra världskrigets amerikanska flygplan, med textremsor om anime istället för strängar av brandbomber. Gulliga maskotar och deras distraherande, kravlösa eskapism utmålas symboliskt som ett hot mot psykisk hälsa. Maromis TV-anime är en avgörande del av detta hot, men *Paranoia Agent* i sig är ju också TV-anime, med Maromi i en central roll och av lättsmält längd.

Varje avsnitt föregås av en identisk inledningssekvens. Bilderna föreställer en mängd farliga, förstörda och absurda platser, från havets vatten till månens yta. Ett kärnvapen tycks ha detonerat över Tokyo, ett par viktiga personer sveps bort av en *tsunami*, och sedd från månen verkar hela världen gå under, men sekvensens musik (vars sångtext finns som bilaga till denna uppsats, på sidan 27) är glad, och alla människor skrattar hjärtligt åt eländet omkring dem. Paratexten tycks propagera för Maromi på ett övervägande sympatiskt sätt. Jag tror inte att det är ironi: Människorna kan ju faktiskt inte göra något åt naturkatastroferna eller kriget omkring dem, så oro skulle vara onödig. Det finns alltså klara paralleller mellan *Paranoia Agent* och det den kritiserar. Den fördömer och uppmuntrar till en lättsam attityd. Den gör sig till ett mål för sin egen samhällskritik. Att fresta och sedan anklaga publiken för att vara frestad är förresten ett reflexivt grepp med rötter i John Miltons 1600-talsdiktning.²⁹

Shōnen Bat: Matad av media

Maromis fiende och handlingens andra motor är Shōnen Bat. Figuren symboliserar bland annat rädslan för ungdomsbrottslighet och förlusten av gamla normer, ett ämne vars hotfulla aktualitet troligtvis ökade möjligheterna att finansiera *Paranoia Agent*. I det intradiegetiska nyhets- och

29 Stam, 56.

debattprogrammet *Big Eye* (som med sin gigantiska ögonsymbol i studion alluderar på det moderna samhällets stressande övervakning) talar man redan i första avsnittet om den nya generationens förtappelse. En debattör hävdar nödvändigheten av att lära ungarna skilja på fantasi och verklighet, ett reflexivt påstående i en tecknad fiktion. Kon klipper därefter genast till några ungar som visar att de är mycket väl medvetna om skillnaden mellan fantasi och verklighet, trots att de intervjuas framför en affär som säljer det våldsamma datorspelet *Seisenshi*. En kvinna som fått besök av polisen säger däremot att det kändes som att få vara med i ett fiktivt kriminaldrama. Kon beskyller alltså ingen särskild generation för att blanda fantasi och verklighet, eller? Kozuka tillhör den yngre generationen och är stereotypen av en ungdom som inte kan hålla isär sin våldsamma favoritfiktion (*Seisenshi*) och verkligheten; han börjar åka omkring och misshandla främlingar i tron att han räddar ett fantasyrike. Tanken att detta skulle vara en mediahysterisk anklagelse mot spelbranschen undermineras av djupa paralleller mellan huvudhandlingen och spelet, som beskrivs på sidan 20. Det är kanske snarare fråga om en reflexiv lek med mediapanik som genre, en del i det komplex som beskrivs på sidan 21.

Ett visitkort i första avsnittet visar att innehavaren jobbar åt ett "Veckoutgivet skvaller-/ryktesmagasin", och på grund av det jobbet sätter han en sådan press på Sagi att Shōnen Bat åkallas och slår ner journalisten. M&F:s kontorspersonal tjuvlyssnar skamlöst i samlad tropp på ett hemligt samtal. Vid ett tillfälle i avsnitt 2 får en hel skolklass samtidigt samma avslöjande MMS under en lektion; allas telefoner är på i klassrummet därför att skvallret har högre prioritet än plikten. Flera spridda tagningar i serien fokuserar på hängande kommunikationsledning (de placeras ovan jord i Tokyo på grund av jordbävningrisken) för att påminna om nätverket som TV är en del av. Shōnen Bat lever på popularitet, precis som Maromi. Skvallret, själva sensationen, föder honom. Det sensationshungriga samhälle som vill se TV-serier om fasansfull ungdom leds alltså till ett reflexivt perspektivskyfte à la Hayle: *Paranoia Agents* publik ser att sensationen skapar hotet, inte tvärtom, och det ligger onekligen något i den metaforen när den verkliga ungdomsbrottsligheten i landet fortfarande är väldigt låg. Den irrationella oron är farligare än ungdomarna.

I synnerhet Taira är oerhört lättad och mer sympatisk än tidigare när han vaknar upp på sjukhuset. Hans privatlärarinna, Hirukawa och flera andra önskar sig att få bli attackerade. En galning med ett slagträ visar sig vara önskvärd eftersom han gör att man slipper ta ansvar för sig själv. Man kan äntligen ta det lugnt och skylla allt på pojken. Det är vad den ryktesspridande massan (alltså allmänheten, publiken) antyds vilja ha innerst inne: En omänsklig stressventil. Shōnen Bat är dock en smärtsam och kortsiktig lösning. Ikaris fru är en av de som inser detta, och hon lyckas driva bort monstret genom att förklara hur hon själv vågar acceptera bekymmer.

