

Do Androids Dream Of Jung?



**En analyse av intertekstuelle referanser i *Xenosaga -
Der Wille zur Macht* i lys av Takashi Murakamis
superflat-begrep**

Fredrik Wiksaas

Masteroppgave i medievitenskap

Universitetet i Oslo – Institutt for medier og kommunikasjon

05.05.2009

Forord

Veileder:

Ragnhild Tronstad (høsten 2008 og våren 2009)

En stor takk til:

Ragnhild Tronstad for kyndig veiledning, konstruktiv kritikk og tips om et visst japansk kunstbegrep

Maren Kristine Moen for svar på en haug med spørsmål

Reprosentralen for trykking

Universitetet i Oslo og Institutt for medier og kommunikasjon i sin helhet

Min samboer Marina for korrektur og diskusjon

Min bror Richard for lån av importert Playstation2 og spill

og min datter Mathilde for å minne meg på at roboter er kule

Sammendrag/abstract

Denne masteroppgaven analyserer det japanske dataspillet *Xenosaga Episode 1 - Der Wille zur Macht* i lys av Takashi Murakamis begrep ”superflathet.” Dataspillet har vakt forundring blant spillere på grunn av dets mange og vidtspennende intertekstuelle referanser. I spillet finnes allusjoner til blant annet Nietzsches filosofi, Carl Jungs psykoanalyse og bibelsk tematikk. Superflathet er et forholdsvis nytt begrep (første gang brukt i 2001), og har både likheter og ulikheter med konseptet postmodernisme. Hensikten med analysen er å undersøke hvor vidt superflathet er en fruktbar modell for å forstå bruken av de intertekstuelle referansene i dataspillet, og eventuelt hvilke nye perspektiver denne modellen tilfører sammenlignet med postmodernisme.

In this master’s thesis the Japanese computer game *Xenosaga Episode 1 - Der Wille zur Macht* is analyzed in light of Takashi Murakami’s concept “superflatness”. The computer game has surprised its players with its many and widespread intertextual references. The game contains allusions to, for instance, Nietzsche’s philosophy, Carl Jung’s psychoanalysis, and biblical themes. Superflatness is a relatively new concept (first used in 2001), and has both resemblances and dissimilarities with the concept of postmodernism. The goal of the analysis is to examine to what extent superflatness can be a fruitful model for understanding the use of intertextual references in the computer game, and its potential to create new perspectives compared to the model of postmodernism.

Innholdsfortegnelse

1 Innledning

1.1 Intensjon.....	side 7
1.2 Tema.....	side 8
1.2.1 Om analyseobjektet.....	side 8
1.2.2 Om Superflathet og postmodernitet.....	side 9
1.2.3 Om valget av intertekstuelle referanser.....	side 10
1.3 Tidligere forskning.....	side 10
1.4 Problemstilling.....	side 11
1.5 Intertekstuelle referanser.....	side 12
1) Friedrich Nietzsche og "Viljen til makt".....	side 12
2) Carl Gustav Jung og psykoanalytisk alkymi.....	side 13
3) Bibelske og jødiske referanser.....	side 15
4) Germanske referanser.....	side 15
1.6 Metode.....	side 15
1.7 Disposisjon.....	side 15

2 Teori

2.1 Superflathet.....	side 17
2.1.1 Innledning.....	side 17
2.1.2 Otaku.....	side 18
2.1.3 Innflytelse fra vest.....	side 20
2.1.4 The Grand Narrative, Simulacra og Databasen.....	side 23
2.2 En tung overflate – postmodernitetens estetikk.....	side 25
2.3 Superflathet som en bestemt type postmodernisme.....	side 27

3 Analyse av *Xenosaga - Der Wille zur Macht*

3.1 Spørsmål til analysedelen.....	side 29
3.2 En presentasjon av <i>Xenosaga</i> og dets fiksjonsunivers....	side 29
3.2.1 Karakterer.....	side 30
3.2.2 Hovedfortellinger.....	side 31
3.3 Å skrape i overflaten – en analyse av filmsekvenser.....	side 32
3.3.1 ”Prologue”.....	side 32
3.3.2 ”The Zohar Emulators”.....	side 35
3.3.3 ”Breaking Out” og ”MOMO Helps”.....	side 48
3.3.4 ”Ma Belle Pêche” og ”The song of Nephilim”.....	side 55
3.3.5 ”Escape (Pain)” og ”Re-Entry (Spirit)”.....	side 61
3.4 Når Jung og Nietzsche lader pistolene – spillmekanikk i <i>Xenosaga</i>.....	side 66

4 Avslutning.....	side 72
--------------------------	----------------

5 Appendiks

5.1 Role-playing game (RPG).....	side 75
5.2 Full motion video (FMV).....	side 75
5.3 Anime.....	side 76
Anime-karakteren.....	side 77
5.4 Edo-perioden (1603 - 1867).....	side 78
5.5 Illustrasjoner fra klimakset i filmsekvensen ”Re-Entry (Spirit)”.....	side 80

6 Referanser..... side 82



1 Innledning

1.1 Intensjon

Gjennom en analyse av dataspillet *Xenosaga episode 1 - Der Wille zur Macht* (fra nå av også benevnt som *Xenosaga*) vil jeg se på hvordan intertekstuelle referanser opptrer i et japansk dataspill. Hva skjer i møtet mellom allusjoner til blant annet Nietzsches filosofi, en science fiction-setting, virkemidler fra anime og en action-preget spillemekanikk? Ved hjelp av den japanske samtidskunstneren Takashi Murakami sitt begrep "superflathet" vil jeg analysere bruken av intertekstuelle referanser opp imot de øvrige virkemidler både i dataspillets filmsekvenser¹ samt i aspekt ved spillmekanikken. Er bruken av intertekstuell referanser staffasje, et eksempel på overfladiske estetiske virkemidler? Eller kan man se de intertekstuelle referansene som uttrykk for et tematisk hele i fiksjonen? I oppgaven drøfter jeg hvor vidt "superflathet" er en fruktbar innfallsvinkel for en analyse av høy- og lavkultur i et japansk dataspill.

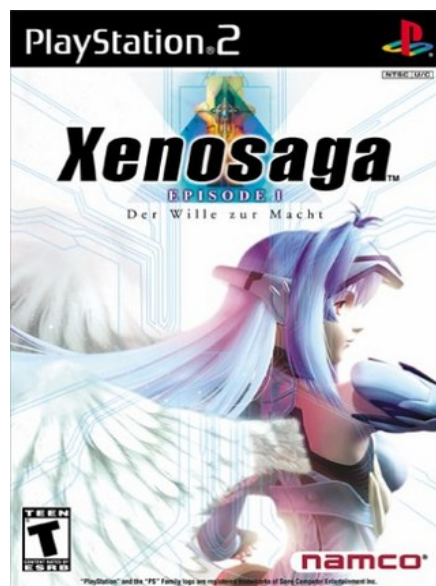


Fig. 1.1.: *Xenosaga*-cover

Hvorfor *Xenosaga*, og hvorfor et dataspill? Dataspillets undertekst - "Der Wille zur Macht" - vekker forundring allerede før man har begynt å spille. For det første fordi den er skrevet på tysk og for det andre fordi teksten beskriver et konsept fra den tyske filosofen Friedrich Nietzsches forfatterskap. Sammen med dataspillets cover - en

androide i kampustrøstning med langt, blått hår (fig. 1.1.) - etableres kontrast og medfølgende spørsmål. Hva er sammenhengen med Nietzsche, androider og dataspill?

Ovennevnte spørsmål gir tre hovedgrunner til at jeg har valgt *Xenosaga* som analyseobjekt. For det første fordi filmsekvensene i dataspillet har en distinkt *anime*-stil². Superflathet er et japansk kunstbegrep, og det er derfor naturlig å velge et kulturprodukt med en typisk japansk estetikk. Den andre grunnen er den høye antallet intertekstuelle referanser i *Xenosagas* fiksjonsunivers. Den tredje årsaken til valget av undersøkelsesobjekt er den tydelige kontrasten mellom endeløse kamphandlinger der spilleren skal utslette sine motstandere (spillmekanikken) og de intertekstuelle referansene.

1.2 Tema

1.2.1 Om analyseobjektet

Xenosaga Episode 1 - Der Wille zur Macht er første del i en trilogi RPG-spill³ utviklet av Monolith Soft. Versjonen brukt som analyseobjekt er NTSC (Nord-Amerikansk), og utkom i 2003, ett år etter den japanske. Det er et "single player-spill" (beregnet på én spiller), der man kontrollerer en gruppe karakterer enten i kamp eller i oppgaveløsning (for eksempel finne nøkkelen til en dør, trykke på den riktige knappen).

Spillesekvensene avbrytes av og til av filmsekvenser/FMV, som spilleren ikke selv kontrollerer.

Xenosaga foregår i et framtidig univers der menneskene har kolonisert exoplaneter, og Jorden er blitt en fjern, mytisk plass med ukjent lokalisering. Den har fått navnet "Lost Jerusalem". Rammefortellingen i sagaen får slik et religiøst fundament, der vår egen planet figurerer som et slags "lovet land". I tråd med dette heter hovedstadplanet i *Xenosagas* univers "Fifth Jerusalem". De koloniserte planetene inngår i en konføderasjon med en overordnet regjering - "The Galaxy Federation Government". *Xenosaga* befinner seg altså i en science fiction-tradisjon ikke ulik *Star Trek: The Next Generation*, *Babylon 5* og *Battlestar Galactica*, for å nevne noen eksempler fra

¹ I appendikset forklarer jeg nærmere bruken av filmsekvenser (FMV) i dataspill

² Se appendikset for en nærmere beskrivelse av "anime"

³ Se appendikset for en nærmere beskrivelse av RPG-spill

fjernsynet der kolonialisering av Universet er rammefortelling. Lange linjer trekkes ved at åpningssekvensen i *Xenosaga* viser en arkeologisk ekspedisjon i Kenya på 2000-tallet. Ekspedisjonen er sponset av "Vector Industries" som vi siden oppdager har overlevd fram til sagaens nåtid (ca. 7000 e.Kr.). Fiksjonsuniverset er hovedsakelig befolket av mennesker, men også roboter – androider⁴ og andre kunstige livsformer - har viktige roller både i det fiktive universet selv og tematisk.

Dataspillet har i menyen et eget leksikon/database, der alt fra spillkarakterer, begreper og historiske skikkelser gis en kortfattet definisjon/beskrivelse. Dette leksikonet kalles U.M.N., og sitater fra dette vil i oppgaven etterfølges av "U.M.N." i parentes.

1.2.2 Om Superflathet og postmodernisme

Murakamis begrep "superflathet" er sentralt i oppgaven. "Superflathet" har sitt utspring i japansk kunstkritikk og den såkalte otaku-kulturen - en lukket gruppe mennesker med fascinasjon for japanske kulturuttrykk som manga og anime. En kunstkritiker ved navn Morgan Meis gir følgende sammenheng mellom otaku og superflathet:

Otaku is the broad term used to describe people obsessed with anime, manga, and similar styles in Japanese popular culture. The term is double-edged in that it carries the sense of being geeky and socially inept. If you're an otaku, you're something of a loser. But that's also been turned around. Plenty of people are otaku and proud of it. Murakami goes further. Many critics, from Susan Sontag onward, have argued that the high art/low art divide blinds us to what is often most profound in our cultural products. For Murakami, though, otaku isn't just interesting, but the place where it all starts. (Meis 2008: 7. avsnitt).

Et viktig aspekt ved Murakamis superflathet-utstillinger er altså framvisning av denne otaku-kulturen. Som vi skal se i teoridelen er denne kulturen blitt kalt en hybrid av japanske kulturuttrykk (med røtter tilbake til Edo-perioden)⁵ og den amerikanske popkulturen som skylte innover Japan i etterkrigstiden. Murakami vektlegger i sin kritikk "det overfladiske uttrykk" i otaku. Den bokstavelige todimensjonaliteten i for eksempel en anime-film er ikke bare bokstavelig, men et uttrykk for en hul tomhet i det japanske forbrukersamfunnet.

⁴ En androide er en robot med menneskeform

⁵ I appendikset gis en kort beskrivelse av Edo-perioden

Superflat-begrepet har aspekt som minner om den vestlige postmodernismen, og det er derfor nødvendig å drøfte forskjeller og ulikheter mellom disse modellene. Hensikten er å se hvordan superflathet kan sies å gi et annet perspektiv for en analyse av intertekstuelle referanser i *Xenosaga* enn den postmoderne modellen. I teoridelen belyser jeg derfor typiske postmoderne begrep som ”The Grand Narrative” og ”simulacrum”. Førstnevnte sammenlignes med superflat-konseptet ”database” som et eksempel på forskjeller mellom modellene. ”Simulacrum” belyses fordi begrepet er et aspekt ved begge modellene.

1.2.3 Om valget av intertekstuelle referanser

Xenosaga har et stort spenn av intertekstuelle referanser. Det finnes for eksempel mange germanske navn i *Xenosaga*; et eksempel er kampskipene ”Woglinde”, ”Wellgunde” og ”Floßhilde”, som har sine navn fra vannymfene i Richard Wagners *Nibelungenringen*. Hensikten med oppgaven er å drøfte hvor vidt bruken av slike allusjoner er et uttrykk for ”superflathet” i dataspillet. Med et slikt ståsted kunne det eksempelvis hevdes at både undertittel og romskipnavn er estetiske virkemidler; en spennende og eksotisk stillek med sin bruk av germansk mytologi, men stadig ikke noe *mer* enn en tiltrekkende overflate.

For å kunne si noe om hvordan bruken av intertekstualitet i dataspillets FMV- sekvenser og deler av spillmekanikken fungerer vil jeg først gjøre et utvalg, slik at oppgaven får en viss ramme. Jeg vil konsentrere meg om fire hovedgrupper, da disse etter min mening er mest synlige. Den første gruppen er nietzscheansk filosofi; et åpenbart valg både på grunn av dataspillets undertekst - ”Der Wille zur Macht” - og dessuten fokuset på nettopp makt, maktmidler og krig i *Xenosagas* fiksjon. De andre gruppene er henholdsvis jungiansk psykoanalyse, bibelsk og jødisk tematikk og germansk mytologi. I punkt 1.5 redegjør jeg nærmere for de fire hovedpunktene.

1.3 Tidligere forskning

Det er etter min oppfatning gjort lite tilsvarende forskning tidligere. Det finnes så vidt jeg vet få analyser av dataspill som fokuserer på intertekstuelle referanser. I boken *Dataspill - innføring og analyse* (2001) analyserer Eva Liestøl en rekke dataspill, og plasserer dem i en populærkulturell kontekst. I analysen ser hun blant annet på

intertekstuelle referanser i spillene, som J. R. R. Tolkiens univers og Carrolls *Alice's Adventures in Wonderland*. Hennes perspektiv er imidlertid å gi en innføring i fenomenet "dataspill" og dets plass som kulturform. Det omhandler ikke spesifikt japanske spill eller otaku.

Mye av dagens dataspillforskning har en tendens til å se på forhold som angår spillmekanikken, narrativ teori eller sosiale aspekter ved dataspill. Superflathet er dessuten et forholdsvis nytt begrep, det ble først brukt under en utstilling i California i 2001. Det finnes imidlertid en avhandling av David Surman ved navn "Notes On SuperFlat and Its Expression in Videogames" (2008). Avhandlingen introduseres slik:

In this exploratory essay the author describes the shared context of Sculptor turned Games Designer Keita Takahashi, best known for his PS2 title *Katamari Damacy*, and superstar contemporary artist Takashi Murakami. The author argues that Takahashi's videogame is an expression of the technical, aesthetic and cultural values Murakami describes as SuperFlat, and as such expresses continuity between the popular culture and contemporary art of two of Japan's best-known international creative practitioners. (Surman 2008: 1. avsnitt).

Denne avhandlingen bruker også superflat-begrepet på dataspill, men fokuserer på den estetiske forbindelsen mellom en bestemt dataspilldesigner og Murakamis kunstverk, og omhandler ikke intertekstuelle referanser.

1.4 Problemstilling

"På hvilken måte kan bruken av intertekstuelle referanser i *Xenosaga Episode 1 - Der Wille zur Macht* sees som uttrykk for 'superflathet'?"

Hensikten med oppgaven er å se hvilke nye perspektiver begrepet superflathet kan tilføre en analyse av intertekstuelle referanser i et dataspill, sammenlignet med å bruke postmodernisme som innfallsvinkel. I analysen av *Xenosaga* drøftes kontrasten mellom de intertekstuelle referansene (som for eksempel Nietzsches filosofi) og elementer som kommer fra otaku, science fiction og anime. Hvordan er disse virkemidlene organisert i spillet? Finnes det et hierarki mellom intertekstuelle referanser og øvrige estetiske virkemidler, eller oppstår det snarere en utjevning av høy- og lavkultur, dybde og overflate?

1.5 Intertekstuelle referanser – redegjørelse av fire hovedgrupper

Xenosaga er spekket med referanser og allusjoner, og jeg har konstruert fire hovedgrupper: Nietzsches filosofiske konsept, Jungs psykoanalytiske alkymi, bibelske/jødiske og germanske referanser. Det er disse intertekstuelle referansene som er mest synlig i *Xenosagas* fortelling, og nedenunder følger en redegjørelse for hver av kategoriene.

1) Friedrich Nietzsche og "Viljen til makt"

Undertittelen til *Xenosaga – Episode 1* er "Der Wille zur Macht", som er et konsept fra Nietzsches filosofi. Undertitlene i de to påfølgende delene i *Xenosaga*-trilogien - "Jenseits von Gut und Böse" (2004) og "Also sprach Zarathustra" (2006) - er også hentet fra Nietzsches forfatterskap. Dette kan tyde på et ønske fra fiksjonsforfatterne om en overordnet nietzscheansk tematikk i *Xenosaga*-spillene.

For å kunne vurdere noe slikt trengs en nærmere forklaring på konseptet "Viljen til makt."

Lee Spinks oppsummerer konseptet slikt:

It presents all life, not just human life, as united by a common striving for power. Will to power liberates us from representing existence merely in anthropomorphic terms by announcing an inhuman principle of creation that both constitutes and exceeds human life. All life is a continuum created by an inhuman will to power that produces human consciousness and identity as one of its effects. (Spinks 2003: s. 151).

Viljen til makt har ikke sin opprinnelse i mennesket; den er en metafysisk, ikke-menneskelig kraft/prinsipp i Universet. Vår bevissthet og identitet er blott en effekt av dette prinsippet, og det er denne viljen som driver individer og grupper til å skape sannheter og verdier.

For Nietzsche er "sannhet" et resultat av dette prinsippet. "Sannhet" er ikke et faktum som ligger og venter på å bli oppdaget, men er i stedet et resultat av tolkning. "Truth, in fact, is 'a word for the will to power'. The more powerful a force of life becomes, the greater its capacity to impose the 'truth' of its vision of existence upon the world [...]". (Spinks 2003: s. 144). "Sannhet", verdier eller for eksempel en bestemt religion er ikke annet enn et perspektiv på verden utledet av den eller de dominante kreftene til enhver tid

i historien. Hvordan skapes så perspektivene? Jo, sier Nietzsche, ved assimilering av en svakere kraft til en sterkere. Viljen ligger hos den sterke. En kjent sentens proklamerer at ”kunnskap er makt”. Ifølge ”viljen til makt”-konseptet må dette snus om, slik at kunnskap blir en effekt av makten. Spinks beskriver Nietzsches idé slik: ”we become ’knowledgeable’ insofar as we possess the power to create a vision of reality and impose this vision upon others.” (Spinks 2003: s. 138).

Avslutningsvis, Nietzsche bruker sitt konsept til å forklare livets mål: ”the aim of life is neither self-preservation nor normal and spiritual enlightenment but the *increase of power* and ‘the will to appropriate, dominate, increase, grow stronger’”. (Spinks 2003: s. 137). Nietzscheansk filosofi assosieres ofte med ”Overmennesket”; den sterke som hersker over den svake, men for Nietzsche er poenget at maktviljen ikke oppstår *på grunn av* for eksempel visjonene om storriket til store tyranner som Julius Cæsar, Napoleon. Viljen til makt er ikke tuftet på en bakerforliggende, bevisst idé, den er en drivkraft som kommer *forut* for visjoner og ideer.

2) Carl Gustav Jung og psykoanalytisk alkymi

I *Xenosaga* dukker det opp tre navn som verken er bibelske eller germanske, og som viser seg å være forbundet med hverandre. De er Nigredo, Albedo og Rubedo. Når man konsulterer dataspilletets eget leksikon/database finner man ut at disse navnene er knyttet til den sveitsiske psykiateren Carl Gustav Jung og hans verk *Psychology and Alchemy*. (U.M.N.). Navnene er latin, og betyr henholdsvis ”svarthet”, ”hvithet” og ”rødhet”. Leksikonet utdyper ikke mer enn at Rubedo er ”the process of turning red in alchemy”, mens Nigredo og Albedo er prosessen å henholdsvis bli svart og hvit. (U.M.N.). Alle karakterene har hårfarge som tilsvarer sine latinske navn. Er disse karakterene, hvorav Rubedo er en av de spillbare protagonistene, en analogi over jungiansk psykoanalyse, eller er navnene bare maling på en overflate? Før dette kan drøftes i analysen trengs det en kort innføring i Jung og hans farger.

Jung er kjent for sin forskning på hvordan mennesker og kulturer er knyttet sammen i en kollektiv ubevissthet. I de såkalte arketyperne finnes gjenkjennelige bilder/symboler felles for alle mennesker, slik som ”eremitten” eller ”dragen”. En av oppdagelsene han fant ut ved å studere verdens symboler var at tallet fire gikk igjen i mange motiver. Interessant i denne sammenhengen er gangen i den alkymiske prosessen: “The fourfold

symmetry of the quaternity eventually led Jung to study alchemical works and in these he found many examples, such the four main steps in the alchemical process: nigredo (black), albedo (white), citrinalis (yellow), and rubedo (red) [...]”. (C. Clogston 2006: 8. avsnitt). Den arkaiske vitenskapen alkymi ble for Jung en analogi over selvutvikling, fire trinn der det endelige målet (”rødhet”) representerer helhet, ens sanne natur.

Herunder følger en kort beskrivelse av trinnene; opplysningene er alle hentet fra Bernard Butlers artikkel ”Alchemy” (u.å.).

Nigredo:

Det første trinnet på vei mot selverkjennelse. En følelse av råttighet, depresjon, ”sjelens mørke natt”, egoet må møte sin egen frykt og erkjenne egne skyggesider. Vi står igjen naken.

Citrinitas⁶:

Reisen bort fra ”sjelens mørke natt” begynner med citrinitas, gulfargen som assosierer positivitet (sitron, soloppgang). Citrinitas er et vagt begrep hos i den psykoanalytiske alkymien. Det brukes noen ganger som transitt mellom nigredo og albedo, og andre ganger som mellomstasjon mellom albedo og rubedo.

Albedo:

Når skyggene forsvinner trer man inn i hvitheten. Dette trinnet er både en renselsesprosess, og en prosess der en høyere makt (skytsengel) griper inn for beskyttelse og veiledning. Vi er ikke lenger nakne eller maktesløse.

Rubedo:

Det siste trinnet. Rødheten kommer som blod og liv, vi oppnår ekte selverkjennelse og åpenbaring av hva det vil si å være et menneske. Vi kjenner nå vår sanne natur.

Hensikten med analysen er blant annet å se hvordan karakterene i *Xenosaga* svarer til Jungs metaforiske alkymi, om deres innbyrdes forhold tilsvarer en personlighetsutvikling (eller selvfølgelig om det bare dreier seg om hårfarger). Jung har også andre assosiasjoner enn den metaforiske alkymien, blant annet psykoanalyse generelt og mytologiske symboler. Dette vil også belyses i analysen.

⁶ Clogston bruker ordet citrinalis om ”gulhet”, mens Butler bruker citrinitas. Karakteren som samsvarer med ”gulhet” dukker ikke opp før i *Xenosaga 2*; fokuset er dermed på de tre andre stadiene/spillkarakterene.

3) Bibelske og jødiske referanser

Herunder mener jeg alle referanser og allusjoner forbundet med Bibelen, jødiske skrifter og apokryfe skrifter⁷; alt fra englevinger til esoteriske, kjetterske skrifter. Denne typen intertekstualitet finnes det påfallende mange av i *Xenosaga*, og i analysen drøftes bruken av slike referanser fra flere perspektiv.

4) Germanske referanser

Den siste typen intertekstuelle referanser jeg vil drøfte har jeg valgt å benevne ”germanske”. Jeg har allerede nevnt referanser fra Richard Wagners *Nibelungenringen* og Nietzsches ”vilje til makt”. Det finnes imidlertid en annen forbindelse mellom de historiske personene enn at de begge er tyske. Richard Wagner og Friedrich Nietzsche var bekjente, og selv om forholdet mellom dem etter hvert skulle bli svært turbulent var filosofen tidlig en stor beundrer av Wagners musikk. Denne beundringen uttrykte Nietzsche blant annet i analyser, der han så på forholdet mellom gresk kultur og moderne tysk musikk. (Spinks 2003: s. 32). Det finnes også andre referanser i *Xenosaga* som har en eller annen forbindelse med ”det germanske”, uten å være forbundet med Nietzsche. Tyske personnavn er et eksempel.

1.6 Metode

Hoveddelen i oppgaven er en tekstanalyse av filmsekvenser og spillmekanikk i *Xenosaga*. I teksten identifiserer jeg intertekstuelle referanser, og analyserer dem i lys av superflat-begrepet. I tillegg fokuserer jeg på hvordan den actionbaserte spillmekanikken kontrasterer de intertekstuelle referansene.

Ludologi og narrativ teori (Juul, Aarseth) er ikke perspektiver som vil benyttes i denne oppgaven.

1.7 Disposisjon

Analysen er komponert slik: Først gir jeg et sammendrag av fiksjonsfortellingen i *Xenosaga*, dataspilletts seks protagonister og de røde trådene i fortellingen. Dette er for å

⁷ Apokryfe skrifter: ”skrifter som ikke er anerkjent som ekte bibelske (f.eks. Makkabeerbøkene) t. forskj. fra de kanoniske”. (Ordnett.no u.å.)

lette forståelsen i analysen, da fortellingen ofte er kompleks og inneholder mange personer. Analysen belyser åtte filmsekvenser/FMV i *Xenosaga* jeg har funnet relevant for problemstillingen. Deretter følger en analyse av intertekstuelle referanser i spillmekanikken. Etter analysen samler jeg mine observasjoner i en avslutning, der jeg forøker å si noe om de intertekstuelle referansene som helhet i lys superflat-begrepet. Avslutningsvis har jeg lagt til et appendiks, som gir korte beskrivelser av begrepene RPG-spill, FMV/filmsekvenser i dataspill, anime, Edo-perioden og illustrasjoner fra en av filmsekvensene i analysen.

2 Teori

2.1 Superflathet

2.1.1 Innledning

Hunter Drohojowska-Philip gir denne beskrivelsen av begrepet superflathet: "the way various forms of graphic design, pop culture and fine arts are compressed - flattened - in Japan. The term also refers to the two-dimensionality of Japanese graphic art and animation, as well as to the shallow emptiness of its consumer culture." (Drohojowska-Philip 2001: 6. avsnitt). Superflathet beskriver i følge henne altså flere ting. Det er for det første en bestemt stil, som vi blant annet gjenkjenner i manga og anime. Videre er superflathet dessuten en utjevning av ulike kulturelle uttrykk; et eksempel på ulike kulturelle uttrykk fra oppgaven er Nietzsche og roboter. I tillegg fungerer begrepet som samfunnskritikk, i det at det er en analogi over forbrukersamfunnet. I oppgavens kontekst er *utjevning* spesielt interessant. Hvordan fungerer de intertekstuelle referansene i *Xenosaga* (Nietzsche, Jung og så videre) blandet sammen med dataspilletts øvrige estetiske uttrykk (roboter, stjernekrig og så videre)? Skjer det en utjevning, en sidestilling mellom disse virkemidlene? Dette spørsmålet må ses i forhold til begrep som høy og lav kultur, dybde og overflate. Man kan på den enes siden tenke seg at science fiction-settingen representerer overflaten i fiksjonen, mens de viktigste intertekstuelle referansene er dybden. Dette er i tråd med måten skjønnlitterære verk ble analysert før postmodernismen. Ibsens *Peer Gynt* inneholder fantastiske innslag, som troll og hekser, men dette er bare på overflaten. Går man bak sløret finner man diktets *egentlige* budskap. Med postmodernismen begynte mange forfattere å eksperimentere med det høy- og lavkulturelle i skjønnlitterære verk. Umberto Ecos roman *Baudolino* (2000) er et eksempel på dette. Romanen er både en eventyrfortelling og en diskurs om eventyrfortellingen selv. I teoridelen kommer jeg til å drøfte likheter og ulikheter mellom vestlig postmodernisme og japansk superflathet.

Takashi Murakami (1962-) introduserte superflathet som et kunstprosjekt, og han har et negativt syn på japansk kunst generelt. Japansk kultur, hevder han, er en miks av subkulturer; kunst er unødvendig, og ingenting banebrytende, ingen ny filosofi, kan komme fra kunstscenen. Negativiteten kommer tydelig fram i hans eget utsagn om at

han ønsker å uttrykke ”håpløshet”. (Wakasa 2000: s. 2-3). Murakamis verk, som inkluderer alt fra skulpturer og maleri til lekefigurer og mobiltelefonvesker (se fig. 2.1 og 2.2), kaller han selv en dokumentasjon over det diskriminerte folket. (Wakasa 2000: s. 3). Med "diskriminerte" mener han otaku-samfunnet. Hva er otaku?



Fig. 2.1: *Second Mission Project ko2*. En seksualisert anime-karakter.



Fig. 2.2: *Planet 66*. Supersøte romvesen i en todimensjonal verden.

2.1.2 Otaku

Takashi Murakamis konsept superflathet ble utviklet blant annet som en følge av hans egen interesse for otaku-kulturen. I et intervju gir han følgende negative bemerkning om den økende interessen blant japanske jenter for denne kulturen: "I think it is because there is hopelessness in Japan. It's a closed world with no way out. So, they have to live in a fantasy." (Wakasa 2000: s. 7). For å komme nærmere en forståelse av "superflathet" må vi derfor vende blikket mot nettopp otaku – et miljø av mennesker som i følge Murakami "lever i en fantasi."

Otaku er en samlebetegnelse på en bestemt forbrukergruppe og dens kultur. Ordet har negative konnotasjoner. Å være en otaku-person er å være en som er manisk opptatt av for eksempel en bestemt anime-serie; dens nærmeste ekvivalenter i vesten vil være "geek", "nerd" eller - mer spesialisert - en "trekkie" (ekstremt dedikert *Star Trek*-fan).

Et eksempel på en anime-serie som er objekt for otaku-miljøet er *Neon Genesis Evangelion* (forkortet *NGE*, 1995-1996). Symptomatisk for otaku er dette eksempelet på ettervirkningene av en sekvens i den siste episoden ("The Beast that Shouted Love at the Heart of the World") i anime-serien. Hovedpersonen, den unge gutten Shinji, er fanget i en konspirasjon der målet er å fullføre menneskehetens utvikling ved å smelte sammen de individuelle bevisstheter i én, stor identitet. Som om ikke dette var nok strever han også med sin egen identitet, sin plass i livet, kjærlighet til jenter og en tvungen jobb som pilot i de kjempemessige "EVA"-robotene. Seriens to siste episoder er et eksperimentelt dykk i selverkjennelse, men også en metalek med sjangeren selv (eksempelvis tegnefilm-skisser som illuderer menneskets formende sinn). Mens Shinji er omgitt av kamp, konspiratører og roboter former han en alternativ virkelighet i sitt indre. Episoden forandrer karakter, og plutselig befinner vi oss i en idyllisk skoleverden med lystig musikk, søte kjæledyr og romantikk. Denne sekvensen blir så tatt ut av sin komplekse sammenheng og gjort om til blant annet et dataspill - *Neon Genesis Evangelion: Shinji Ikari Raising Project* (2004) - et dataspill der romantikk og dating er noen av hovedelementene. Figurene herfra blir, som jeg selv har sett i butikker i Tokyo, solgt som leketøy/pyntefigurer. De kvinnelige protagonistene gjerne i bikini. For en otaku er denne spredningen av et fiksjonsunivers hans besettelse; han må kjenne alle spin-off-produktene⁸, vite fra hvor de har sitt opphav og samle på dem.

NGE har for øvrig flere likhetstrekk med *Xenosaga*. Begge produktene blander en gammeltestamentlig tematikk og erkjennelsesfilosofi med gigantiske roboter; begge leder til utallige spin-offs, der spesielt kvinnelige karakterer - stereotyper så vel som komplekse - seksualiseres.

I sitt foredrag om Murakami og superflathet - *Superflat Japanese Postmodernity* - drøfter kulturkritikeren Hiroki Azuma hvordan otaku blir sett på som et sosiologisk fenomen, og at intellektuelle og kunstkritikere dermed velger å neglisjere selve kulturen og dens produkter. Som en første årsak til dette nevner han at en otaku-person er "...widely regarded as an anti-social, perverted and selfish people who stick to computers, comics, and anime imagery without any real communication or social

⁸ Produkter basert på det opprinnelige produktet

activities." (Azuma 2001: del 1, 3. avsnitt). Den andre årsaken er at otaku-miljøet er et lukket miljø. De har en sterk antipati mot de som ikke kan eller ikke er i stand til å dele deres livsstil. (Azuma 2001: del 1, 4. avsnitt).

Azumas tredje faktor er mer kompleks. Her beskriver han japansk postmodernisme som et brudd i en lang kunsttradisjon. Årsaken til dette bruddet er, i følge ham, vestlig kulturell innflytelse. Dette vil diskuteres inngående i neste punkt.

2.1.3 Innflytelse fra vest

Azuma mener at otaku er forbundet med sosio-psykologiske problemer i japansk etterkrigsidentitet. Japans deltakelse under andre verdenskrig har plantet en uvilje blant intellektuelle og akademikere (så vel som hos folket selv) til å være stolt av egen historie og å definere en egen nasjonal identitet. Ingen vil nøre opp under nasjonalisme. Som en slags reaksjon på dette har det blitt skapt en persistent, nostalgisk idé om at otaku, manga, og anime er kulturelle etterfølgere av kunsten fra Edo-perioden. Dette var Japans blomstrende og "rene" tid i historien, og ved å knytte dagens kulturelle uttrykk opp mot Edo finnes det likevel en tradisjon å være stolt av. Azuma nevner to otaku-kritikere som hevder en slik forbindelse mellom Edo-perioden og otaku: Toshio Okada og Eiji Otsuka. For dem er det førmoderne og det postmoderne direkte forbundet, og dette kan man blant annet se ved at anime-karakteren ligner mennesker fra 1600-talls-malerier.

Azuma mener at påstanden om en uavbrutt linje av "Japansk tradisjon" fra Edo-perioden og fram til nåtiden er falsk. Etterkrigstiden brakte nemlig med seg den amerikanske pop-kulturen til Japan. Denne pop-kulturen har vært med på å forme japansk film, litteratur og kunst, og er en *forutsetning* for otaku. Han skriver:

[...] my point here is that it is the otaku culture that reflects most clearly this mixed, hybrid, bastardized condition; that is, the paradox that we cannot find any Japaneseness without post-war American pop culture. I guess most Japanese intellectuals are feeling a strong psychoanalytical resistance towards admitting this condition. (Azuma 2001: del 1, 9. avsnitt).