Cyklisk sensmoral

Serien har alltså flera budskap: Sök långsiktiga lösningar, distraheras inte av tunn kommersiell populärkultur och undvik förutfattade meningar. Kon uppmuntrar till självkritik, reflexion i psykologisk bemärkelse. En så tydlig antieskapistisk sensmoral är uppseendeväckande genom sin ovanlighet i anime, och förstärks i och med handlingens struktur. Till att börja med är en mycket viktig figur klärvoajant:

Den första scenen efter det inledande montage i avsnitt 1 beskriver Rōshi i färd med att skriva ner en absurd ekvation som innehåller alla möjliga sorters tecken. Med den räknar han på förhand ut det rumsnummer som Sagi senare tilldelas på sjukhuset. I avsnitt 2 har han en ny ekvation som ger resultatet 1 (*ichi*) som i Taira "Ichii" Yūichi, avsnittets huvudperson. Sådana inslag visar att händelseutvecklingen i någon mån är förutbestämd, vilket påminner om att serien följer ett manus. Handlingen är dock även cyklisk och dessutom speglad i sig själv.

Bokstavliga och bildliga speglar

Förtexternas sista bild föreställer Shōnen Bat i ett idylliskt gräslandskap. Eftertexterna placerar Maromi på samma plats i samma landskap, omgiven av huvudpersonerna som ligger i formen av ett frågetecken. De två antagonistiska figurerna (vars många paralleller redan nämnts) är alltså varandras spegelbilder om varje avsnitt är en spegel.

I avsnitt 7 har den unga och tidigare optimistiska Maniwa blivit allt mer uppgiven. Det är nu han träffar Rōshi personligen. Ingenting sägs, men bilderna är mycket laddade: Rōshi står vid en bokstavlig spegel och vi ser därför hans ansikte dubblerat på bredden. Den bilden övergår i Maniwas ansikte så att två av Rōshi-kopiornas ögon ersätts av Maniwas ögon. I avsnitt 13 är det Maniwa som skriver en absurd ekvation (tydligt exakt samma som i avsnitt 1), lika vithårig och vildögd som den då avlidna företrädaren. De två galningarna är varandras spegelbilder. Precis som Maromi och Shōnen Bat är de i någon mån samma varelse. Avsnitt 7 (mitt emellan 1 och 13) är deras spegel.

Evig upprepning?

Efter eftertexterna till de första tolv avsnitten följer en kort förhandstitt på nästa avsnitt. Rōshi står då i en slumpmässig scen från förtextvideon och svamlar fram dunkel poesi med hjälp av figurernas djursymboler. Denna paratext stärker Rōshis roll som profet i serien. Alla förhandstittar slutar mitt i frasen *sate to* ("Då så", eller "Nu ska vi se"), eftersom Rōshi ofelbart blir avbruten halvvägs av Shōnen Bat. Eftersom Maniwa gradvis ersätter Rōshi efter mötet vid spegeln så är det Maniwa som talar efter det sista avsnittets eftertexter. Han varnar då för återupprepning av historien. Profetians slut är alltså att historien inte har något slut. Flera av bifigurernas små parallellhandlingar löses

mycket oklart, också det ett tecken på att serien reflexivt vägrar att avsluta sig själv i konventionell mening.

Det återuppbyggda Tokyo, två år efter katastrofen, presenteras med ett montage som återanvänder de flesta av bilderna och ljudeffekterna från seriens inledning, med liknande repliker (delvis mer direkta och därmed psykiskt hälsosamma, men bara delvis). På en stor skärm i staden visas reklam för en ny gullig ikon, katten Funya (om jag hör rätt), som inbjuder till vila på samma sätt som hunden Maromi gjorde. Folk bär redan på Funya-varor, och därmed tycks cirkeln vara sluten. Tokyo är som förut, Maniwa har samma gnostiska insikter och paratextuella privilegium som sin företrädare, och en ny slappt innehållslös ikon blir allt mer populär. Början och slutet är likadana, speglade i varandra. Det är så tydligt konstruerat att man måste se det som reflexivt i Stams bemärkelse.

Rituell förnyelse är viktig i shintō, en av Japans två stora religioner. Reinkarnation är central i buddhism, den andra stora religionen. En ständigt återkommande cykel av död och andlig rening (Maromi tappar naturligtvis sin popularitet i slutet) är alltså ingen konstig idé. Man kan rentav undra om serien beskriver början av denna vågrörelse eller bara en i raden av dess återupprepningar. Det står "Shōnen Bat på besök!!" på en vägg redan innan Sagi skadar sig i första avsnittet, och Shōnen Bat säger "*Tadaima*" (ungefär "Nu är jag hemma igen"). Det kan ses som antydningar om att varelsen har ett ännu längre förflutet än vad vi känner till. *Paranoia Agents* publik måste hur som helst vara vaksam, det ironiska hotet från gulliga maskotar upphör aldrig!

Övriga metafiktiva inslag

Paranoia Agent refererar ofta till sig själv. Två mycket enkla exempel är att seriens egen signaturmusik spelas på radio i avsnitt 10 och att en intradiegetisk TV-kanal vars logga syns i avsnitt 12 heter WOOOW, vilket syftar på den verkliga kanalen WOWOW där *Paranoia Agent* sändes.

Mediets reflexivitet

Den ena sidan av Rōshis stora ekvation i första avsnittet (och tillika Maniwas i det sista) slutar med ett japanskt *a* (ア), som alltså följs av ett likhetstecken, och sedan hejdar sig Rōshi bestört. Det han skrivit dittills (“[---]ア=”) är mycket likt アニ (ani) som skulle kunna avslutas med ett *me* (メ) och bli själva ordet anime (アニメ). För ett ögonblick verkar det alltså som om Rōshi kan ha hejdat sig mitt i den korrekta gnostiska insikten att hans universum är en anime. Det visar sig senare att uträkningens resultat inte är *me*, men inte desto mindre leker serien med sitt konstnärliga medium.