Det "japanske" otaku er altså en hybrid eller bastard, og arven fra den store og sterke amerikanske faren gjenkjenner vi i spill som *Xenosaga* eller serier som *NGE*.

Etter krigen startet prosessen med å skape en ny nasjonal selvfølelse i Japan. To kulturelle strømninger bør nevnes i denne sammenhengen. Den første kom på 1950- og 60-tallet samtidig som økonomien i landet opplevde en rask vekst. Denne strømmingen var importen av vestlig (i all hovedsak amerikansk) kultur, og det er altså dette som, i følge Azuma, skapte otaku-kulturen. Kanskje man med dette i bakhodet kan forstå motivet i mange av Studio Ghibli⁹ sine filmer, som ofte har et nostalgiske og positivt syn på nettopp 50- og 60-tallet. *My Neighbour Totoro* (1988) og *Kiki's Delivery Service* (1989) er to eksempler. (Se fig. 2.3 og 2.4). Begge filmene er optimistiske og framtidsrettede eventyr med barn i hovedrollene, og er tegnet i anime-stil. Verdt å merke seg er dessuten at mens førstnevnte foregår i Japan, og inneholder japansk mytologi, er sistnevnte lagt til en ikke-navngitt europeisk by med en arketypisk europeisk heks i hovedrollen. Nostalgien er ikke bare rettet mot det japanske livet og drømmene om framtiden, men mot en tid da kulturen fra Vesten strømmet over landet. Den økonomiske framveksten og bombenes stadig fjernere etterdønninger blir uløselig bundet til de nye vestlige idealene.

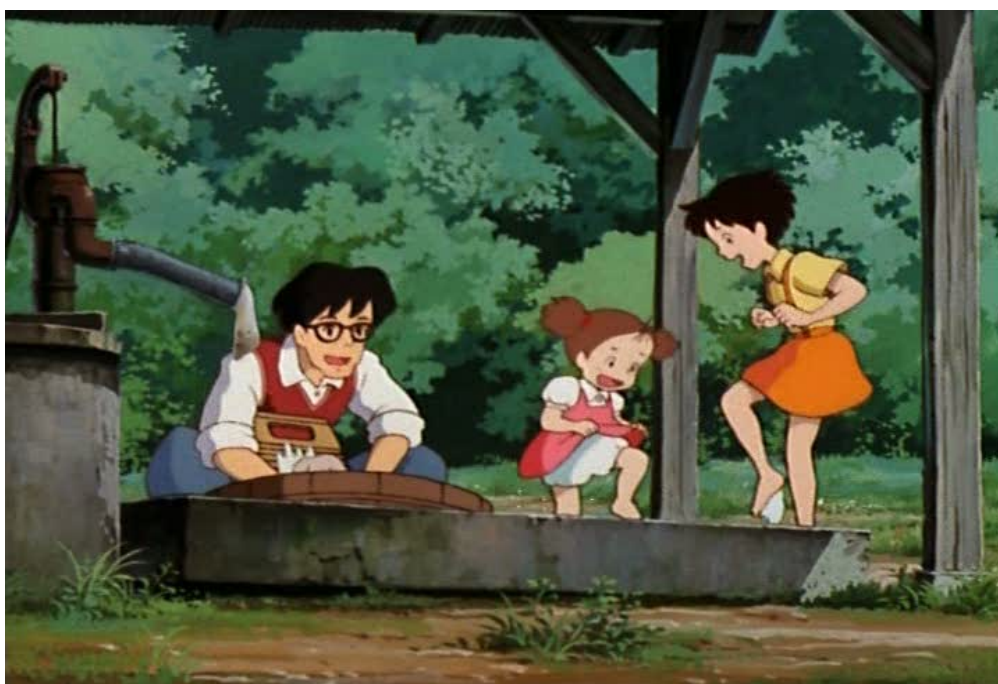


Fig. 2.3. *My Neighbour Totoro*. En lykkelig, japansk familie vasker klær på landet. Det er 50-tallet, og befolkningen er i ferd med å legge det store traumet bak seg. I filmen ligger barnas mor på sykehus med tuberkulose, men hun er i ferd med å heles. Natur og miljøvern er viktige temaer. Her finnes ingen spor etter de store bombene, og man ser framover.

⁹ Studio Ghibli er et japansk animasjonsfilmstudio som har hatt stor suksess nasjonalt og internasjonalt med sine filmer i all hovedsak rettet mot barn med sine filmer i all hovedsak rettet mot barn



Buena Vista Home Entertainment / Eiko Kadono, 1989

Fig. 2.4. *Kiki's Delivery Service*. Stilen er umiskjennelig japansk (flate, rene linjer, store øyne på figurene), men settingen er europeisk. En arketypisk heks, komplett med kost, svart katt og mørk kjole har flyttet til en kystby som kanskje kunne vært Stockholm. Historien foregår i et alternativt 50-tall, der verdenskrigene aldri har funnet sted. Vesle, tapre Kiki må, som hekser på hennes alder, klare seg selv. Med seg har hun en transistorradio som sender fra Amerika. I begynnelsen av filmen spiller den en typisk amerikansk pop-sang, men på japansk. Et eksempel på kulturell hybrid.

Den andre strømmingen kom på 80-tallet. Økonomisk var landet nå en suksess. Ifølge Azuma kom postmodernismen til Japan dette tiåret, det var nå mange kunstnere, forfattere og kritikere vendte blikket mot Edo-perioden. Dette var en del av terapien etter krigen. Både Edo-perioden og otaku ble evaluert av akademikere, man ønsket å se samtidens kultur som siste ledd i en lang tradisjonskjede. Den gamle kulturen representerte noe ekte japansk i et samfunn som ble stadig mer amerikanisert. Imidlertid er den amerikanske pop-kulturen persistent, alltid synlig. I et slikt miljø skapes et ambivalent og komplekst forhold til egen kultur og historie, og ofte er resultatet en selvkarikering av "det japanske". Murakami og hans superflat-kunstutstillinger er et uttrykk for denne ambivalensen.

Azuma summerer otaku-kulturen slik: den er resultatet av en umulig "[...] desire to deny the post-war American cultural influence. The postmodernity came from the U.S. although the Japanese wanted to take it back to their national tradition. The otaku culture is also originated from this desire." (Azuma 2001: del 1, 16. avsnitt).

2.1.4 The Grand Narrative, Simulacra og Databasen

Vi følger Azuma videre. Foreløpig har han drøftet den kulturelle bakgrunnen for superflathet: forholdet mellom "det japanske" og otaku. For ytterligere å utforske superflathet kan det være nyttig å trekke inn noen postmoderne begrep.

I 1979 introduserte Jean-François Lyotard begrepet "The Grand Narrative" i boken *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. The Grand Narrative, som er fundert i religion, sannhet og rettferdighet, mister sin kredibilitet i postmoderniteten. Et forent samfunn fragmenteres, stykkes opp i mindre fortellinger. Alt er narrativer, også vitenskap. Postmoderne kunst er ikke fundert i ideer, forfatterskap, originalitet eller ideologi, men på dekonstruksjon, rekonstruksjon og nytolkning av tidligere verk. Azuma bruker ordet "dybde" når han drøfter The Grand Narrative. Mangelen på dybde, skriver han, er postmodernisme, og dermed er Murakamis superflathet typisk postmoderne. (Azuma 2001: del 2, 1.-3. avsnitt).

Internettets desentraliserte egenskap er også et eksempel på avløsningen av The Grand Narrative. Holmes skriver i sin bok om kommunikasjonsteori at denne egenskapen fører til "the collision and superimposition of signifiers and semiotic worlds in which the some sense of an authoritative meaning – a *logos* or a grand narrative – can no longer be sustained." (Holmes 2005: s. 11). I samme bok belyses Derridas drøfting av en av den moderne tids kjennetegn: "[...] the more transparent move towards social relations assuming a form in which discourses refer to nothing except themselves (as in a simulacrum); to no grand narrative or originating discourse, even though there may be a nostalgia for such things." (Holmes 2005: s. 128).

Hvordan skal vi forstå bruken av Nietzsche i *Xenosaga*? Er fiksjonsfortellingen insubstansiell og overfladisk? Et annet viktig begrep i sammenhengen mellom postmodernisme og superflathet er simulacrum (flertall: simulacra). Én ordbokdefinisjon lyder slik: "An insubstantial, superficial, or vague likeness or semblance." (Dictionary u.å.). Som vi ser har deler denne definisjonen likhetstrekk med superflathet. Jean Baudrillard har skrevet et essay om "Simulacra and Science Fiction", der han identifiserer tre stadier av simulacra i fiksjon. Det første stadium kaller han "naturlig simulacra". De er basert på bilde, imitasjon og etterlikning. "They are harmonious, optimistic, and aim at the reconstitution, or the ideal institution, of a nature

in God's image.” (Baudrillard 1991: 1. avsnitt). Det andre stadiet er produktiv simulacra basert på energi og kraft, materialisert av maskinen. Målet er Prometheansk; vedvarende utvidelse, frigjøring av energi, begjær. Det tredje beskriver han slik: ”simulation simulacra: based on information, the model, cybernetic play. Their aim is maximum operationality, hyperreality, total control.” (Baudrillard 1991: 2. og 3. avsnitt).

Forskjellen mellom de tre stadiene er deres respektive avstander mellom virkelighet og fantasi. Første stadium er utopien, den optimistiske rekonstruksjonen av en idealverden. Eksempler her er ”Xanadu” og ”Atlantis”, og også ”Lost Jerusalem” i *Xenosaga*. Utopien står i direkte opposisjon til virkeligheten. Det andre stadiet kaller Baudrillard ”SF [Science Fiction] in the strict sense”. (Baudrillard 1991: 4. avsnitt). Her er ikke avstanden mellom virkelighet og fantasi så stor lenger. Fiksjonen multipliserer den ”virkelige verden” sine muligheter. Stjerneskipet i *Star Trek* etterfølger romskipene som landet på Månen. Mennesket har et utforskerbegjær og må stadig utvide sin horisont; kan vi lande på Månen kan vi (og må vi) også reise til andre galakser. Imaginære og idealiserte øyer blir til imaginære og idealiserte planeter. I det tredje stadiet forsvinner skillet mellom fiksjon og virkelighet, og vi får en hypervirkelighet der alt er simulacra. Baudrillard skriver: ”the "good old" SF imagination is dead, and [...] something else is beginning to emerge (and not only in fiction, but also in theory). Both traditional SF and theory are destined to the same fate: flux and imprecision are putting an end to them as specific genres.” (Baudrillard 1991: 4. avsnitt).

Baudrillard beskriver den nye fiksjonen (representert ved det tredje stadiet av simulacra) med ord som minner om Murakamis beskrivelse av sitt eget superflathet-begrep. Han beskriver en ”hallusinasjon av virkelighet”. Metaforen er en dyrepark eller botanisk hage presentert med transparent presisjon, men ”totally lacking substance, having been derealized and hyperrealized.” (Baudrillard 1991: 14. avsnitt). Som et eksempel på hypervirkelig fiksjonslitteratur trekker Baudrillard fram novellene til Philip K. Dick (en av disse har inspirert tittelen på denne oppgaven).

Dick does not create an alternate cosmos nor a folklore or a cosmic exoticism, nor intergalactic heroic deeds [...] It is not a question of parallel universes, or double universes, or even of possible universes: not possible nor impossible, nor real nor unreal. It is *hyperreal* [...] And this is so not because Dick speaks specifically of simulacra. SF has always done so, but it has always played upon the *double*, on artificial replication or imaginary duplication, whereas here the double has disappeared [...] The

simulation is impassable, unsurpassable, *checkmated*, without exteriority. We can no longer move "through the mirror" to the other side, as we could during the golden age of transcendence. (Baudrillard 1991: 16. avsnitt).

Det siste begrepet jeg vil nevne er "database", og dermed vender vi tilbake til Azumas redegjørelse for superflathet og postmodernisme. Vi har allerede påpekt hvordan superflathet beskriver en tilstand av mangel på dybde, en ikke-hierarkisk struktur. Som et alternativ til dybde foreslår han "database", og med den mener han en samling anonym, usynlig informasjon som erstatter de store fortellingene postmodernismen erstattet. Et opplagt eksempel på database er Internettet. (Azuma 2001: del 2, 4. avsnitt). Her finner man nettopp fragmentering og rekonstruksjoner; uttrykt i nettets hypertextuelle natur. Typisk for en otaku er det å hente ferdige elementer, for så å sette dem sammen etter egne preferanser. Han/hun bygger kanskje en avatar til bruk i chatte-rom der håret er fra Sailor Moon, øynene fra *Xenosagas* KOS-MOS og så videre. Et spørsmålet i analysen blir om *Xenosaga*, dets karakterer og temaer, er bygd opp på lignende vis; om hele arkitekturen i dataspillet er å sammenligne med et stort puslespill, der bitene er hentet fra andre puslespill og tvunget sammen for å danne et bilde.

Azuma skriver: "The Super of superflat is the database, and the flat is the simulacra". (Azuma 2001: del 2, 18. avsnitt). Av disse to lagene er simulacra er synlig, mens databasen er usynlig. Anime-karakteren er bygd opp av den store, usynlige superdatabasen, og en otaku anerkjenner ikke bare dens overfladiske design (simulacra) estetisk – han dekonstruerer dens elementer for så å konstruere nye karakterer. (Azuma 2001: del 2, 12. avsnitt). Murakamis malerier uttrykker et paradoksalt begjær om å eksponere begge lagene - både ved figurativt å vise otaku-kulturens overfladiskhet (se fig. 2.2), og ved samtidig å synliggjøre den usynlige databasen bildet er bygd opp av. Azuma følger opp sitt utsagn om "paradoksalt begjær" ved å hevde at superflathet verken er en forent kunstbevegelse eller et klart konsept. (Azuma 2001: del 2, 13. avsnitt). I det følgende vil jeg se nærmere på begrepene dybde og overflate.

2.2 En tung overflate – postmodernismens estetikk

Jeg har hittil i oppgaven nevnt ord som staffasje, dybde, og overflate. Hvis man skal diskutere superflathet som en utjevning av kulturelle uttrykk, er det nødvendig å drøfte hvordan man skal kunne forstå nettopp dybde. Er det slik at action, roboter, RPG og

science fiction plastikk og staffasje mens Nietzsches filosofi og Jungs drømmeanalyser ligger på et høyere plan?

Dag Asbjørnsen har i sin oppgave identifisert såkalt overfladiske stiltrekk og virkemidler i film. Han skriver:

Dette fant jeg som nevnt fram til gjennom å anvende teorier som opererte med et skille mellom dybde og overflate. Felles for disse teoriene er at de er hva Frederic Jameson kaller en "dybdemodeller". Dette er dualistiske modeller, der det foretas en todeling av virkeligheten. I slike modeller framstilles det dype, skjulte, systematisk som sannere og mer "egentlig" enn det overfladiske, sansbare. (Asbjørnsen 1994: s. 28).

I *Xenosagas* tilfelle, og i kontekst av problemstillingen, kan vi nå fremme et eksempel. "Zoharen" er en artefakt i dataspillets fiksjonsunivers som er et mektig instrument for makt. På overflaten er Zoharen et instrument som like gjerne kunne vært en atombombe eller et lasersverd. Poenget er at det er noe stridende fraksjoner ønsker for egen vinnings skyld. Leter vi opp navnet i guideboken *Xenosaga Complete Guide* får vi denne forklaringen på den etymologiske betydningen av navnet samt artefaktens funksjon i spillet:

An object referred to in the Shining Light scripture of Kabbalah. It seems to continue to exist in perpetuity. [...] Why is it called the Phenomenon Mutation Engine? Does it have the power to derive one future from the infinite number of possible phenomena? Or, can it change the laws of phenomena that exist in our own dimension? (Hecke 2003: Book 1).

Navnet er fra Kabbalah, en esoterisk gren innenfor Jødedommen. Selve Zoharen er det sansbare maktmiddelet/våpenet, etymologien er dybden. Dette forutsetter selvsagt at bruken av jødisk mystikk har en mening, og ifølge dybdemodellen, en mening som er "sannere" enn at Zoharen er et våpen noen vil ha tak i. Asbjørnsen fortsetter sin drøfting ved å henvise til Jameson, og hvordan denne mener dybdemodeller blir forkastet i postmoderne teori. (Asbjørnsen 1994: s. 28). Etter å ha vist eksempler på postmoderne avvisning av dybdemodeller (blant annet Derrida) kommer Asbjørnsen med følgende påstand:

Å søke etter den underliggende meningen er altså også et modernistisk prosjekt. Slik kan jeg med Rekdal og Jameson hevde at avvisningen av dybdemodellen er hovedkjennetegnet på overgangen mellom modernisme og postmodernisme. Kritikken

av de forskjellige dybdemodellene har som vi ser et fellestrekk: man tror ikke at det finnes noen sannhet under overflaten. (Asbjørnsen 1994: s. 30).

For Asbjørnsen er dette utgangspunktet for å analysere stilelementer i postmoderne lys; analysen må forankres i kritikken av dybdemodellen. Uten denne kritikken forsvinner forskjellen mellom det moderne og postmoderne, fordi stilelementene i sistnevnte allerede er utviklet i modernismen. (Asbjørnsen 1994: s. 31).