Alla kameraobjektiv för spelfilm deformerar verkligheten, så att “det enda som regissören kan välja emellan är olika former av avvikelser.”³⁰ *Paranoia Agent* är tecknad, vilket medför ännu tydligare avvikelser och tecken på hantverk: “it [animation] consists of the frame-by-frame construction, rather than the imitation of movement”.³¹ Kon brukar dock använda avvikelser meningsfullt. I avsnitt 11 ser man till exempel flera orörliga tablåer istället för rörliga människohopar, säkert delvis av de vanliga budgetskälen, men också som tecken på att Ikari börjat tappa kontakten med verkligheten. Han plockar upp en Maromi-nyckelring i samband med tablåerna och fastnar därefter i en nostalgisk fantasivärld där nästan alla är orörliga.

Det finns en stark tradition i anime, ärvd från manga, av att framställa en del saker realistiskt för att främja ett objektivi intryck, samtidigt som andra förenklas kraftigt för att inbjuda till inlevelse.³² Mycket få figurer i *Paranoia Agent* (som designats av Andō Masashi) är dock så förenklade som i vanlig TV-anime. Visst förekommer några abstrakta bakgrunder, men de är inte så vanliga som vad Drazen (eller jag) observerar i mainstream.³³ Den grundläggande nivån är alltså ovanligt realistisk. Därifrån gör Kon många reflexiva avstickare.

30 Magnus Widman: “Det deformerade rummet: Från Welles till Friedkin via konstfilm”, *Mannen med filmkameran: Studier i modern film och filmisk modernism* red. Lars Gustaf Andersson och Erik Hedling, Lund: Absalon, 1999, 158.

31 Stam, 95.

32 Scott McCloud, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: HarperCollins, 1994, 43f.

33 Drazen, 21.

Orealistiska konventioner som löpande skämt

En del orealistiska förtydliganden är standard inom animation.³⁴ I det första avsnittet av *Paranoia Agent* ser vi till exempel hur Tsukikos näsa rodnar när hon blir gråtfärdig. Detsamma händer även Taira i nästa avsnitt, men den rodnande näsan får ingen mer speciell betydelse. Rodnande kinder används lite mer reflexivt. Ushiyama har permanenta rosa ovaler på kinderna, vilket är “kompatibelt” med hans personlighet: Han är blyg, modig, optimistisk, friskt känslös och fast besluten att segra över sin tidigare mobbade inåtvändhet. Allt detta passar ihop med röda kinder i anime-semiotik; se *Ninja Nonsense* (2004) som exempel på ännu mer utförligt bruk av symbolen. Ushiyamas kinder förblir röda även när han ligger i koma på ett sjukhus, och då får vi också se hans föräldrar som har precis likadana rosa ovaler på sina kinder. Symbolen antyds därmed vara ärftlig! Den förvandlas skämtsamt fast outtryckligen från traditionell grafisk genväg i representationen till genetik i diegesen. Publiken knuffas till ett rejält reflexivt perspektivskifte. I TV-serien som baseras på Maromi förekommer en pojke som, i enlighet med sin status som anime sedd i anime (dubbelt förenklad), visar ännu mer överdriven rodnad: Hans ovaler sträcker sig utanför hans fysiska kinder, fast det är visserligen inte helt ovanligt i mainstream. Ikari har tillfälliga rosa ovaler på sig vid konventionellt motiverade tillfällen i avsnitt 11 och 12. Symbolen används alltså oseriöst och ibland reflexivt, men det finns ingen konsekvent stegring som underminerar den fullständigt.

Fallet Tairas tandglans

Taira är det andra avsnittets huvudperson. I första scenen stannar han graciöst på sina rullskridskor och hälsar på några jämnåriga på vägen till skolan. Han lyfter på kepsen och vi ser en ljusreflex med fyra uddar uppenbara sig i hans mungipa. Reflexen roterar, bryts upp och försvinner; det är över på en bråkdels sekund. Denna “tandglans” har en ljudeffekt som påminner om en mjukt pinglande liten klocka. Barnen som Taira hälsar på ropar glatt hans smeknamn. Genom en pålagd intern monolog berättar Taira samtidigt hur alla älskar honom. Så långt symboliserar tandglansen alltså ett vackert leende med vita tänder.

En minut efteråt ser vi Taira öva på sitt vinnande leende. Samma rörelse som i början upprepas två gånger framför spegeln i hans hem, och båda gångerna inkluderar den precis samma ljus- och ljudeffekt som tidigare. Tandglansen omvärderas här som en metafor för konstlad trevlighet, något som går att öva upp istället för en spontan visuell förstärkning av ett verkligt leende. Samtidigt får glansen en absurd reflexiv aspekt. Hur skulle vår värld se ut om människor kunde frammana dentala ljusreflexer med pingel? När effekten inte längre verkar spontan, eftersom själva leendet avslöjats som falskt, blir vi uppmärksamma på att den är en del av animationens hantverk. Observera också att omvärderingen sker med hjälp av en spegel.