Asbjørnsen er på jakt etter den postmoderne filmens estetikk, og denne må tilnærmes uten modernismens idé om ”sannheten som ligger bak sløret”. Men han har jo selv benyttet dybdemodeller i sin filmanalyse, kan man innvende, når han tross alt identifiserer overfladiske stilelementer. Imidlertid er det ikke slik at begrepene fra modernismen *forsvinner* i postmodernismen, poenget er at man i postmodernismen like gjerne kan analysere (”velge”) det som er overfladisk når man skal analysere et kulturelt produkt. (Asbjørnsen 1994: s. 33). Dette betyr selvsagt ikke at man skal vende seg mot en før-moderne estetisk modell, der sannheten er umiddelbar og synlig. En postmoderne estetikk er blant annet å kunne benytte modernismens begreper, som ”dypt” og ”overfladisk”, og se hvordan for eksempel en tilskuer forholder seg til dette.

La oss følge det postmoderne argument. Man kan godt hevde at Zoharen overfladisk er et våpen, mens det dypere liggende er et esoterisk symbol og/eller et bilde på Nietzsches ”vilje til makt”-begrep. Poenget er at det ikke finnes noen *kvalitetsvurdering* i dette; dybden, representert ved Nietzsche-begrepet, er likestilt med overflaten, representert ved Zohar-våpenet.

2.3 Superflathet som en bestemt type postmodernisme

For Azuma er begrepet superflathet ”typisk postmoderne”. Han hevder dessuten at japanerne konstruerte sin postmoderne virkelighet av blandingen mellom førmoderne tradisjoner (Edo-perioden) og import av kulturuttrykk fra Vesten. Otaku-kulturen er et uttrykk for denne sammenblanding, og det var fra denne kulturen og dens produkter (manga, anime og så videre) Murakami utledet sitt konsept om superflathet.

Det som umiddelbart skiller superflathet fra postmodernismen - eller som gjør superflathet til en spesifikk *type* postmodernisme - er nettopp dets japanske aspekt: otaku. Ingrediensene i otaku er hentet fra den såkalte databasen, og dermed blir både database-begrepet og otaku viktig i analysen av *Xenosaga*.

Før jeg begynner analysen vil gi et eksempel på hva slags spørsmål som kan oppstå i møte med otaku. Det følgende er en illustrasjon fra en av filmsekvensene i *Xenosaga* (fig. 2.5). KOS-MOS (androiden fra coveret) ligger i sitt kammer, hun er en kunstig intelligens i grenseland mellom det å være selverkjennende og blott en datamaskin. Skjult inne i den kunstige kroppen ligger sjelen til Bibelens Maria Magdalena. Over henne står chaos, som var hennes partner da de begge virket under Jesus Kristus. Og hvordan er denne komplekse karakteren, som kanskje er ment å si noe om menneskelig bevissthet og bibelsk tematikk, framstilt? Som en anime-kvinne med synlig truse og noe som ligner på hofteholdere.



Fig. 2.5. KOS-MOS i kammeret

3 Analyse av *Xenosaga - Der Wille zur Macht*

3.1 Spørsmål til analysedelen

Spillanmelderen Stephen Harris formulerer dette spørsmålet: "What exactly does "Der Wille zur Macht" have to do with a dramatic space opera set millennia in the future? Is this the affirmation of life for Monolith's magnum opus or just another excuse for using the German language to dazzle ignorant gamers?" (Harris 2003: 1. avsnitt). Er bruken av nietscheansk filosofi en "unnskyldning for å bruke tysk", et eksempel på hvordan man tilfeldig plukker begrep og referanser fra en database? Eller er det en overordnet tematikk med hensyn til makt i dataspillet?

Finnes det en dypere hensikt med navnene til karakterene Rubedo, Albedo og Nigredo?

Hvordan fungerer de øvrige intertekstuelle referansene, fra bibelen og germansk mytologi?

3.2 En presentasjon av *Xenosaga* og dets fiksjonsunivers

Historiemessig er *Xenosaga* svært kompleks, og det blir ikke enklere ved at dataspillet er første del i en trilogi. Svært mange løse tråder blir igjen etter å ha spilt første del, men historien i de påfølgende delene er ikke gjenstand for denne oppgaven. To aspekt ved episode to og tre er imidlertid verdt å merke seg. For det første er undertitlene i disse dataspillene, som nevnt tidligere, hentet fra Nietzsches forfatterskap ("Jenseits von Gut und Böse" og "Also sprach Zarathustra"). Dette kan tyde på et ønske fra dataspillenes tekstforfattere om en sammenhengende filosofi i fortellingen. En annen mulighet, i tråd med oppgavens problemstilling, er at dette simpelthen er et estetisk virkemiddel snarere enn nøyere uttenkt framstilling av Nietzsches filosofi.

For det andre bør det også påpekes at historien i del to enda sterkere dreier mot religiøs tematikk - med allusjoner til bibelhistorie og gnostisisme¹⁰ - og at dette i tredje del kulminerer med teoriene rundt Jesus Kristus og Maria Magdalena, kjent fra bøker som *The Holy Blood and the Holy Grail*, *Sirkelens Ende* og *The Da Vinci Code*. Det er

¹⁰ En retning innenfor Kristendommen. Definert av *Dictionary* slik: "a group of ancient heresies, stressing escape from this world through the acquisition of esoteric knowledge". (Dictionary u.å.)

vanskelig å se frampek til dette i dataspilltrilogiens første del, og man kan spekulere i om det skyldtes spesielt *The Da Vinci Code* sitt inntog og popularitet. Gnostisisme og bibelske referanser finnes det rikelig av i *Der Wille zur Macht*, men spesielt avsløringen av en av protagonistenes identitet i trilogiens siste del er påfallende. Hun viser seg å være intet mindre enn sjelen/essensen til Maria Magdalena. Man kan i så fall stille spørsmålet om tematikken når den undersøkes samlet i trilogien har en overordnet idé, en dypere sammenhengende mening, eller om den plukker sine referanser fra populærkulturen i kommersielt øyemed.

Produsenten av *Xenosaga*, Tetsuya Takahashi, sier dette om historien i dataspillet: "In terms of gameplay, it is stand-alone. But in terms of the plot, Xenosaga is a very long story and can't be told in one game. It's something like Star Wars where it takes more than one movie to finish the story, so in that sense it is a series." (Sato 2001: s. 1).

Hvordan skal man så gi en introduksjon til historien i *Xenosaga* slik at analysen blir forståelig? Jeg har valgt en kortfattet framstilling av de seks spillbare protagonistene i dataspillet, og kort sammendrag av to hovedfortellinger i *Der Wille zur Macht*. Disse fortellingene er knyttet til henholdsvis Nietzsches og Jungs filosofi.

3.2.1 Karakterer

KOS-MOS:

Figurerer på dataspillets cover (fig. 1.1.). En androide laget for militært bruk. Logisk orientert, baserer sine valg på statistiske vurderinger. Skapt for å lystre ordre, men viser seg etter hvert å opptre autonomt.

Shion Uzuki:

Ingeniør ved handelskonglomeratet "Vector Industries". Shion er en av hovedarkitektene bak KOS-MOS. Den eneste av de spillbare karakterene som er et "vanlig" menneske.

Rubedo/Gaignun Kukai Junior/Jr./:

Rubedo er et biologisk våpen. I *Xenosagas* forhistorie ble han laget for å bekjempe en mektig og farlig bevissthet kalt "U-DO". U-DO er et akronym, og står for *Unus-Mundus Drive Operation*; en mystisk "bølgeform" som en gang truet med å ødelegge Universet.

Rubedo vokser ikke fysisk. Han har utseendet til en tolv år gammel gutt, men er i alle andre henseender voksen og besitter ellers vanlige menneskelige karakteristikk (empati, sorg og så videre). I spillets nåtid er han sammen med Nigredo direktør for organisasjonen "Kukai Foundation", som blant annet handler med våpen. Rubedo er den mektigste av U-DO-bekjemperne. Han besitter en mystisk kraft, og den eksploderer noen ganger ut av kontroll.

M.O.M.O./MOMO:

Enda en kunstig skapt livsform, denne gangen med utseendet til en fjorten år gammel jente. Hun ble bygget av forskeren Joachim Mizrahi for å erstatte tapet av hans egen datter (Sakura), som døde da hun var fjorten. I tillegg til å veie opp for tapet av datteren skjulte Mizrahi en digital veiviser ("Y-Data") inne i MOMO. Veiviseren avslører lokaliseringen av gjenstanden kjent som "Zoharen". Forskjellige organisasjoner og individer er ute etter Y-Data. MOMO har et nært forhold til Rubedo og Ziggurat 8.

Ziggurat 8/Ziggy:

Ziggurat 8 var opprinnelig et menneske. Da han var 30 begikk han selvmord i sorg over drapet på kona og stesønnen. Han gjenoppstod som en cyborg, halvt menneske og halvt maskin. I motsetning til andre kunstige livsformer (som ovennevnte) har han ingen menneskerettigheter, men kan fritt leies for å utføre forskjellige operasjoner. Dette skyldes en egen lov om cyborger. Ziggurat 8 forsøker å fjerne seg fra sin menneskelige fortid ved stadig å skifte ut deler av seg som fortsatt er biologisk. Han får et spesielt forhold til MOMO etter at han på et av sine oppdrag har reddet henne fra en terroristorganisasjon.

chaos (skrives med liten "c")/Yeshua:

chaos er en enigmatisk karakter av ukjent opprinnelse og art. Han har utseendet til en sekstenåring, og besitter magiske krefter.

3.2.2 Hovedfortellinger

En rød tråd i fiksjonsuniverset er de forskjellige organisasjoners og individers jakt på en mektig gjenstand kalt "Zoharen". Disse inkluderer skapninger kalt "gnosis", som er fiksjonsuniversets romvesener (verken vanlige eller kunstige livsformer).

De seks spillbare karakterene knytter seg til hverandre i løpet av historiens forløp. Deres mobile base er lasteskipet "Elsa" og historien i *Xenosaga* runder av med gruppens konfrontasjon med antagonistens – den sinnssyke Albedo. Albedo har kidnappet MOMO for å få tilgang til den digitale veiviseren plassert inne i henne ("Y-Data"), slik at han kan begynne jakten på Zoharen. I teoridelen brukte jeg Zoharen i et eksempel på bruk av en postmoderne dybde- og overflatemodell. Som vi skal se nedenunder, er Zoharen også et godt utgangspunkt for å analysere "viljen til makt"-referanser generelt.

En annen rød tråd i fiksjonen er forholdet mellom Rubedo og to andre U-DO-bekjempere. Nigredo er sammen med Rubedo direktør for stiftelsen "Kukai Foundation" og Albedo er fortellingens *villain*. I sin fortid som biologisk våpen forårsaket Rubedo indirekte Albedos sinnssykdom, og denne traumatisk hendelsen hviler som en tung bær på hans skuldre. Finnes det en videre forbindelse mellom disse karakterene og jungiansk filosofi? Hvordan kan man se dette i lys av superflathet? Dette er spørsmål som belyses i analysen.

3.3 Å skrape i overflaten – en analyse av filmsekvenser

FMV-sekvensene i *Xenosaga* kan deles inn i 69 separate avsnitt. De utgjør en spilletid på over syv timer (433 minutter, 21 sekunder). Det gir hver av sekvensene en gjennomsnittlig spilletid på seks minutter. Alle FMV-ene kan pauses og skippes, slik at man ikke trenger å se dem om igjen hvis man for eksempel taper gjentatte ganger for en vanskelig fiende som etterfølger sekvensen, eller ønsker å spille dataspillet på nytt igjen.

Hver av de 69 avsnittene har en bestemt tittel. Jeg har gjort et utvalg på åtte avsnitt relevant for oppgavens problemstilling. For enkelthets skyld har jeg ved tre tilfeller slått sammen to avsnitt.

3.3.1 "Prologue"

Denne sekvensen er en av få som ikke benytter seg av spillmotorens egen grafikk, men er pre-rendered¹¹. Karakterene her er dessuten designet med størst mulig realisme; i kontrast til den senere anime-stilen i dataspillet.

Bilder av et hav akkompagneres av dramatisk musikk, og stedet identifiseres som Lake Turkana, Kenya en gang på 2000-tallet. En stor menneskemengde, ledet av en Dr. Masuda, er i ferd med en massiv arkeologisk utgraving. En av arbeiderne meddeler Masuda om et gjennombrudd i utgravingen, og fører ham til en steintavle. Der plasserer professoren en liten steingjenstand, bakken begynner å riste, panikk bryter ut og en enorm bygning stiger opp av havet. Ut fra bygningen stiger en monolitt (en gjenstand vi senere får vite er en såkalt "Zohar" (fig. 3.1)). Monolitten stråler, og et stort regnskyll faller.

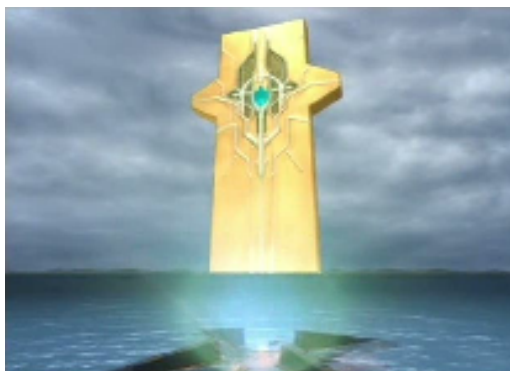


Fig. 3.1. Zoharen.

Zoharen minner om den sorte monolitten i Kubricks *2001 - En romodysse*. I filmen er denne tildelt urtidsmennesket av utenomjordiske skapninger med et formål å trigge selverkjennelse og bevissthet. Monolitten er flat og rektangulær, og selv om Zoharen altså deler likhetstrekk med den, er det en viktig forskjell. Sistnevnte kan også ses som et kors. Korset som symbol finnes i flere varianter i *Xenosaga*, og kanskje mest oppsiktsvekkende i en sekvens, der Shion får en visjon av en korsfestet KOS-MOS. Allusjonen til Kubricks film tydeliggjøres dessuten ved at begge monolittene dukker opp i en afrikansk ørken.

Dataspilletets åpningssekvens plasserer seg i tradisjoner fra Hollywoods filmverden. Det er lite eller ingenting som leder tankene i retning otaku eller anime. Med *2001 – En*

¹¹ "Pre-rendered" betyr at filmsekvensen er laget ved hjelp av annet og kraftigere utstyr enn den øvrige grafikken i dataspillet. Resultatet er en mer detaljert og realistisk grafikk.

romodyssé i bakhodet kan man imidlertid hevde at åpningen setter en tidlig standard for ambisiøs historiefortelling. Afrika er menneskehetens vugge; i filmen ser vi våre forfedres første, store skritt. I dataspillet innledes et nytt, stort skritt i vår tid idet Zoharen viser seg, et skritt som også er negativt; regnskylllet er innledningen på en syndflod og menneskeheten forlater Jorden (omstendighetene rundt dette tas ikke opp i oppgaven). I *Xenosagas* nåtid – 4000 år senere – er Jorden blitt ”Det tapte Jerusalem”. Zoharen symboliserer makten i fiksjonsuniverset, en kraftkilde individer og grupperinger higer etter. Som jeg har nevnt kan det hevdes at Zoharen er et symbol for Nietzsches ”Vilje til makt”.

Som vi så under teorien introduserte Azuma begrepet ”database” i sammenheng med superflathet. Dette vekker assosiasjoner til *leksikonet* i postmoderne teori. I sin artikkel ”Innovation and Repetition” drøfter Umberto Eco intertekstuell dialog i filmer; blant annet det han kaller ”the ironic quotation of the commonplace (*topos*)”. (Eco 1985: s. 170). Som eksempler bruker han Woody Allens *Bananas*, der trappescenen i Odessa gjenskapes, og heltens overraskende og lite heltemodige drap på en arabisk kjempe i *Raiders of the Lost Ark*¹². For at publikum skal kunne anerkjenne disse allusjonene, skriver Eco, må det kjenne de originale *topoi*. ”In both cases the *topoi* are recorded by the ”encyclopedia” of the spectator; they make up a part of the treasury of the collective imagination and as such they come to be called upon.” (Eco 1985. s. 170). Dette ”leksikonet” består altså av intertekstuelle referanser, og det som gjør leksikonet så massivt og kompleks er at referansene kan være hentet fra samme fiksjonsunivers (tidligere episoder i en TV-serie for eksempel), men også andre medier, kulturelle uttrykk, samfunnet selv og så videre. Når et objekt (Zoharen) som er inspirert av et annet medieprodukt dukker opp i prologen til *Xenosaga*, benytter spilleren sitt leksikon i tolkningen (forutsatt at han er kjent med den originale *topos*). Dette skaper også forventninger: Symboliserer Zoharen det samme som monolitten i *2001 - En romodyssé*, finnes det andre forbindelser mellom de to medieproduktene, tematikk, navn og så videre?

¹² Den opprinnelige scenen som kopieres i *Bananas* er fra *Panserkrysseren Potemkin* (1925). Indiana Jones’ kamp med araberer i *Raiders of the Lost Ark* er i utgangspunktet typisk for genren, men blir i filmen snudd på hodet. Sistnevnte *topos* er altså ment som en overraskelse til publikum. Det forutsetter selvsagt at publikum kjenner til den typiske genresituasjonen. (Eco 1985: s. 170).

Er Ecos leksikon og databasen i superflathet uttrykk for samme fenomen? På sett og vis; når spilleren oppdager allusjonen fra *2001 - En romodysse* i *Xenosaga* skyldes det at han tar han i bruk sitt eget referanseleksikon. Kubricks film, kan det hevdes, er en del av populærkulturen. Dessuten er filmen og dataspillet begge eksempler på science fiction, der det ikke er uvanlig med filosofiske ideer. I begge tilfeller må tilskuer/spiller noen ganger kalle på sitt leksikon. Men så minnes vi dataspilletets undertittel og opprinnelsen til ordet ”Zohar”. De originale topoi - Nietzsches filosofi og *Shining Light scripture of Kabbalah* - er vidløftige og esoteriske. Referansene vekker ikke umiddelbar gjenkjennelse hos spilleren, og kan vanskelig kalles populærkulturelle. Det er jo nettopp slike intertekstuelle referanser som har vakt forundring ved *Xenosaga* (som hos spillanmelderen ovenfor; han stilte spørsmålet om referansene var en unnskyldning for å gjøre ignorante spillere perpleks). I følge en slik argumentasjon er referansen til *2001 - En romodysse* mer umiddelbar, akkurat som sjangerkjennetegnet i *Raiders of the Lost Ark*. Dette er selvfølgelig diskutabelt, da alt jeg har å vurdere det opp mot er min egen mening om hva som er ”populærkulturelt”. I følge denne argumentasjonen er forskjellen mellom leksikonet og databasen at sistnevnte rommer et større spenn av kunnskap. Sammenhengen mellom databasen og leksikonet vil drøftes nærmere i den påfølgende filmsekvensanalyse.

3.3.2 ”The Zohar Emulators”

Sekvensen begynner med et mareritt relatert til Rubedos mørke fortid. Marerittet framkaller en traumatisk hendelse knyttet til hans fortid som U-DO-bekjemper, og motivene er mange; rød ild, regn, en livløs katt, hvitt lys, et dypt hull. I drømmen transformeres katten i armene på Rubedo, og blir til Nigredo (en annen av de viktigste U-DO-bekjemperne). Nigredo er svært lik Rubedo i utseende, men de har forskjellig hårfarge. Drømmen slutter når Rubedo faller ned i et bunnløst hull. Idet han våkner opp, tydelig plaget, kikker han inn i hånden sin der tallet 666 er skrevet.

Drømmesyn er viktig i *Xenosagas* tematiske helhet, og er naturligvis forbundet med de jungianske referansene. For Jung var drømmetolkning en viktig del av hans arbeid. Når katten transformeres og blir til Nigredo, henspiller det på forholdet mellom de to karakterene. Begge har menneskelige sinn og fysikk, og relasjonene dem imellom er som nære slektninger, brødre for eksempel. Katten, får vi vite, var et kjæledyr de oppdro. Den ble kalt Gaignun, og det er aliaset Nigredo har valgt seg som direktør. U-

DO-bekjemperne forsøker i historiens nåtid å leve normale liv, det er deres belønning for å ha tjent militæret. Det er imidlertid ikke lett for noen av dem, og aller vanskeligst er det for Rubedo. Som nevnt er rødhårede Rubedo spesiell, i det henseende at han er fysisk stagnert (den gang de utfylte sine roller som biologiske våpen var de alle barn av utseende). Det er meningen at vi skal forholde oss til Rubedo som en menneskelig karakter, men spilleren, og han selv, blir stadig minnet på hva han egentlig er. Ifølge Jungs psykoanalytiske alkymi er ”Rubedo” det siste stadiet for selverkjennelse. Han representerer toppen, det ultimate, og allikevel ser han fortsatt ut som et barn. Her er det i hvert fall to tolkningsmuligheter. Hans utseende er kanskje ment å være en kontrast til den jungianske alkymien, hans uvillighet til å være den ”spesielle”, og et resultat av et traume som vil beskrives senere. En annen tolkningsmulighet kan være at det barnlige symboliserer noe som er renere og sannere i mennesket.

Rubedo, Nigredo, Citrine og Albedo var designet for å ha individuelle sinn, i motsetning til alle de andre U-DO-bekjemperne som alle hadde den samme kollektive bevisstheten (standard-bekjemperne).¹³ Tallet han har i armen er ikke tilfeldig. ”Dyrets tall” fra Apokalypsen (Johannes Åpenbaring) er flittig brukt i film og bøker. Dette er et eksempel på hvordan spilleren bruker sitt leksikon i tolkning av en sekvens. Hvis en person er merket med tallet ”666” assosieres dette uvegerlig med at han er merket med ondskap. Tallet er i Rubedos håndflate er bibelsk, og tallet på de fire viktigste U-DO-bekjemperne er heller ikke tilfeldig. Chaos, den ”mystiske” av protagonistene, insinuerer at de fire viktigste biologiske våpnene alluderer de fire rytterne i Apokalypsen. Albedo er den hvite rytteren (”Pest”), Rubedo er den røde (”Krig”), Nigredo er den sorte (”Sult”) og Citrine er den bleke (”Død”). To ting får dette utsagnet til å skurre. For det første stemmer jo ikke fargen til Citrine (gul) med den rytteren hun er ment å representere. Viktigere er det at de fires ytterligere karakteristikk på ingen måte kan sies å samsvare med Apokalypsens fire ryttere. I Bibelen er rytternes komme et tegn på endetiden, mens U-DO-bekjemperne ble laget for å hindre U-DOs ødeleggelse. I tillegg er ingen av navnene, Pest, Krig, Sult og Død spesielt representative for noen av dem. Dette er et eksempel på en referanse som synes å være

¹³ Alle U-DO-bekjemperne, nummerert fra 001-669, er prøverørsbarn skapt fra genene til vitenskapsmannen ansvarlig for U-DO-prosjektet, Dr. Dmitri Yuriev, og anonyme, kvinnelige donorer. De fire siste numrene tilsvarer Nigredo, Albedo, Citrine og Rubedo. De ble av de andre bekjemperne (001-665) ansett som ”monstre” på grunn av deres individualitet. Legg merke til at en kollektiv bevissthet meget vel kan være en allusjon til Jungs kollektive ubevissthet.

tvunget inn for sin estetiske effekt. Man kan mistenke at de som har skrevet fiksjonen ved en tilfeldighet oppdaget at de jungianske fargene, og tallet fire, *lignet* visjonen fra Bibelen nok til at de kunne alludere til den. Dette illustrerer både bruken av databasen og simulacra-aspektet i superflathet: Dybden i superflathet er det fordomsfrie utvalget av intertekstuelle referanser, flatheten er simulacra – den overfladiske likheten.

Det er lett å rote seg bort i symbolikk i *Xenosaga*. I Rubedos drømmesekvens er det mye symbolikk. Det finnes åpenbare motiv, slik som den røde ilden (Rubedo og jungiansk alkymi), regnet (et ønske om purifikasjon) og det hvite lyset (Albedo og jungiansk alkymi). Katten som blir til Nigredo er ment å symbolisere den menneskelige relasjonen mellom Rubedo og Nigredo, den er deres bindeledd til et normalt liv. Å falle ned i et bunnløst hull på slutten av en drøm er et velkjent drømmemotiv, og man ville kanskje ved andre tilfeller ikke viet bildet noen større oppmerksomhet. Men så husker vi Nietzsche og dataspillet's undertittel. Et berømt Nietzsche-sitat lyder slik: *Battle not with monsters, lest ye become a monster, and if you gaze into the abyss, the abyss gazes also into you*. Her begynner referansene å anta en sammenhengende hele; Dyrets tall, ønske om purifikasjon og avgrunnen. Hva skjedde den gangen Rubedo sloss mot monsteret?

U-DO-bekjemperne var designet for å utstråle bølgelengder motsatt av U-DO selv. Idet bekjemperne er samlet i sin kamp mot U-DO, får Rubedo en visjon om hva som vil skje hvis de motsatte bølgelengdene møtes; en enorm eksplosjon og utslettelse av både U-DO så vel som de biologiske våpnene. Samlingen foregår ved en avgrunn. I frykt for sine kompanjongers liv bryter Rubedo den fysiske forbindelsen nødvendig for å produsere bølgelengdene, og avbryter dermed angrepet på U-DO. Dette får imidlertid fatale følger, da forsvaret nødvendig for å motstå kraften til U-DO rakner. Standard-bekjemperne blir enten drept eller sinnssyke. Albedo, som vi husker er en av de spesielle bekjemperne og dataspillet's *villain*, blir også drevet ut i galskap. Rubedo avbrøt angrepet i beste mening, men med tragisk resultat. Han er selv blitt et monster, og pines av tanken over at han er ansvarlig for Albedos sinnssykdom.

De jungianske referansene opptrer for å understreke karakterenes psykologiske aspekter. I lys av superflathet er det interessant å se hvordan ulike grep benyttes for å tematisere menneskelig psyke. Carl Jung var en psykolog opptatt av drømmetydning:

Mareritt, skapt av traumer, jager protagonistene. Jung utviklet noe han kalte for psykoanalytisk alkymi, en personlighetsutvikling i fire trinn: Karakterene i dataspillet er fysisk farget etter sine tilsvarende trinn. Rubedo er det siste trinnet, den ultimate selverkjennelse: Karakteren Rubedo var den mektigste og viktigste av bekjemperne. I stedet for å utføre sin rolle ødelegger Rubedo livene (kunstig skapte biologiske våpen, men likevel liv) til sine genetisk identiske venner. Albedo, som i likhet med Nigredo var som en bror for ham, er blitt ond. Rubedo er ufullstendig, et barn. Han lever med et tungt ansvar på sine skuldre, og den eneste "ultimate selverkjennelse" han kan sies å uttrykke, er at ens handlinger kan være intendert gode, men det en huskes for er resultatet av disse handlingene. Alkymien, prosessen mot selverkjennelse, blir i *Xenosaga* gjort til noe kunstig. Nigredo, Albedo og Rubedo er kunstige, de er biologiske våpen, og sistnevnte er fra starten av ment å være våpenets viktigste del. Det menneskelige aspektet kommer først til syne idet Rubedo handler ut ifra en menneskelig følelse – empatien for sine venner.

Navnene Nigredo, Albedo, Citrine og Rubedo er, som vi har nevnt flere ganger, en jungiansk referanse. Ovenfor så vi at karakterene i fiksjonen også forbindes tematisk til bibelske referanser. Dette brukte jeg som en illustrasjon på superflathet. Et argument mot dette er Jungs befatning med de såkalte arketyperne. For ham var også bibelsk symbolikk viktig for å forstå det kollektive ubevisste. Dette argumentet representerer imidlertid et annet aspekt ved superflathet og *Xenosaga*: Det er ofte vanskelig å skille digresjoner og et tematisk hele i møte med de intertekstuelle referansene. Nesten hvert eneste navn og form alluderer til noe. Hva er en mulig konsekvens når man googler og tolker referanser i et stadig mer forgrenet tre? Faren er at historien - stammen - forsvinner. Databasen blir for omfattende og spenner for vidt.

Azuma drøfter et eksempel på bruken av database i sitt foredrag. Han beskriver et japansk dataspill, der hensikten er å sette sammen sin drømmefigur for stevnemøte. Denne figuren bygger man opp etter ferdiglagde deler, som hårfarge, klesplagg og så videre. Dette er et otaku-produkt, og Azuma skriver: "Otaku now needs no authorship nor originality nor even message in those cultural products". (Azuma 2001, del 2, 5. og 6. avsnitt). Historien i *Xenosaga* proklamerer ingen egen filosofi, den henter den fra Nietzsche og Jung. Science fiction-settingen er heller ikke original, ei heller protagonistenes utseende. Poenget er imidlertid ikke at *Xenosaga* ikke pløyer ny mark

på disse områdene. Eco drøfter en scene i filmen *E.T.*, der romvesenet møter et barn utkledd som Yoda (fra *Star Wars*-filmene). Romvesenet løper bort til den utklede gutten som til en gammel kjenning, og regissør Spielberg gir dermed et vink til publikum. Yoda er også fra verdensrommet, vesenene er laget av samme designer, Spielberg og Lucas (regissøren av *Star Wars*) er venner og samarbeidspartnere. Det er dette Eco kaller ”intertekstuell dialog”. (Eco 1985: s. 172). Selv om tilskueren ikke skjønner referansen er filmen stadig en rørende historie om en gutts vennskap med et romvesen. Det samme prinsippet gjelder for *Xenosaga*; historien her er også en spenningsfylt historie om stjernekrig, og forholdet mellom en jente og roboten hun har bygget. Eksempelet fra *E.T.* viser imidlertid referanser som har en sammenheng, (romvesen, Yoda, Lucas og Spielberg). Det som er påfallende med historien i *Xenosaga* er at referansene for det første er så mange, og for det andre at de spenner så vidt. Prinsippet ved superflathet er at produkter som *Xenosaga tilfeldig* og *fordomsfritt* har hentet sine elementer fra databasen. Dermed er ikke tilstedeværelsen av Nietzsches filosofi i *Xenosagas* fiksjonsunivers i seg selv et kjennetegn ved superflathet, men den helst spesielle hybriden mellom filosofi, science fiction og otaku.

Konsekvensen av at elementer i en fiksjon tilfeldig og fordomsfritt er hentet fra en database er dannelsen av ”flathet”, *simulacrum*. Rubedo er i seg selv både en referanse til Jung (en måte å betrakte den menneskelige psyke på) og en joystick-styrt, revolversvingende, stor-i-kjeften rødtopp som plaffer ned monstre. Begge perspektivene har samme verdi, alle elementene har like stor autoritet.

Dagen etter drømmen skal Rubedo vise vennene sine hva Kukai-stiftelsen har i sin besittelse. I et lagerrom i stiftelsens flaggskip ”Durandal” er det lagret tretten digre containere. Følgende samtale utspiller seg:

MOMO

What is this place? The environmental controls here seem extremely strict...

Shion

They're so big... Six to each side, with one directly across...

Ziggurat 8

Thirteen in all. Looks like each block has a name inscribed on it.

Shion

You've got great eyesight! Hmm, let's see... Peter... Andrew... Boanerges... Thomas...

John... Umm...

KOS-MOS

Philip, Matthew, Bartholomew, James, Thaddaeus, Simon, Judas.

Shion

And the last one...

KOS-MOS

It appears to say Marienkind.

Shion

Marienkind... I think I've heard that somewhere...

Shelley Godwin

It means, "the child of Mary."

Rubedo avslører at containerne inneholder såkalte zohar-emulatorer, men den containeren der den originale Zoharen skulle vært – "Marienkind" – er tom. Jakten på den originale Zoharen er som nevnt en av drivkreftene bak organisasjoner, skurker og romvesener i fiksjonsuniverset. Rubedo forteller videre at hans Kukai-organisasjon buker emulatorene (som på langt nær er like mektige som originalen selv) som maktmiddel mot konkurrerende grupperinger. Dette gjelder også gnosisene, mystiske vesener som dukker opp fra intet på jakt etter zoharene.

I denne sekvensen er de bibelske referansene hyppige, de varierer mellom åpenbare og subtile og forklarer på langt vei nødvendigheten med at *Xenosaga* har en egen database med ordforklaringer som feature i spillet (U.M.N.-databasen). Med vissheten om at tall er en viktig symbolsk faktor i *Xenosaga*, kan man allerede etter Ziggurats "thirteen in all" begynne å gjette hvilke navn som er innskrevet på containerne. Shion begynner å liste opp Jesu disipler, men nøler og effektive KOS-MOS fullfører; med sin monotone, livløse stemme.

Man kan saktens undre seg over at zohar-emulatorene har navn etter disiplene. Som vi husker er navnet Zohar knyttet til Kabbalah, og ikke Det Nye Testamentet. Linken er at Kabbalah er et jødisk skrift ment for fortolkning av den Hebraiske Bibelen. Men dette er i beste fall en obskur sammenheng, i hvert fall hvis man tar i betraktning at jødisk mystikk ikke tar for seg Det Nye Testamentet. Igjen ser vi en sammenblanding, en referansebruk der symbolikk knyttes sammen på kryss og tvers. Ovenfor nevnte jeg

også eksempelet der chaos sammenlignet de fire U-DO-bekjemperne med Apokalypsens Fire Ryttere, uten at Rytterne hadde noen egentlig korrelasjon med de fire.

Hvis vi skal lete etter mulig en årsak til bruken av bibelske og jødiske referanser i *Xenosaga*, kan det kanskje være interessant å ta en titt på et annet japansk medieprodukt; nemlig *Neon Genesis Evangelion*, som ble diskutert under oppgavens teorikapittel. Som nevnt hadde denne anime-serien mange likhetstrekk med *Xenosaga*, og da spesielt bruken av bibelske referanser. Den assisterende regissøren bak serien, Kazuya Tsurumaki, gav følgende begrunnelse for slike referanser, da han ble konfrontert med kontroversen som oppstod da serien ble lansert i Vesten:

There are a lot of giant robot shows in Japan, and we did want our story to have a religious theme to help distinguish us. Because Christianity is an uncommon religion in Japan we thought it would be mysterious. None of the staff who worked on Eva are Christians. There is no actual Christian meaning to the show, we just thought the visual symbols of Christianity look cool. If we had known the show would get distributed in the US and Europe we might have rethought that choice. (Jamieson 2005).

Xenosaga har også sin andel av digre roboter, A.G.W.S. (Anti-Gnosis Weapon System), som spilleren noen ganger slåss med i kampinnslagene. Kan det tenkes at dette også er motivasjonen bak de bibelske referansene også i *Xenosaga*; at Kristendom er regnet som eksotisk i Japan, og at det gjør at dataspillet stikker seg ut i mengden? Argumentet om at dataspillsagaen rir på en tematisk bølge skapt av blant annet *The Da Vinci Code* holder i hvert fall ikke, fordi sagaens første del utkom før romanen. Det er imidlertid ikke bare i Japan tematikken framstår som eksotisk. Det Nye Testamentet er velkjent i Vesten, men både Kabbalah og Gnostisisme befinner seg i periferien av hva mange forstår som de store verdensreligionene. Gnostisisme, som jeg vil diskutere senere, tilhører de apokryfe skriftene.