34 För en kort lista med exempel i anime, se a.a., 25.

Regissören fortsätter att spela på denna lustiga parallell mellan Tairas falskhet och själva mediets falskhet. Fem minuter in i avsnittet återkommer tandglansen, samtidigt som Tairas interna monolog beskriver dystra intriger mot den han talar med. Leendet är alltså helt frikopplat från verkliga känslor. I mitten av avsnittet blir en plansch som förkunnar Tairas deltagande i elevrådsvalet nerklotttrad. Ett av inslagen i klottret är en fyruddig reflexstjärna i mungipan, vilket antyder att själva tandglansen både är objektivt synlig och uppfattad som obehagligt falsk av andra i diegesen. Det vi ser framställs som identiskt med vad observatörer i berättelsen själva ser! Tittaren frågar sig för ett ögonblick om de streck och enkla färgytor som representerar människor på TV-skärmen uppfattar varandra likadant som vi uppfattar dem. Samma orimliga intryck förstärks av tandglansens sista framträdande: Taira spelar baseball och alla hurrar. Bilden blir orörlig i glansens upplösningstadium, fyra vita små streck. Vi zoomar ut och scenen övergår från en mental tillbakablick till en VHS-uppspelning som Taira själv har pausat, komplett med flimrande bildstörning och plötsligt synliga sveplinjer. Tandglansen är kvar på den intradiegetiska TV-skärmen. Inspelningen ger en ny antydning om glansens absurda objektiva existens, pausläget betonar effektens onaturlighet igen och vår TV visar reflexivt en TV.

Glansens subtila lek med konventioner har ingen inverkan på handlingen (precis som familjen Ushiyamas rodnad inte har det) och är på så sätt typisk. Kons antirealistiska avstickare brukar ligga långt ifrån den “magical resiliency and gravity-defying powers”³⁵ som Stam förknippar med animation, även om *Paranoia Agent* gör sådana saker också i sina hypodiegeser, särskilt i avsnitt 5 (där en tillplattad Kozuka återfår sin form som om ingenting hänt) och 12 (där Radarmannen åtminstone tror att han utnyttjar övermänniskliga fysiska förmågor).

Montage och paralleller

Serien innehåller flera kontrasterande montage, som rör sig från det näst intill politiska (inledningen som diskuterats ovan) till det enkelt humoristiska: I avsnitt 11 förklarar Ikaris fru att han är henne oförvitligt trogen samtidigt som vi ser honom spana in en annan kvinnas svajande höfter med ett idiotiskt leende, att han alltid behåller värdigheten samtidigt som vi ser honom förlora den, och så vidare. Det finns också mängder av små interna paralleller i seriens handling. Både Rōshi själv och Sagis hundvalp blev påkörda innan seriens nutid. I avsnitt 6 träffas Tokyo av en tyfon, i avsnitt 12 och 13 inträffar en övernaturlig katastrof med liknande effekter. Flera figurer försöker eller planerar mer eller mindre oberoende av varandra att begå självmord: Kozuka, Taeko, och fyra olika personer i avsnitt 8, varav den fjärde av en ren slump hoppar framför samma tåg som de tre andra tänkte försöka med.

35 Stam, 94f.

Avsnitt 6 använder montage teknik för att bygga upp en stor illusion kring en sådan parallell. En baglady blir utfrågad av polisen och ber om att få träffa sitt barnbarn, eftersom familjen splittrats. Barnbarnet fick bo hos en faster men flydde snabbt därifrån, berättar bagladyn. När hon fortsätter med "Jag undrar vad hon gör nu..." övergår bilden till gymnasieflickan Taeko som är på flykt från sin splittrade familj. En tillbakablick på hennes lyckliga barndom i faderns sällskap följs av en återgång till bagladyn som berättar att barnbarnet och fadern var så goda vänner, och så vidare. Allting pekar på att Taeko är bagladyns barnbarn, men det är inte sant. Klippningen demonstrerar reflexivt hur en tittare kan ledas till fel slutsats när godtyckliga konventioner inte används enligt gängse skick och bruk.

Innan det avslöjas att barnbarnet är en orelaterad vuxen kvinna har regissören hunnit kasta ytterligare en käpp i hjulet. Taeko och Sagi får omväxlande var sin bildsekvens ett tag, samtidigt som Ikaris röst beskriver Sagi (vid tiden då det första anfallet skulle ha inträffat) på ett sätt som också passar in på Taeko (i vad som antyds vara nutid, samtidigt med Ikaris nya utfrågning av Sagi enligt vad som sägs i avsnitt 7), men vid det laget vet publiken att scenerna inte är samtidiga och att de handlar om helt olika människor. Trots den kunskapen uttalar Taeko (i nutid) repliker som verkar uttrycka även Sagis mentala tillstånd (i dåtid), och när Shōnen Bat attackerar Taeko rör sig Sagis huvud (i nutid) som om även Sagi blivit slagen. Här används klipptechniken för att antyda ett övernaturligt band mellan Sagi och Shōnen Bat, inte för att vilseleda, men konstgjordheten är ändå påtaglig.