Er det den bibelske, den jungianske eller den Nietzsches filosofi som er den bærende tematikken i *Xenosaga*? Det er et vanskelig spørsmål å besvare. Å blande Kabbalah, Gnostisisme, Kristendom, psykologi og filosofi sammen er imidlertid i tråd med et av prinsippene bak superflatet. Å injisere intertekstuelle referanser med henblikk på markedsføringsprinsipper - å håpe at de visuelle symbolene skal framstå mystiske og

eksotiske - er et annet. For eksempel: Å høre KOS-MOS monotone robotstemme lese opp disiplenes navn er uventet, bisart og spennende.

KOS-MOS-karakteren selv har dessuten en referanse til Jung. Da androiden var uferdig, en prototype, ble hun kalt "Archetype". I spillets database gis denne definisjonen av navnet: "According to Jungian psychology, an image from the collective unconscious, an inherited memory represented in the mind by a universal symbol and observed in dreams and myths." (U.M.N.). Vi har allerede stadfestet at *Xenosaga* er en pastisj av mytologi, men hvorfor prototypen til KOS-MOS heter "Archetype" er mer uklart. Er det meningen at androiden skal representere en universell idé i vår kollektive underbevissthet? I analysen av de avsluttende filmsekvensene i *Xenosaga* antyder jeg at KOS-MOS er en skikkelse som symboliserer ofring; kanskje dette er en den arketypen androiden er ment å symbolisere. Når man analyserer *Xenosaga* i lys av superflathet er det imidlertid et annet symbol som er viktigere: KOS-MOS er arketypen på en anime-karakter.

Når intertekstuelle referanser blomstrer og tvinner seg inn i hverandre er det lett å bli forvirret. La oss vende tilbake til Rubedos omvisning i romskipet Durandal. KOS-MOS leser ordet "Marienkind" på den midterste containeren, den som er ment for den originale Zoharen. Shion antyder at hun har hørt noe liknende før, og Shelley Godwin (Durandals navigatør) oversetter ordet til "Marias barn". Da har vi altså disiplene, og, skulle man tro, Jesus selv i midten. I spillets eget leksikon står det følgende:

"Marienkind: from Grimm's Marienkind (Mary's Child), a story about a girl who received from the Virgin Mary, the keys to the 13 doors in heaven." (U.M.N.).

Dataspillets eget, rikholdige leksikon utelater altså en åpenbar allusjon. Er det fordi den originale Zoharen representerer makt, og vanskelig kan assosieres med Jesus? Dette er et halmstrå, i det at allusjonen er så altfor tydelig; navnene på de tolv disiplene sammen med navnet "Marias barn". Hvordan kan det være mulig å tolke det annerledes?

Brødrene Grimm må være nevnt av en grunn, og vi må derfor undersøke selve eventyret *Marienkind*. Det første en bør ta notis av er at eventyret er tysk, og dermed passer referansen inn i et germanske estetisk hele – fra Nietzsche selv til navn på romskip. Selv om spillutviklerne skulle ha utelatt leksikon-featureen, er "Marienkind" et tysk ord. Eventyret er en allegori over syndsbejelse og frelse. Et barn blir tatt opp til

Himmelen av Jomfru Maria, slik at hun kan leve et bedre liv enn med sine fattige foreldre. Maria gir henne tretten nøkler som passer til tretten dører i Himmelen. Hun har lov til å åpne tolv av dørene, men den trettende er forbudt.

Each day she opened one of them, until she had been to all twelve. An apostle, surrounded by great brilliance, sat in each one. She rejoiced in the magnificence and splendor, and the little angels who always accompanied her rejoiced with her. Now only the forbidden door remained, and she felt a great desire to know what was hidden behind it. She said to the little angels, "I will not open it all the way, nor will I will go inside, but I will only unlock it so that we can see just a little through the crack." (Grimm 2002: 6. og 7. avsnitt).

Hun åpner døren, og bak er Treenigheten. Maria finner ut at hun har latt seg friste, men jenta nekter, og blir derfor forvist fra Himmelen. Eventyret fortsetter deretter med jentas benektelse av sin synd, og pinene som følger av det. På slutten tilstår hun endelig, og blir gitt et lykkelig liv av Maria.

”Marienkind” er selvfølgelig et annet ord for Jesus, og en kan bare spekulere hvorfor det ikke nevnes i *Xenosagas* leksikon. Det er et tysk uttrykk, og derfor ikke mer opplagt enn andre begrep som listes opp. Kanskje skyldes det at spillutviklerne mener at Brødrene Grimm-referansen er viktigere enn at containeren til den originale Zoharen bærer et annet navn for Jesus. Sekvensen i spillet alluderer i hvert fall til eventyret. Dørene er selvsagt containerne, og den originale Zoharen er noe mektig og mystisk; et objekt som for protagonister og antagonister har ukjent tilholdssted (den blir ikke funnet i løpet av *Xenosaga I* sin historie). Forutsatt at man kjenner til referansen, er dette nok en antydning til viktigheten av monolitten fra spillets åpningssekvens. Det subtile med ordet ”Marienkind” er at det på en og samme tid refererer til den germanske estetikken, Jesus og et eventyr som fungerer som metafor for søken etter (*viljen* til) noe som er utenfor ens rekkevidde. Betyr dette at viljen til makt også innebærer viljen til å søke det forbudte?

Det finnes tolkninger, og så finnes det overtolkninger. Shelley Godwin, som vi husker fra dialogen ovenfor, er navigatør i Rubedos romskip Durandal. Dette er hun sammen med søsteren Mary Godwin. Slår vi sammen søstrenes navn får vi ”Mary Shelley”, forfatteren av romanen *Frankenstein*. Godwin er for øvrig pikenavnet til Mary Shelley.



Fig. 3.2. Mary (t.v.) og Shelley Godwin.

Inspirert av tidligere referanseleker kan man forsøke seg på en tolkning av navnene på søstrene. Tenkte Shelley på søsteren sin da hun oversatte ”Marienkind”; så hun en sammenheng mellom henne og jenta eller Maria i Grimms eventyr? Om hun gjorde det, noen slik allusjon finnes ikke i *Xenosagas* historie. Det lille vi får vite om søstrene inkluderer at medlemmene i Kukai-stiftelsen har startet "Mary & Shelley Fan Club", og at de har et nært forhold til sine sjefer, Rubedo og Nigredo. Kan det være at ”Mary Shelley” refererer til ”*Frankenstein*” og at romanen der igjen er en allusjon til *Xenosagas* mange kunstige livsformer (cyborger, androider og så videre)? Nå er vi muligens i overtolkningens domene. Det er i det hele tatt lite av gotiske *Frankenstein* å spore i de to kvinnene (fig. 3.2.). Derimot har de typiske otaku-karakteristika: Fargerike klær og hår, store øyne og bryster. Dette eksempelet illustrerer faktisk superflathet ganske godt. Her er intertekstualiteten kombinasjonen av to navn, og intet annet. Navnene kan umulig være tilfeldig, men søstrene er ikke her for å si noe om gotisk litteratur, forfatteren Mary Shelley eller livets mysterier. Referansen er et simulacrum, den er overfladisk. Det betyr ikke at karakterene i seg selv er meningsløse. Deres eksistensgrunnlag beror på deres funksjon som seksuell otaku-fantasi (med egen fanklubb også i fiksjonsuniverset).

Fra *Frankenstein*-søstrene beveger vi oss så over til *Xenosagas* romvesen – gnosisene. Eller er de egentlig romvesen? Jeg skal ikke gå grundig inn på vesenenes plass i *Xenosagas* plot; hvor de kommer fra, hva de *egentlig* er ute etter og så videre. Det jeg er ute etter er deres plass i referanseuniverset. Gnosis er et begrep som betegner spirituell kunnskap, og er brukt i religionen Gnostisisme. Denne religionen er en gren av

Kristendommen, og bygger på apokryfe skrifter som *Thomasevangeliet*. Navnet er utledet av det gresk ordet ”kunnskap”. De praktiserende i religionen, gnostikerne, hadde et syn som avviket fra tradisjonelle kristne. Dette innebar blant toleranse for andres tro, et syn på kvinner som likeverdige og en tro på en materiell fundamentert guddom i konflikt med en høyere, spirituell guddom. (Robinson 2007: 1. avsnitt). Med dette i mente, la oss ta en kikk på noen eksemplarer av *Xenosagas* gnosiser.



Fig. 3.3. Shion blir angrepet av en gnosis.

I fig. 3.3 holdes Shion i et fast grep av en gnosis. Tidligere i denne sekvensen (som kommer lenge før zohar-emulator-sekvensen) har vi sett at alle mennesker som kommer i kontakt med en gnosis enten dør, og blir til salt, eller blir omdannet til en gnosis selv. Legg også merke til at gnosisen er transparent. Dette betyr at den er usårlig. Den eneste måten å drepe vesenene på, er å lage et kraftfelt – ”The Hilbert effect – som gjør dem faste og ugjennomsiktige, og dermed sårbare for våpen. Androiden KOS-MOS har Hilberteffekten som innebygd funksjon. Like før gnosisen skal gi Shion et fatalt slag, kommer KOS-MOS og redder henne. Tilskueren undrer på hvorfor Shion ikke dør eller omdannes til en gnosis.

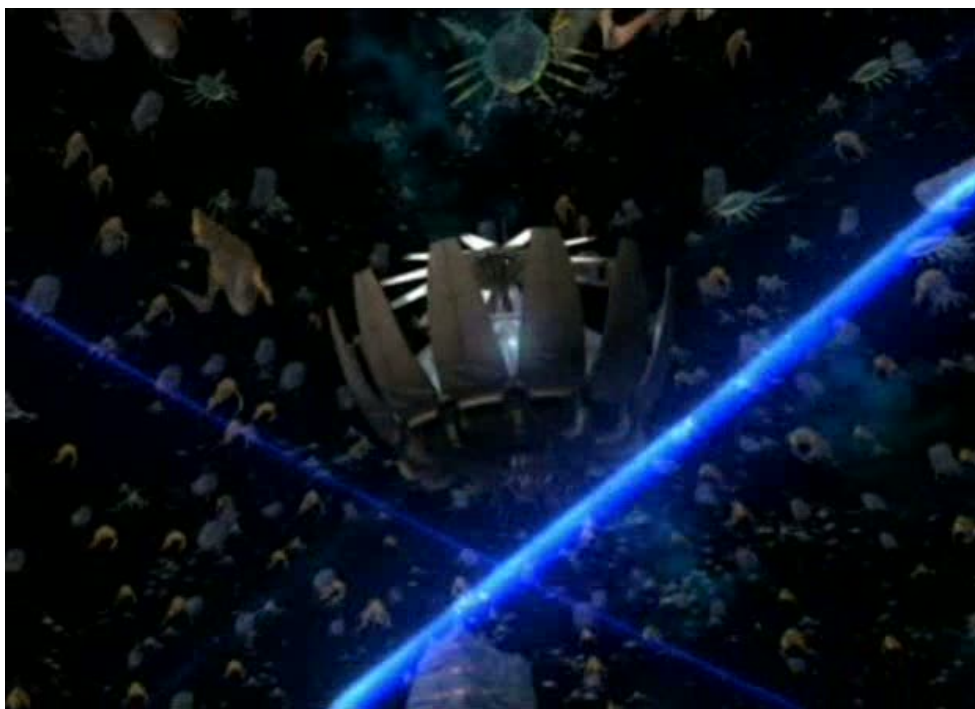


Fig. 3.4. Kukai-stiftelsen (i midten) under angrep av en armada gnosiser.

I fig. 3.4 er Kukai-stiftelsens moderskip under angrep av en hel armada av gnosiser. De blå ringene er Hilberteffekten, og kommer fra KOS-MOS som befinner seg inne i moderskipet. En massiv romkrig kan begynne.

Er gnosise er ment å alludere gnostikerne, de kjetterske kristne som levde for nesten 2000 år siden? I så fall er det et underlig, om ikke absurd, estetisk designvalg. Monsteret som angriper Shion er nettopp det – et monster. Armadaen ovenfor er typiske science fiction-skapninger; de minner om havdyr. Ellers ser man at selv om gnosise kommer i all slags former, så har likevel fellestrekk: Alle er biologiske, de reagerer på smerte og ser ut til å ta rasjonelle valg. En mer plausibel gjetning at gnosise ("The Gnosis" på engelsk) har fått sitt navn fra prinsippet/begrepet "gnosis" – tilegnelsen av spirituell kunnskap. Hvis man setter science fiction-design, romkrig og slåssing til side et øyeblikk, er det kanskje symbolikk i bruk også her. De gjennomsiktige kroppene konnoterer det spirituelle, noe som ligger utenfor rekkevidde. Å gjøre vesenene faste og ugjennomsiktige er kanskje en metafor for menneskets trang etter materialisme, en erkjennelse som spilte en viktig rolle i gnostisk tankegang. "Å se" er også et viktig symbol. I Bibelen blir Lots kone omdannet til en saltstøtte når hun snur seg for å se Sodoma bli ødelagt. I dataspillet får vi vite at gnosise er bygd opp nesten bare av salt, og som nevnt er en mulig følge av kontakt med dem at dør og selv blir til salt. Handler

konfrontasjonen med disse vesenene om menneskets trang (vilje) til å konfrontere det forbudte? Kanskje omhandler det også menneskets trang til materialisme, vår tragiske vei bort fra det spirituelle. Samtidig er gnosisene faktisk destruktive skapninger, man kan knapt anklage Shion, KOS-MOS for å ville forsvare seg. Gnosisene og menneskene forstår ikke hverandre, men de higer etter det samme målet (Zoharen). Etter hvert som sagaen utspiller seg, i *Xenosaga 2* og *3*, blir det klart hva disse skapningene egentlig er. Jeg sier ”klart”, men det er ikke alltid lett å tolke informasjonen i den mer og mer komplekse sagaen. Det er derfor utenfor denne oppgaven å tolke vesenene utover den informasjonen vi får om dem i *Xenosaga 1*.

Hvorfor blir ikke Shion omdannet til en gnosis eller til salt ved berøring av gnosisen? Like før gnosisen skal levere det fatale slaget glimter en rekke bilde for øynene hennes; blant annet av den antatt døde kjæresten hennes og treningsøkter med KOS-MOS. Midt oppe i disse minnene dukker det plutselig opp en liten jente. Hun er kledd i en hvit kjole, og bærer et kors rundt halsen. Shion spør seg selv: What’s this girl doing here...? Seen her before...?” Jenta stirrer lenge på Shion, før hun snur seg mot veggen og forsvinner. KOS-MOS kommer brasende ut av veggen, og redder Shion. Den vesle jenta heter Nephilim, og dukker med jevne mellomrom opp som visjon i Shions sinn. Eksempelvis når hun første gang ser en zohar-emulator. Shions overlevelse av gnosisens berøring skyldes kanskje at hun er spesiell, at hun har evnen til å motta kunnskap andre mennesker ikke besitter. Dette er et mysterium i det første *Xenosaga*-spillet, men den metaforiske betydningen kan man kanskje driste seg til å tolke. Å bli til salt må være den verste skjebnen, et tap av både sjel og kropp (spiritualitet/materialisme). Å selv bli en gnosis betyr kanskje at sjelen er verdig, men transformasjonen til de tross alt groteske kroppene tilsier at den materielle kroppen ikke er verdig. Å motstå både kroppslig og sjelelig død, slik som Shion gjør, underbygger Shions viktighet. Det samme gjør manifestasjonen av piken, Nephilim. Nephilim er navnet på bibelske kjemper. I 1. Mosebok, kapittel 6, vers 4 beskrives disse kjempenes opprinnelse: ”På den tiden, og siden også, var det kjemper på jorden. For gudesønnene levde sammen med menneskedøtrene og fikk barn med dem. Det var de veldige menn fra eldgammel tid, de navngjetne.” (*Bibelen* 1992: s. 6). Shion har åpenbart noe stort i vente.

Man kan ikke uten videre sammenligne gnosis-tolkningene med Mary Shelley-allusjonen. Selv om vi pepres med intertekstuelle referanser i *Xenosaga* er det fullt mulig å finne overstyrende tematikk og plausible tolkninger. Det er tvilsomt at en ville lande på de samme tolkningene som ovenfor hvis monstrene bare hadde vært monstre – det vil si hvis de ikke var kalt ”gnosiser”. Men da kunne en mulig tolkning være at monstrene, med sine fryktelige evner, alluderte Nietzscheansk tankegang; ”Battle not with monsters, lest ye become a monster...”. Begge tolkningene er plausible på grunn av fiksjonsuniversets overstyrende tematikk. Det bør derfor være åpenbart at navnene her ikke bare fungerer som staffasje, men har en dypere mening. Vesenenes fysiske form, deres effekt på mennesker, gnosis-navnet, søken etter kunnskap, viljen til makt, esoterisk viten – alt dette henger mer eller mindre sammen. Det som derimot er symptomatisk for superflathet generelt, og *Xenosaga* spesielt, er hva tekstforfatterne har valgt å parre sine vidløftige ideer med. Når KOS-MOS kommer til redning angriper hun gnosisen og dens kompanjonger med tunge våpen og spenstig kampsport. Når store flokker av de samme monstrene dukker opp i *hyperspace* eller bombarderes i storstilte romkriger er det ikke vanskelig å tenke seg at de tankene man måtte ha om spiritualitet og esoteriske religioner svinner hen. Da er ikke gnosisen lenger metaforer for utilgjengelig kunnskap, da er de simpelthen monstre. Dette blir enda tydeligere når spilleren selv hiver seg ut i imaginære monsterkamper, og dette vil drøftes nærmere under spillmekanikkdelen.

3.3.3 ”Breaking Out” og ”MOMO Helps”

Dette avsnittet forteller historien om hvordan Ziggurat 8 redder MOMO fra fangenskap hos en organisasjon kalt U-TIC. To hovedaspekt vil drøftes: Tolkning av kunstige livsformer i *Xenosaga* og otaku og seksualitet. MOMO er en kunstig livsform (realian), navnet hennes er egentlig et akronym og står for "Multiple Observative Mimetic Organicus". Hun har utseendet, og i visse tilfeller mentaliteten til en fjorten år gammel jente. Ziggurat 8 er en cyborg. Han var opprinnelig et menneske, Jan Sauer, som begikk selvmord da kona og sønnen ble drept. Kropp og sinn ble resirkulert, og han er nå et militært våpen/leiesoldat.