Hypodiegeser

Paranoia Agent innehåller flera intradiegetiska fiktioner med egna reflexiva förhållanden gentemot huvudhandlingen:

Otokomichi ("Mannens väg")

Denna manga läses av Hirukawa och används (genom montage och upplästa repliker) för att kontrastera hans egen uselhet mot det populärkulturella romantiska mandomsideal han beundrar och inbillar sig förkroppsliga. Avsnitt 4 stegrar jämförelsen tills Hirukawa lånar repliker från mangan under ett knarkassisterat rån, men samma kväll blir han deprimerad och bönar om att få bli stoppad, vilket jämförs med mangans namnlösa hjältes stolta förkunnelse att inget kan stoppa honom. Det hela slutar ännu mer ironiskt när Hirukawa genomför ett maskulint stordåd och hyllas som hjälte. Han är kanske fortfarande inspirerad av mangan; i så fall har fiktionen (hypodiegesen) infiltrerat verkligheten (huvudhandlingen) på djupet. Mangans huvudsyfte är dock snarare att kontrastera

Hirukawa och hans drömmar. Den tycks bekräfta Schodts tes att manga som helhet är “like the constant chatter of the collective unconscious – an articulation of the dream world.”³⁶

***Maromi madoromi* (“Tupplur med Maromi”)**

Denna TV-anime skapas runt den redan populära figuren Maromi. Avsnitt 10 avhandlar nästan varenda moment i produktionsprocessen, och börjar med färdiga scener ur serien. Mitt under en sådan scen övergår den färdiga animen till halvfärdiga teckningar med skyltar som talar om var replikerna ska ligga, och sedan till ännu grövre storyboard-bilder, eftersom produktionen sackar efter schemat. Samma upplösning verkar senare drabba en “riktig” människa i huvudhandlingen, vilket påminner oss om att även *Paranoia Agent* är TV-anime med stressade skapare.

Vi förstår i början av avsnittet att röstskådespelarna just avslutar en tagning med hjälp av de ofärdiga bilderna. Hela avsnittet beskriver och demonstrerar sedan vilken roll en mängd andra anställda har i arbetet, i delvis dokumentär stil. Alla får var sin stillbild med tillhörande skriftlig och muntlig förklaring. Avsnitt 10 visar därmed upp alla de traditionella former av reflexivitet som Stam räknar upp här:

- 1) they explore the filmmaking milieu; 2) they expose the actual processes of film production, whether directly or by analogy; and 3) they flaunt their artifice through calling attention to filmic technique.³⁷

Själva Maromi-animens handling har en viss återverkan i förhållande till *Paranoia Agents*. Det lilla vi ser beskriver en uppgiven pojke som tappar sitt gyllene slagträ och som tröstas av en levande Maromi; parallellerna där är uppenbara, och *Maromi madoromi* ingår även i den samhällskritiska reflexion som beskrivs ovan (s. 11). Annars förblir serien emellertid en vanlig TV-anime, precis som *Otokomichi* är en vanlig manga. Så är inte alltid fallet med *Paranoia Agents* hypodiegeser.

***Seishenji ~ Juuninin no erabreshimonotachi* (“Krigarhelgonet – De tolv utvalda”)**

Kozukas förhör i avsnitt 5 verkar först bli en visualisering av vad pojken berättar om sitt favoritspel, *Seishenji*. Krigarhelgonet (spelarens rollperson) går in i en mörk grotta på jakt efter en *gōma*, spelvärldens monster. Poliserna tolkar det som att, och vi får även se hur, Kozuka själv förföljer Ushiyama in genom en vanlig tunnel i Tokyo. Taira motsvaras av en bybo, slagträet av ett svärd, rullskridskorna av flygande skor och så vidare. Parallellerna tydliggörs med visuella övergångar mellan motsvarigheterna, och med ljud från förhöret; Ikari omformulerar löpande Kozukas beskrivning. När det sedan blir dags för anfallet mot Taira är stilen annorlunda. En specialeffekt i ett fantasylandskap pixeliseras som för att antyda att vi ser datorspelet, men poliserna placeras i samma landskap. De bevittnar Krigarhelgonets kamp mot en *gōma* som motsvarar Taira men som aldrig förvandlas till den riktiga pojken. Monstret får en fysisk påverkan på poliserna, som tvingas undvika det. Maniwa blir exalterad och tar på sig rollen som Manisuton, en biperson i spelet,

36 Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley: Stone Bridge Press, 1996, 31.

37 Stam, 77.

komplett med trubadurkostym och spelets guidebok (“Official Guide”) i handen. Ikari vägrar först samarbeta men blir övergiven när Manisuton och Krigarhelgonet fortsätter på sitt äventyr, och så vidare. Intradiegesen upphör att vara en enkel visualisering av något som Kozuka berättar och blir istället en obegripligt sammanslingrad del av huvudintrigen, en metaleps innehållande flera annars orelaterade figurer från den omkringliggande diegesen, däribland Rōshi. Kollapsen påminner oss om att alltihop är ett enda påhitt; gränsen mellan handling och hypodieges var ju hela tiden en illusion.

Rövarhistorier och genrelekar

Avsnitt 9 innehåller så många som nio separata hypodiegeser i olika genrer, berättade av fyra olika hemmafruar som i flera fall anklagar varandra för att bara hitta på. Den enda av dessa historier som verkar det minsta sannolik är nummer två, som handlar om samhällsaktuell psykologisk friktion mellan generationerna och som därmed blir ett nytt halvseriöst exempel på kritisk samhällsskildring som genre. Bland de andra historierna märks en mycket hastig robinsonad (en mans överlevnad på en öde ö) och det klassiska motsatsparet *shōjo-shōnen*.³⁸ Den fjärde historien är en lugn och bitterljuv romans med för *shōjo*-fältet typiskt androgyn figurdesign, medans den sjätte historien har en maniskt självförbättrande huvudperson som ofta utövar jättesnabb kampsport på fartfylld abstrakta bakgrunder, allt enligt *shōnen*-fältets konventioner, komplett med målad stillbild i ett ögonblick av triumf. Den sjätte historien lyckas samtidigt bli en urskuldande metafor för skvallertantens egna svårigheter med att banta: Shōnen Bat beskylls för att fresta hjälten med alltför läcker mat. “Symbols not only descend from above, but are constantly reframed anew by those who consume them”,³⁹ som Clammer uttrycker det.

Apropå mängden genrer som förevisas (och sedan invaderas av Shōnen Bat) i detta avsnitt kan man konstatera att *Paranoia Agent* som helhet inkluderar en förbluffande mängd genrer. *Maromi madoromi* är fjäderlätt familjeunderhållning, liknande exempelvis *Damekko dōbutsu* (2005). *Otokomichi* är action i en *seinen*-publikation (relativt seriöst material för en manlig publik, ungefär i åldrarna 15 till 40⁴⁰) och centreras på det för fältet typiska ensamvargsmotivet som Drazen tar upp.⁴¹ *Seishenshi* är spelmässig pseudomedeltida fantasy, som till exempel *Ancient Books of Ys* (1989). *Paranoia Agent* som helhet annonserades av kanalen WOWOW som *saikosasupensu*,⁴² en nybildning från engelska “psycho” och “suspense”, gissningsvis motsvarande psykologisk thriller. I synnerhet den första halvan av seriens huvudhandling är ett kriminaldrama som undermineras och rasar ihop när fallet visar sig vara omöjligt att knäcka med den genrens (och Ikaris egna) krav på

38 För en introduktion till dessa två genusbetingade kategorier, se Levi, 9.

39 Clammer, 168.

40 Schodt, 95f.

41 Drazen, 36.

42 Trailern finns här: <http://www.wowow.co.jp/wowani/news/douga/300k.asx>

kausaltet. Maniwa närmar sig den amerikanska superhjärtegenren som Radarmannen. Avsnitt 8 demonstrerar både utmärkt svart fars (tre personer har en självmordspakt, men eftersom en av dem är ung och glad försöker de andra två hela tiden rädda henne och dö på kuppen) och spökhistoria. Avsnitt 10 har dokumentära drag och är samtidigt en skräckfilm av klassisk modell, där medlem för medlem av produktionsteamet faller offer för en gärningsman vars sanna identitet överraskar, och så vidare. Till förtexterna och mot slutet dominerar det “apocalyptic mode” som Napier analyserar i detalj,⁴³ komplett med “body horror”-klichéer som i *Akira* (1988).⁴⁴ Sådan genreblandande “artistic alchemy” är en känd form av intertextuell reflexivitet.⁴⁵

Informella hypodiegeser

Flera människor blir mer eller mindre vansinniga under seriens gång och bildar sina egna små fiktioner. I andra avsnittet ser Taira allt oftare världen med kraftiga störningar av tempo, bild och ljud. Hela den sista scenen använder dessa störningar konsekvent, vilket gör att kopplingen till diegesen blir så svag att vi i praktiken hamnar i en hypodieges. Man får aldrig reda på hur Taira “egentligen” blir nedslagen av Shōnen Bat; vi ser bara en expressionistisk fantasiversion av händelsen. Tairas privatlärarinna debatterar med sitt alter ego i avsnitt 3; båda hävdar att det egna jaget är sannare än det andra, och båda vägrar degraderas till inbillning. Radarmannen tycks utföra diverse extrema fysiska bedrifter. När han speglar sig i ett skyltfönster ser vi båda versionerna: Den galna luffaren som andra människor uppfattar, och den upplädda hjälten som dominerar i mer subjektiva, metaleptiska sekvenser av samma fantasi.

Den mest framträdande informella hypodiegesen är dock den 50-talsaktiga fantasivärld som Ikari glider in i från avsnitt 11. Den animeras i en stil som påminner om barnböcker och enkel dockteater med figurer målade på pappskivor. Månen innehåller bilden av en kanin som bankar ris för att tillverka *mochi*, vilket är en direkt stilisering av mysig folklore.⁴⁶ Maromi antyds ligga bakom denna hypodieges, men hon har inte fullständig kontroll, så även detta förvandlas till en metaleptisk dragkamp mellan olika psyken och verkligheter.

Alla dessa påhittade historier inuti *Paranoia Agent* stärker vår insikt i att serien som sådan bara är ännu en fiktion, och att den kanske rentav har samma funktion för oss som hypodiegeserna har för personerna i den. I Waugh's tolkning gör metafiktiva berättelser mer än att bara “examine the fundamental structures of narrative fiction, they also explore the possible fictionality of the world outside the literary fictional text.”⁴⁷ Vi har ju alla våra egna subjektiva verkligheter.

43 Napier, 249-274.

44 A.a., 43f.

45 Stam, 131-134.

46 Drazen, 286.

47 Waugh, 2.

Kritik av publiken

En publik för anime är mediets *otaku*, inåtvända nördar vars köpkraft är ansenlig eftersom de prioriterar sina hobbies högt. De brukar vara en välkommen målgrupp, men som Napier noterar så har en del anime på senare år tagit itu med de mindre trevliga aspekterna av verklighetsfrånvända konsumenter, inklusive så kallade *hikikomori* som vägrar lämna sina rum.⁴⁸ Den återkommande bifyguren Kamei Masahi i *Paranoia Agent* är en solklar *otaku*. Hans djursymbol är en sköldpadda. Omedelbart efter att han utnyttjat en prostituerad kvinnas tjänster i sin lägenhet börjar han tala med sina miniatyrer av anime-figurer. Han är så socialt inkompetent att han ignorerar den levande kvinnan totalt. (I avsnitt 12 sitter Kamei och bygger miniatyrer, såväl av andra figurer i serien som av sig själv, vilket också gör honom till ett reflexivt verktyg för så kallad *mise-en-abyme*.⁴⁹)

Otaku har en sprudlande subkultur på Internet, bland annat på siten 2channel där man utvecklats en mängd kryptiska idiom. En av de saker som ses bidra till Shōnen Bats födelse är ett antal negativa kommentarer om anfallet, på Sagis hemsida. En av dessa inkluderar den här idiomatiska figuren (“*kitaa*”) utan synlig motivation (den brukar antyda triumf):

キタ————(°▽°)----- !!!!!