Avsnittet begynner med MOMO sperret inne i et fengsel. Hun er kidnappet av U-TIC-organisasjonen, som er ute etter de hemmelige ”Y-Data” gjemt inne i MOMOs kunstige kropp. En annen organisasjon som også er interessert i ”Y-Data” er ledet av Dr. Juli

Mizrahi¹⁴. Hun har gitt Ziggurat 8 i oppdrag å redde MOMO. Spilleren kontrollerer cyborgen, og må navigere han gjennom U-TICs romskip for å finne MOMO. Deretter følger filmsekvenser som er ment å sette grunnlaget for den nære relasjonen mellom cyborg og realian. Når MOMO får vite hvem som har sendt Ziggurat 8, roper hun ”mommy” i glede. Den barnlige begeistringens tolkes i et tragisk lys av spilleren/tilskueren, fordi han på dette tidspunktet vet at det ikke er noe gjensidig kjærlighetsforhold mellom ”moren” og realianen som ligner den døde datteren. MOMO er enten ikke klar over dette misforholdet, eller så forneker hun det.

Ziggurat 8 trykker på en knapp i nakken, undersøker MOMO og bekrefter at hun er en ”100-series Observational Unit prototype”-realian. Hun liker ikke den merkelappen, og spør cyborgen om han kan kalle henne MOMO, slik som faren gjorde. Denne tematikken kjenner vi igjen fra *Blade Runner*; et kunstig skapt menneske med menneskelige følelser, klar over sin egen annerledeshet, men desperat etter å fornekte annerledesheten og av å skape en individualitet (motsatt følelsen av å være en ”modell”). For Ziggurat 8 er det motsatt. Når MOMO spør om han er en militær realian, svarer han nei og kaller seg en ”ex-human, a cyborg. An ancient relic.” Ironisk nok er det han som føler seg og framstår som noe arkaisk, selv om han er en cyborg. Nøkternt forteller han hvordan han registrerte seg som en organdonor mens han var i live, uten å tenke så mye over det. ”... and they resurrected me after my death.” Fra da av var han myndighetenes eiendom. Ziggurat 8 har ingen lyst til å søke tilbake til det menneske han var. Gjentatte ganger i *Xenosaga* ser vi ham skifte ut de få organiske delene han har igjen. Når bare hjernen er igjen vil metamorfosen være komplett, da er han en maskin i ett og alt.

MOMO forsøker å styre ham vekk fra denne tankegangen, hun mener et menneske ikke kan ha et navn som høres ut som et modellnummer, og omdøper ham ”Ziggy”. Dette trigger et minne hos cyborgen. Kameraet får et uskarpt, strekete bilde, som signalet på en gammel TV – en effekt kjent fra Paul Verhoevens film *RoboCop*, der vi også møter en cyborg som hjemsesøkes av fortiden som menneske. Minnet er om en gang han gav sønnen hund (som for øvrig også er mekanisk, virkelige hunder er nesten umulig å

¹⁴ Juli Mizrahi er kona til avdøde Joachim Mizrahi. Hennes mann bygde MOMO som et våpen mot vesenene kalt gnosiser. Han valgte å gi henne utseendet og noe av personligheten til deres avdøde datter, Sakura. Juli har aldri akseptert dette, hun føler avsky og klarer ikke å relatere følelsesmessig til MOMO.

oppdrive i framtiden); gutten blir overlykkelig, men heller ikke han er fornøyd med modelnummernavnet på valpen. Sønnen omdøper den fra "Nexus 6" til "Nex". Som for virkelig å rippe opp i det glemte, humane minnet, spør MOMO Ziggurat 8 om han synes navnet hun har gitt ham høres ut som et kjælenavn. "Hmm. No... Call me whatever you want." Han er iskald, men det første skrittet tilbake til menneskelighet er trigget av den vesle realianen.

Dette er velkjente science fiction-topoi, elementer av dette finner vi i *RoboCop*, *Blade Runner* og i andre filmer som for eksempel *A.I.* I disse fiksjonene diskuteres det om menneskeverd bare gjelder for naturlig skapte mennesker; hvordan kunstige livsformer søker og konfronterer sitt opphav og hvordan kunstige livsformer brukes som erstatning (fra arbeidskraft til å erstatte et barn). Den tematiske fellesnevneren for slike filmer og *Xenosaga* er at kunstige livsformer (roboter, replikanter, realianer, cyborger) i større grad innføres for å diskutere bevissthetens vesen og menneskets opphav enn teknologi i seg selv.

Et annet eksempel på filosofering rundt kunstig liv forekommer i et avsnitt der gnosisene angriper, Shion er i fare og mannskapet i romskipet må skynde seg til redningsskipet. Soldaten Virgil står i veien for KOS-MOS ildlinje, men hun bestemmer for allikevel å skyte, slik at både Virgil og gnosisene omkommer. Shion faller til bakken, opprørt, og spør KOS-MOS: "KOS-MOS. Do... do you understand what you've just done?!" KOS-MOS forsvarer handlingen med at hennes plikt innbefatter beskyttelse av Shion, ikke militært personell. Shion mener det ikke er en unnskyldning, androiden har ingen rett til å ta menneskers liv, og med hennes egenskaper kunne hun vel finne en annen måte å løse dilemmaet på. KOS-MOS leverer følgende rasjonelle svar:

At that time, Lieutenant Virgil was in my direct line of fire. Any changes in my firing position to avoid Lieutenant Virgil while protecting you would have resulted in a 30 % depreciation in my offensive capabilities. On the other hand, with the Lieutenant's death, there would only be an 0,2 % drop in efficacy. I simply chose the option with the highest probability to keep you alive. Furthermore. The escape pod has a maximum capacity of two occupants.

Shion aksepterer ikke dette, og fortsetter tiraden med å anklage KOS-MOS for ikke å ha noen samvittighet. KOS-MOS svarer ved å minne henne på at hun ikke er et menneske,

men simpelthen et våpen. Av alle folk burde hun erkjenne det. I hensikt å appellere til den menneskelige psyke anbefaler KOS-MOS at Shion skynder seg til redningsskipet før flere gnosiser kommer: "If you wish to express remorse for his death, it is best that you survive. Otherwise you will render his death meaningless." Her blir et rasjonelt tankesett satt opp imot et tankesett basert på følelser. KOS-MOS snakker og tenker som en datamaskin, og mangler de emosjonelle barrierer som kanskje ville hindre et menneske i å ofre et annet. Dette er i science fiction et ofte brukt dilemma, og handler om frykten for hvordan roboter vil agere i gitte situasjoner. Samtidig speiler motsetningen KOS-MOS/Shion menneskers egen kamp mellom fornuft og følelser. Bak mange følelseskalde roboter i science fiction banker imidlertid et skjult hjerte, som vi senere skal få se.

I det neste avsnittet sniker Ziggurat 8 og MOMO seg gjennom fiendens romskip. De støter på vakter i A.G.W.S.-kjøretøy (de store robotene man bekjemper gnosiser med). Cyborgen er ikke sterk nok til å håndtere slike roboter, men MOMO vet råd. I kraft av å være en 100-modell-realian kan hun produsere Hilberteffekten, invertere den og sette robotene ut av spill. Hun produserer energien med stort suksess. Etter å ha hørt og sett henne forsøke å menneskeligjøre Ziggurat 8, minner hun her seg selv og spilleren/tilskueren på hva hun er – et biologisk våpen. Man kan notere seg at de er få "ekte" *Homo sapiens* i *Xenosaga*, av protagonistene er det bare Shion som er menneske. Imidlertid er alle protagonistene *selverkjennende*. Og har man ført introdusert Jung som referanse, vekkes uvegerlig assosiasjoner til selve *psykoanalysen* tidlig i forrige århundre. Dette er intet psykoanalytisk studium, men man trenger ikke anstrenge seg for å se psykologien i enkelte karakterer. Det synes som om det har vært viktig for tekstforfatterne å begrunne relasjoner og motivasjoner. Ziggurat 8 mistet sønnen sin og begikk selvmord. Han er nå en barnløs cyborg, distansert fra menneskeheten. MOMO er modellert etter et annet dødt barn, og ser på skaperne sine, Juli og Joachim, som sine ekte foreldre. Joachim er død, "moren" avviser henne og dermed er hun selv farløs. Ziggurat 8 blir slik en farsfigur for MOMO, og relasjonen mellom dem er mer ekte og mer basert på kjærlighet enn det falske bildet avdøde Joachim forsøkte å bygge. MOMO kan ikke noe for at hun er modellert etter et annet menneske, alt hun kan gjøre er å forsøke å bygge en egen identitet. Hun anerkjenner etter hvert evnene sine, at hun er blitt skapt for et formål som både er kynisk (biologisk våpen, skjulested for "Y-Data")

og tragisk (erstatning for et annet barn). Men hun responderer som et menneske, og det er denne menneskeligheten hun forsøker å levere videre til Ziggurat 8.

Sex er et framtrepende aspekt ved anime, og i den siste filmsekvensanalysen kobler jeg dette opp mot superflathet i form av kontrasten mellom KOS-MOS' utseende og handlinger. Det er imidlertid en annen form for seksualisering tilstede i *Xenosaga* – barns seksualitet. Er dette en mistolkning som skyldes vestlige øyne? Hvis dette aspektet finnes, hvordan kan man knytte det til superflathet? Under er to illustrasjoner. Fig. 3.5 er en illustrasjon med MOMO og Ziggurat 8 fra fengselsscenen, mens fig. 3.6 viser og konstallasjonen Rubedo, Mary og Shelley.



Fig. 3.5. MOMO og Ziggurat 8.



Fig. 3.6. Rubedo, Mary og Shelley.

MOMOs klesdrakt består blant annet av en kort kjole, og ved første øyekast er det ingenting merkelig med det. I avsnittet som analyseres nedenfor - "Ma Belle Pêche" - blir hun utsatt for en slags psykisk tortur og voldtekt. Mens hun ligger på bakken, og skurken Albedo står truende over henne, er trusen og de nakne lårene synlig. Dette, kan man hevde, inngår i konteksten. Det er meningen at man skal se sårbarheten i en billedlig og faktisk nakenhet. Men under kampinnslagene, der protagonistene må kontrolleres av spilleren, er trusen hennes ofte synlig under det korte skjørtet. Det spiller ikke noen rolle at MOMO er en anime-figur med rosa hår, store øyne og stort hode; den barnslige stemmen og vissheten om at hun er modellert etter en fjortenåring levner ingen tvil om at vi har med et barn å gjøre. Hvis man legger til mimikk og til tider språk framstår hun faktisk som enda yngre enn fjorten.

Hva angår Rubedo er det seksuelle mye tydeligere, men på en helt annen måte. Han er ikke framstilt barnlig som MOMO; han er sjef for Kukai-stiftelsen, intelligent, belest og en stor krigstaktiker. Rubedo er tjuseks år, men fanget i en tolvårings kropp. Mary, en av navigatørene på Kukai-romskipet Durandal, er tydelig betatt av sjefen sin. Hun og søsteren kaller Rubedo for ”Little Master”¹⁵. En filmsekvens, der Rubedo viser sine evner i romkrig og pistolkamp, er full av floskler om penisstørrelse, og er ment å illustrere dette uforløste kjærlighetsforholdet: ”... when he says a little nudge, you know what it means” (Mary kommenterer Rubedos angrep på et fiendtlig romskip), ”I can’t believe how much his personality changes when he’s holding a gun” (Mary etter at Rubedo har plaffet ned fienden), ”A lust for conquest and absolute power, and the desire to have a really big... gun” (Shelley psykoanalyserer sjefen), ”...it’s probably just a complex about his height” (Shelley forsetter analysen), ”Probably. But I think Little Master’s plenty attractive just the way he is” (Mary responderer på analysen), ”It’s a shame. Little Master doesn’t have a choice in the matter but to stay that size...” (Marys vemodige konklusjon). For riktig å formidle at dette dreier seg om peniskomplekser er romskipet Durandal, oppkalt etter den mytologiske ridderen Rolands sverd, formet som nettopp et sverd.

Mary synes Rubedo er attraktiv tross sitt utseende, og teknisk sett er ikke dette seksuelle følelser rettet mot et barn. Hans sinn og personlighet er jo voksen. Samtidig er det for Mary en skam at Rubedo ikke har noe valg; han er nødt til å forbli i kroppen til en tolvårig gutt. Hun begjærer ham neppe fysisk. Denne kroppen blir aldri utsatt for noen direkte seksualisering i *Xenosaga*, og man kan kanskje konkludere med at forholdet mellom Mary og Rubedo er ment som comic relief¹⁶. Rubedo er en referanse til Jungs psykoanalytiske alkymi, og siden psykoanalyse er så uløselig forbundet med seksuelle problemer i populærkulturen, forsterkes karakterens egenskaper som allusjon.

Vanskeligere er det med MOMOs tilfelle. Er hun en Lolita? Spekuleres det i kroppen hennes? Hvilket blikk skal man se henne med i film- og kampsekvenser? Ovenfor stilte

¹⁵ I de såkalte ”maid cafés” i Akihabara, Tokyo spiller servitørene rollen som *anime*-karakterer. Kledd i franske tjenestepikedrakter og med overdrevne, søtladne stemmer benevner de de mannlige kundene sine ”master”. Kaféene er spesielt populære blant *otaku*, som her kan spille rollen som ”master” over sine fiktive *anime*-karakterer. Referansen er ikke opplagt, men kanskje er Rubedo en rollemodell for de ofte unge *otaku*-ene.

¹⁶ Definisjon fra Merriam-Webster: ”a relief from the emotional tension especially of a drama that is provided by the interposition of a comic episode or element”. (Merriam-Webster 2009).

jeg spørsmålet om det bare er vestlige øyne som ser bekledningen hennes som suspekt. I sin bok *Sex in Video Games* intervjuer Brenda Brathwaite representanter for dataspillindustrien. Spørsmålene hun stiller er ment å belyse forskjeller mellom U.S.A. og andre land med hensyn til seksualitet. Peter Payne representerer Japan, og hans syn kan sammenfattes i disse punktene: Japan er ”temmelig” liberalt, og sex er ansett som noe sunt og normalt, også for unge mennesker. Som eksempel nevner han de tusenvis av ”love hotels” i Japan, der de unge som bor hjemme hos foreldrene kan ha sex. Samfunnet er altså innbefattet med at ungdommen er seksuelt aktiv. Den amerikanske redselen for nakenhet er også så godt som fraværende; japanske offentlige bad, der ”alle” ser hverandre nakne, ville vært utenkelig i U.S.A.. Dataspill med sex- og datingelementer er dessuten svært populært, og ofte rettet mot et ungt publikum. (Brathwaite 2007: s. 267-269). Stikkordet er altså at Japan har et liberalt forhold til nakenhet, og at seksualitet er ansett som rent og sunt. I barneanimasjonsfilmen *My Neighbour Totoro* bader faren naken sammen med sine nakne døtre, i en scene helt uten seksuelle assosiasjoner. Men ville en slik scene forekomme i en *Disney*-film? I et annet avsnitt i *Xenosaga* samles de seks protagonistene til en avslappende tur på den kunstige stranden i Kukai-stiftelsen. Naturlig nok er alle kledd i badedrakter. (Fig. 3.7).



Fig. 3.7. Hvis man klarer å ignorere Allens (Shions assistent) tacky badedrakt kan man stille spørsmålet: Er MOMO en Lolita-figur?

De bør nevnes Shion og MOMOs badedrakter i denne scenen kan finnes som hemmelige items i *Xenosaga*. Disse utstyres man karakterene med i kamp, og dermed øker kapasiteten deres. Badedraktene opptrer i kampinnslagene identiske med de i strandscenen. Jeg har stilt spørsmålet om MOMO er en ”Lolita-figur”. I stedetfor å

svare direkte vil jeg drøfte spørsmålet ved hjelp av et eksempel fra otaku-miljøets anime-serier. Serien *Girls Bravo* er en typisk mannlig otaku-fantasi, svervende av barmfagre jenter og sex. Den mannlige hovedpersonen, Yukinari er en sjenert gutt som får en allergisk reaksjon i kontakt med jenter. Dette er en metafor for hans jomfruelighet og seksuelle usikkerhet. I sesong 1, episode 10 reiser hovedpersonene på badetur. De større jentene har abnorme bryster og minimale bikinier. Den lille jenta Tomoka kler seg som de større jentene i et forsøk på å etterape dem, og kameraet fokuserer i mindre grad også på kroppen hennes. Imidlertid er meningen med Tomoka, både i denne scenen og i serien ellers, at hun *ikke* er et seksuelt vesen. Yukinari har for eksempel ingen allergisk reaksjon i hennes nærvær. Det er meningen at hennes etteraping av de andre jentene skal være *humoristisk*. Tomokas rolle i *Girls Bravo* er å være søt og morsom. Den nakne kroppen hennes er altså ikke meningen å være eksponert for et mannlig blikk. Det er betimelig å anta at det er dette som er MOMOs funksjon i *Xenosaga*; med Shion og til og med androiden KOS-MOS i sexy bikinier rundt henne er det meningen man skal se hele scenen humoristisk. Da spørsmålet om Lolita ble stilt skyldtes det kanskje at man tolket MOMO med vestlige øyne. Med andre japanske referanser, som *Girls Bravo*, blir bildet annerledes. På den annen side finnes det ikke noe åpenbart svar på hvorfor akkurat MOMO (og Shion) kan bruke badedrakt i kampinnslagene, og ingen av de andre karakterene.