Det är sannolikt den mest kända figuren från 2channel, och den följs av flera andra meddelanden med liknande textbaserad grafik. Detta antyder att det är just *otaku* som skriver och anklagar Sagi för att ljuga, i antisocialt kryptiska och överdrivna ordalag. Kon uppmuntrar nog inte till en ny mediapanik kring *otaku*,⁵⁰ Kozukas farliga uppträdande till trots, men serien attackerar ändå reflexivt den mest självklara delen av sin egen tittarskara, ett fall av att sätta “reception” i förgrunden som i Stams definition.

48 Napier, xv.

49 Holmberg och Ohlsson, 80.

50 Tidigare sådana (och själva begreppet) beskrivs hastigt av Napier, 7f, och i mer detalj av Schodt, 43-49.

Slutdiskussion

Paranoia Agent har visat sig vara en överflödande källa till exempel på reflexiva inslag. De jag analyserat kan rangordnas löst utifrån sin "relativa" reflexivitet. Att använda kråkor som dåligt omen är som sagt mycket traditionellt och ger bara en subtil antydning om konstgjordhet. Det finns också många verk som kritiserar samhället utan att för den skull vara självreflexiva, men *Paranoia Agent* kritiserar samma sensationstörstande och lugnande TV-anime-kulturer som serien själv gör sig till en del av. Ännu mer reflexivt blir det när serien driver med mediets konventionella förenklingar och förstärkningar, som i stegringen av Tairas glänsande leende. Verket visar upp sitt hantverk och underminerar villigt sin egen trovärdighet, även om dessa inslag har mindre påverkan på handlingen än sådant som Robert Stam analyserar i amerikansk reflexiv animation. I ett avsnitt förevisas i princip samma produktionsprocess som Kon Satoshi antagligen använde sig av för att skapa serien. *Paranoia Agent* radar också upp en lång kedja av interna fiktioner, varav några inte nöjer sig med att vara underordnade huvudhandlingen. Helheten är ett imponerande spektrum.

Mycket återstår att analysera med direkt anknytning till denna uppsats ämne. Man kan också säga mycket mer om symboliken i serien. Djursymbolerna kan kartläggas och knytas till spegeltemat genom yin och yang, som i sin tur kan kopplas till månens varierande faser under seriens gång, och andra bilder av månen (leta på omslaget). Något måste jag ju tyvärr lämna åt andra intressenter.

Källförteckning

Litteratur

Den klassiska gamla skönlitteratur som nämnts i uppsatsen tas inte upp här. Den torde ändå vara mycket lätt att hitta.

- Clammer, John, *Contemporary Urban Japan: A Sociology of Consumption*, Oxford/Malden: Blackwell, 1997.
- Clements, Jonathan och McCarthy, Helen, *The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917*, Berkeley: Stone Bridge Press, 2001.
- Cooper, J.C., *An Illustrated Encyclopedia of Traditional Symbols*, London: Thames & Hudson, 1978.
- Degli-Esposti, Christina (red.), *Postmodernism in the Cinema*, Providence: Berghahn Books, 1998.
- Drazen, Patrick, *Anime Explosion! The What? Why? & Wow! of Japanese Animation*, Berkeley: Stone Bridge Press, 2003.
- Halpern, Jack (red.), *NTC's New Japanese-English Character Dictionary*, Lincolnwood (Chicago): National Textbook Company, 1993.
- Hayles, Katherine N., *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago: The University of Chicago Press, 1999.
- Henry, Joy, *Understanding Japanese Society* (Third Edition), London: RoutledgeCurzon, 2003.
- Holmberg, Claes-Göran och Ohlsson, Anders, *Epikanalys: En introduktion*, Lund: Studentlitteratur, 1999.
- Levi, Antonia, *Samurai from Outer Space: Understanding Japanese Animation*, Chicago/La Salle: Open Court, 1996.
- McCloud, Scott, *Understanding Comics: The Invisible Art*, New York: HarperCollins, 1994.
- Napier, Susan J., *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*, New York: Palgrave Macmillan, 2005.
- Schodt, Frederik L., *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*, Berkeley: Stone Bridge Press, 1996.
- Stam, Robert, *Reflexivity in Film and Literature: From Don Quixote to Jean-Luc Godard*, New York: Columbia University Press, 1992 (Morningside Edition).
- Takahashi Morio, *Romanized Japanese-English Dictionary* (6th edition), Tokyo: Taiseidō, 1962.
- Vance, Timothy J. m.fl., *Kodansha's Romanized Japanese-English Dictionary*, Tokyo/London/New York, Kōdansha, 1993.
- Waugh, Patricia, *Metafiction: The Theory & Practice of Self-Conscious Fiction*, Florence: Routledge, 1984.
- Widman, Magnus: "Det deformerade rummet: Från Welles till Friedkin via konstfilm" i Lars Gustaf Andersson och Erik Hedling (red.), *Mannen med filmkameran: Studier i modern film och filmisk modernism*, Lund: Absalon, 1999.

Filmer, OVA:er och TV-produktioner

Akira, Ōtomo Katsuhiro, Japan, 1988.

Ancient Books of Ys / Ys, Kamiya Jun, Japan, 1989-1991.

Bottle Fairy / Binzume Yōsei, Iwasaki Yoshiaki, Japan, 2003.

Daicon IV, Yamaga Hiroyuki, Japan, 1983.

Damekko dōbutsu, Shibuichi Setsuko, Japan, 2005.

DiGi Charat, Sakurai Hiroaki, Japan, 1999-2000.

Magnetic Rose / Kanojo no omoide, Morimoto Kōji, Japan, 1995.

Millennium Actress / Sennen joyū, Kon Satoshi, Japan, 2001.

Mobile Suit Gundam / Kidō senshi Gundam, Tomino Yoshiyuki, Japan, 1979-1980.

Ninja Nonsense / Ninin ga Shinobuden, Sotozaki Haruo, Japan, 2004.

Pani Poni Dash!, Ōnuma Shin, Japan, 2005.

Paranoia Agent / Mōsō dairinin, Kon Satoshi, Japan, 2004.

Perfect Blue, Kon Satoshi, Japan, 1997.

To Heart, Takahashi Naohito, Japan, 1999.

Tokyo Godfathers, Kon Satoshi med Furuya Shōgo, Japan, 2003.

Otryckta källor (Internet)

Samtliga dessa adresser kontrollerades och fungerade 24 april 2006.

- <http://2ch.net> – 2channel, enormt forum.
- <http://komica.dyndns.org> – En av 2channels många imitatörer.
 - <http://komica.dyndns.org/f2/read.php?key=1120828292&ls=50> – Källan till den japanska text som visas och översätts i bilagan.
- <http://www.mousou.tv> – Seriens egen hemsida.
- <http://www.wowow.co.jp> – TV-kanalen WOWOW som delfinansierade och sände serien.
 - http://www.wowow.co.jp/drama_anime/mousou/character.html – Om figurerna.
 - <http://www.wowow.co.jp/wowani/news/douga/300k.aspx> - Reklamtrailer som föregick serien.

Bilaga 1: Texten till inledningsmusiken

Studio Animés DVD-utgivning av serien har försummat att översätta denna surrealistiska paratext, specialskriven av Hirasawa Susumu. Här översätts bara den korta version som hörs till förtexterna; det finns ett par verser till.

Japanska tecken

「夢の島思念公園」⁵¹

Transliteration

“Yume no shima shinen kōen”

Min översättning

“Tänkarparken på Drömmarnas ö”

* 空に見事なキノコの雲	<i>Sora ni migoto na kinoko no kumo</i>	Vilket vackert svampmoln på himlen
* 小道で餌をはむ小鳥の午後は	<i>Komichi de e o hamu kotori no gogo wa</i>	Denna eftermiddag när småfåglarna mumsar på sin mat vid stigen
木漏れ日の芝に手を触れて キミと語ろう	<i>Komorebi no shiba ni te o furete, kimi to katarō</i>	Jag rör vid gräset som solen träffar genom löven, och så talar vi
ほらランチのベンチの上で 夢は花咲く	<i>Hora ranchi no benchi no ue de, yume wa hanasaku</i>	Titta, en dröm blommar på bänken där man äter lunch
波の音を その胸に 憂鬱は沈めて	<i>Nami no ne o sono mune ni, yūutsu wa shizumete</i>	Bär vågornas ljud i hjärtat, så drunknar melankolin
橋を明日に伸ばし 津波など案ずることなく	<i>Hashi o asu ni nobashi, tsunami nado anzuru koto naku</i>	Sträck en bro till morgondagen; bry dig inte om <i>tsunami</i> och sånt
* 空に見事なキノコの雲	<i>Sora ni migoto na kinoko no kumo</i>	Ett förträffligt svampmoln på himlen
* 小道で餌をはむ小鳥の午後	<i>Komichi de e o hamu kotori no gogo</i>	En eftermiddag när småfåglarna mumsar på sin mat vid stigen
* ランチのベンチで育てた夢	<i>Ranchi no benchi de sodateta yume</i>	En dröm uppfostrad på bänken där vi åt lunch
* 木漏れ日の日に生まれた午後よ	<i>Komorebi no hi ni umareta gogo yo</i>	I sanning en eftermiddag som blev till när solen sken genom löven
* Här hörs “ <i>Raaiyaa raraiyora</i> ” (ラーイーヤー ラライヨラ) som verkar vara en vokalisering utan särskild betydelse.		

Titeln syftar på en av de artificiella öarna i Tokyobukten, som heter just Yume-no-shima (samma *shima* som i Hiroshima) men som byggts av sopor sedan 60-talet. Ön har en intressant historia; bland annat stod den fiskebåt som överöstes av joniserande strålning efter vätebombstestet på Bikini 1954 länge strandsatt där, och nu har ön ett museum om båten. Numera ligger det också en park på ön; *shinen kōen* (“tanke” + “park”) i titeln syftar på denna verkliga “minnespark” (*kinen kōen*). Om ett svampmoln steg över Tokyo skulle man antagligen kunna beundra det ifrån Yume-no-shima.

⁵¹ Den japanska texten hittades på Internet (<http://komica.dyndns.org/f2/read.php?key=1120828292&ls=50>), av allt att döma transkriberad av en anhängare till serien. Jag antar att det är den officiella lydelsen.