Det kan argumenteres for at MOMOs nakenhet (om man i det hele tatt kan kalle en synlig truse og nakne lår eller badedrakt for nakenhet) er lite synlig og kanskje ikke ment seksuelt i det hele tatt. I sekvensen nedenfor, ”Ma Belle Pêche”, er den i det minste kontekstualisert; et uttrykk for sårbarhet og maktesløshet. Sex i *Xenosaga* består imidlertid av mer enn disse tilfellene. Superflathet handler, som vi vet, om det overfladiske, og om ”the shallow emptiness of its [Japans] consumer culture”. Sex anses ofte som en lettvinnt måte å generere oppmerksomhet rundt et produkt på. Sex selger, og kontroversiell sex (som eksemplene ovenfor kanskje og kanskje ikke er) selger enda mer. Det er også en bestanddel i otaku-kulturen, der Murakami fant sin ”superflathet”. I analysen av *Xenosagas* siste filmavsnitt vil jeg forfølge denne tanken videre.

3.3.4 ”Ma Belle Pêche” og ”The song of Nephilim”

Albedo, som vi husker, er den av U-DO-bekjemperne som utviklet sinnssykdom. Nå er han besatt av letingen etter Zoharen, og søker derfor en digital veiviser som kan føre

ham til den. Han kidnapper MOMO, og tar henne med til en hemmelig romstasjon. Der vil han forsøke å frarøve MOMO det digitale kartet som er skjult inne i den kunstige kroppen hennes. Dette er en svært dramatisk scene samtidig som den er dialogtung. Albedo holder sin ”evil speech” her, i noe som kanskje kan kalles en psykisk voldtekt av den vesle realianen. Talen er gjennomsyret med intertekstuelle referanser – både til *Xenosaga* selv og filosofi, litteratur, mytologi og religion. Jeg har derfor valgt å gjengi Albedos tale i sin helhet, før jeg forsøker meg på en tolkning.

(MOMO vandrer nedover en mørk korridor. Psykedelisk musikk spiller i bakgrunnen. Med ett snubler hun over en mengde identiske livløse kropper. Det er kloner av henne, såkalte realianer. Hun blir svært opprørt, faller på kne og brekker seg. Enter Albedo. MOMO snur seg, og ser ham sitte på en trone med nok en død realian i armene. Musikken blir messende.)

Albedo

Such tears... What beauty they hold, these tears of sorrow. Surely they are the most precious substance in the world. But, are you worthy to shed such tears? The act of mourning the dead belongs to the realm of humans.

(MOMO reiser seg opp, rasende på Albedo)

MOMO

You did this, didn't you?

(Albedo betrakter den døde realianen i armene sine. Han leker med kroppen som om den var en dukke, og ler en sinnssyk latter. Så reiser han seg fra tronen, kaster kroppen fra seg og går mot MOMO. Hun krymper seg i redsel. Han griper henne ømt rundt halsen.)

Albedo

Ah, my beautiful little Kirschwasser. But still... Can you really call this a corpse? Frailty, thy name is woman... No, that's not right. You little realians weren't even born from a woman's womb. The human race, fearful in its weakness, built this world in a futile attempt to elude the abyss they call mortality. Culture, civilization... all delusions created by a powerless race, and of little use, like a barren woman. But amidst all this, you continue to exist as an unfettered soul, free from the shackles of flesh and blood. A completely pure consciousness. An eternal spiral, undefiled by impurities. A fusion of fire, breath, and spirit. What can we call you... but angels? New, unadulterated psyches. But what you lack is reality. And that is what I shall provide you with!

(Albedo river av seg sin egen arm, og kaster den til bakken. MOMO lukker øynene. Han går mot henne, og skremmer henne ved å regenerere en ny arm. Hun faller bakover. Han ler hysterisk, river av seg sitt eget hode og kaster det for føttene til MOMO. Hun blir sjokkert, og snur seg vekk. Hodet hans fortsetter talen på egenhånd, inntil han tramper på det og regenerer et nytt. Etter Albedos siste ord, svimer MOMO av.)

Albedo

Ah, ma belle pêche... there's no need to tremble like that. Else you'll make me feel like a péché myself. Was that a glimpse of a man that I caught in your heart? Who is it, this red-haired...? Red-haired... Rubedo! Do you know what he said while he coughed up his lifeblood? "Except a corn of wheat fall into the ground and die, it abideth alone." Wheat, eh? There's enough of it we can afford to waste as much as we want. Like my head, you see? What do you think, my beloved pêche?

I påfølgende avsnitt, "The song of Nephilim", får Albedo dårlig tid. Shion og de andre er på vei for å redde MOMO, og han må handle raskt. Han legger hånden over ansiktet hennes, og hun stønner lidende mens energi strømmer ut av henne. "Stopp," protesterer hun. "Gå ut av kroppen min." Innen redningen kommer har Albedo trukket ut de delene av bevisstheten hennes han trenger ("Y-Data").

La oss først begynne med Kirschwasser. Dette er et navn Albedo har gitt på den typen realian han har myrdet i kaldt blod. Albedo spør om menneskelige egenskaper, som at MOMO sørger over realianene er verdig den opphøyde livsformen han mener hun er. "Kirschwasser" er et tysk ord; en direkte oversettelse vil være "kirsebærvann". Dette er selvfølgelig en enkelt germansk referanse, men først og fremst er det en del av en intrikat språklek. MOMO ble som sagt modellert etter jenta ved navn Sakura, og Sakura betyr "kirsebær" på japansk. Det japanske ordet "momo" betyr på sin side "fersken". Albedo bruker to nesten identiske ord i talen sin, péché og pêche. Begge er fransk, og oversettes til henholdsvis "synd" og "fersken". Albedo bruker det positive ordet pêche ("fersken") om MOMO, mens han ironisk benevner seg selv som synder¹⁷ idet han ser henne skjelve. Leken med ord har sin årsak. Når Albedo sier "ma belle pêche" (min vakre fersken) er han også her ironisk. Han ønsker å påføre henne skyldfølelse, fordi de hvithårete realianene – Kirschwassers – er underlegne henne. De misunner MOMO

fordi ”faren” deres (skaperen, Dr. Mizrahi) elsker henne høyest av alle realianene. Mens de selv er identiske, pregløse kloner, er MOMO modellert etter Mizrahis døde datter. Samtidig som Albedo indirekte kaller MOMO en synder, går han ikke av veien for å opphøye både henne og Kirschwassers til engler – rene, uforfalskede sjeler. Realianene vokser ikke fysisk, men forblir i den samme kroppen for alltid. Albedo er heller ikke et menneske, og til alt overmål har han evnen til å regenerere seg selv

Det Albedo egentlig retter skytset mot mens han piner MOMO, er menneskeheten selv. Vi er simple vesener som fruktesløst forsøker å unngå den avgrunnen som er forgjengelighet. Han siterer det kjente *Hamlet*-sitatet om at kvinnens navn er svakhet (1. akt, scene 2.), der Hamlet er fortvilet rasende over at moren hans har giftet seg med onkelen så altfor tidlig etter farens død. (Shakespeare 1997: s. 18). Hamlet fortsetter å rase over kvinnens lyst i et annet kjent sitat, der han ber Ophelia flytte inn i et kloster.¹⁸ Dette er vår menneskelige svakhet, både kopuleringen selv og at vi desperat forsøker å unngå ”dødens avgrunn” ved å formere oss. Samtidig kaller Albedo kultur og sivilisasjon mislykket; ”en ufruktbar kvinne”. Bibelsitatet om hvordan bare de døde kornene bærer frukt er for ham også en metafor for menneskets underlegenhet. Det er hentet fra Johannes kapittel 12, vers 24; og er Jesu ord. (Bibelen 1992: s. 130). Hvis man derimot er en udødelig U-DO-bekjemper, eller en engelisk realian, kan man kaste bort så mye frø en bare vil. Frukt er et viktig symbol her.

Når Albedo leter etter dataene inne i MOMO, og hun sier ”gå ut av kroppen min”, er det en utilslørt voldtekstmetafor. Dette er Albedos ultimate onde handling, der han avslører at han ikke har noen skrupler i sin søken. Han har framhevet MOMOs renhet, og nå tar han også den fra henne; om en på et annet nivå enn fysisk.

Mens Albedo forakter menneskeheten er det meningen at tilskueren skal sympatisere med MOMO. Selv om hun er en realian er hun menneskeligjort. Mens Albedo trenger inn i henne ber hun i tankene om hjelp fra Rubedo og Ziggurat 8; de av protagonistene hun har de sterkeste relasjonene til.

¹⁷ Egentlig sier han ikke ”synder” om seg selv, men ”synd”. Synder på fransk, hankjønn ville bli *pécheur*. Man kan imidlertid anta at det er ”synder” som menes, og at tekstforfatterne har forenklet for å få fram likheten med ordet ”fersken”.

¹⁸ ”Get thee to a nunnery – why wouldst thou be a breeder of sinners? (Shakespeare 1997: s. 66)



Fig. 3.8. Albedo og MOMO

Hele sekvensen er en fruktkurv av kløktig ordspill, og har en mangefasettert helhet, der delene er knyttet sammen av nettopp symbolet ”frukt”. Sekvensen er selv en database, men uten påfallende otaku-elementer, og som helhet uten *simulacra*. Isolert er den alt annet enn insubstansiell og overfladisk i all sin grusomhet.

Sekvensen viser at Albedos personlighet, hans galskap, har en drivkraft. Han har ingen skrupler med å torturere MOMO i jakt på sine Y-Data. En må anta at denne drivkraften er ment å alludere Nietzsches ”vilje til makt”, og begrepet får gjennom Albedos ondskap et negativt fortegn. En bør også huske at Albedo- navnet har sin opprinnelse i Jungs alkymi. Dette trinnet er ment å være en renselsesprosess, en sjelelig påkledning etter det første vanskelige trinnet. Her skal også en høyere makt gripe inn for veiledning. Albedo er definitivt underlagt en høyere makt, hans galskap og evner stammer fra U-DO. Men istedenfor å se på Albedo som metafor for noe positivt, en menneskelig erkjennelsesprosess, er det som om Nietzsches filosofi i *Xenosaga* fordreier Jungs ideer. Rubedo, det siste trinnet i prosessen, er representert ved spillkarakteren Rubedo. Men han er slett ingen komplett, selverkjennende skapning. Tvert imot er den overlegne kraften han besitter til hinder for hans ønske om å være et menneske, et som kan knytte relasjoner til andre. Han sier det selv, helt i begynnelsen av ”Ma Belle Pêche”-avsnittet. Romstasjonen Albedo holder MOMO kidnappet i utsondrer en mystisk sang (som bare han, Nigredo, Albedo og Shion kan høre), og da

tenker han ”This darkness. I feel like I’m being dragged down into an abyss”.

Nietzsches avgrunn graver dypere enn Jungs psykoanalytiske alkymi.

Avslutningsvis vil jeg si noe mer om den lille piken med de mange navnene. ”Momo” betyr fersken på japansk. Hun er modellert etter en jente ved navn Sakura (som betyr ”kirsebær” på japansk). Navnet hennes er også et akronym – M.O.M.O., som står for ”Multiple Observative Mimetic Organicus”. Hun er et kunstig skapt menneske, en realian. Men det er en mulig allusjon som ikke står under artikkelen hennes i *Xenosagas* database (U.M.N.), og det er navnet på hovedpersonen i en roman av Michael Ende. Romanen og hovedpersonen har navnet ”Momo”. Er dette simpelthen en tilfeldighet? Er jeg påvirket av den endeløse strømmen av intertekstuelle referanser og godt skjulte allusjoner i *Xenosaga*? Den første mistanken om at dette kanskje ikke er en tilfeldighet er det faktum at Michael Ende er tysk. Som det går fram av denne oppgaven kan det argumenteres for en ”germansk” tematisk helhet i dataspillet. Dette er imidlertid tynt, og ikke nok til å overbevise om at navnelikheten er mer enn tilfeldig.

Det neste momentet er Endes forbindelse med Japan. I et TV-intervju med japansk fjernsyn snakket Ende i mer enn to timer romanen Momo og dens mange allusjoner til økonomi og pengesystem. (Mittelstaedt 2005: 1.-3. avsnitt). I en artikkel om Michael Ende skriver Mittelstaedt: ”Michael Ende loved Japan, her people, her culture. And the Japanese love him. In no other country besides Germany his work was so completely absorbed and nowhere else was the number of printed copies of his books as high.” (Mittelstaedt 2005: 4. avsnitt). Artikkelforfatteren forsøker så å finne en av årsakene til det nære forholdet mellom Ende og Japan. Kjennetegnet både på det japanske folkets og den (avdøde) tyske forfatterens tankesett, er evnen til å la motsetningene fornuft og følelser leve i harmoni. Dette kommer blant annet til uttrykk i fantasien: ”Fantasy, the free flow of associations is a method for dissolving conditioned thinking patterns, prejudices, and to investigate new ways of thinking.” (Mittelstaedt 2005: 27. og 28. avsnitt).

Vi har punktene ”navnelikhet”, ”tysk” og ”Japan”. Det siste jeg vil belyse er romanen selv; fortellingen om Momo. Hvem er Momo? Hun er en fattig, foreldreløs pike, av ukjent opphav...

[...] liten og temmelig mager, og folk kunne ikke med sin beste vilje si om hun var åtte eller kanskje tolv år [...] Øynene var store og uttrykksfulle [...] En dag ved middagstider kom noen kvinner og menn fra nabolaget for å forsøke å fritte henne ut [...] ”Men hvor kommer du fra, barn?” Momo lot armen svinge ut i en bestemt bevegelse, som for å antyde et eller annet sted i det fjerne. ”Men hvem er foreldrene dine da? frittet mannen videre. Barnet så rådløst fra den ene til den andre og trakk litt på skuldrene. (Ende 1988: s. 11 og 12).

MOMO i *Xenosaga* er også foreldreløs på sin egen, tragiske måte. I romanen knytter Momo et nært forhold til to menn; en gammel og en ung. MOMO i *Xenosaga* har sin sterkeste relasjon til gamle Ziggurat 8 og unge Rubedo.

Når man tar alle disse momentene i betraktning er det betimelig å tolke navnet på karakteren MOMO i *Xenosaga* på enda en måte: Som en japansk hilsen til Michael Ende.

3.3.5 ”Escape (Pain)” og ”Re-Entry (Spirit)”

Dette er de to siste filmekvensene i *Xenosaga*, og kommer etter man har bekjempet spilllets sisteboss. Navnene i parentes er tittelen på to sanger som akkompagnerer sekvensene. Som vi husker hadde Albedo kidnappet MOMO for å få tilgang på Y-dataene lagret i hjernen hennes. Nå har Albedo flyktet, ensemblet har drept gnosisen han makte fram (sistebossen) men som en siste ”avskjedsgave” til protagonistene har han programmert romstasjonen Proto Merkabah¹⁹ til å kolliderere med planeten Second Miltia. Den vesle gruppen, som befinner seg inne i romstasjonen, har funnet ut at de kan igangsette en selvdestruksjonsmekanisme for romstasjonen, og dermed redde planeten. Dette innebærer at KOS-MOS må bli igjen og trykke de nødvendige knappene for selvdestruksjonen. Det er ikke klart om hun rekker å komme seg i sikkerhet før hun er ferdig. Selvdestruksjonsmekanismen er typisk for mye science fiction, og kommer ofte som en billedlig og bokstavelig forløsning mot slutten.

”Escape” begynner med kryssklipping av våre helter som løper mot sikkerhet, romstasjonen som går stadig mer i oppløsning og KOS-MOS tapre jobb med datamaskinen. I bakgrunnen hører vi sangen ”Pain”. Shion, chaos, Ziggurat 8, MOMO og Rubedo kommer seg helskinnet inn i romskipet Elsa (dokket til romstasjonen), men

¹⁹ Proto Merkabah er et stort kompleks, en av dens deler, der Albedo holdt MOMO fanget, er kalt ”Song of Nephilim”. ”Nephilim” har vi allerede identifisert som en Bibelsk referanse. ”Merkabah” er en annen. Det er et navn på et guddommelig kjøretøy i Esekiel; kapittel 1, vers 1-26. (Bibelen 1992: s. 924-925).

Rubedo gir beskjed om at de ikke skal ta av før KOS-MOS er ferdig. Imidlertid blir ødeleggelsene verre og verre, og de tar av uten KOS-MOS. Shion protesterer. Mens Shion fortviler dukker en stemme opp i hodet hennes (Nephilim, den lille jenta). Hun oppmuntrer Shion til ikke å være redd, og å ”se med sitt hjerte”. Shion lyster, og får en visjon av KOS-MOS løpende inne i romstasjonen. Shion beordrer så kapteinen i Elsa til å fly så nært som mulig en bestemt vegg i romstasjonen. KOS-MOS kommer brasende ut av stasjonen, Shion og Ziggurat 8 rekker akkurat å gripe hånden hennes og dra henne i sikkerhet. Sittende ved siden av hverandre kommer Shion med en comic relief-uttalelse til KOS-MOS: ”Jeg burde virkelig sette deg på diett”.

Dette synes som en tradisjonell spenningsscene, og man må lete godt etter referanser til Jung, Nietzsche, og religion. Sangen som spilles i bakgrunnen har kvinnelig vokal, og ved første gjennomhøring en enkel og romantisk tone. Vi ser på teksten i de tre første versene:

First we touch, and we hurt each other
Then we tear our hearts apart
We are too close and I can feel the pain
Fill my empty heart

Is this pain too much for me?
Can I stay the same?
When this pain consumes my heart
Will I be able to hold on to my soul?

Kindness is something I don't want or need
The sunshine would just dissolve me into light
Give me a pain as pleasing as your sigh
So I can feel you all the day and night
And keep me from fading away

Dette er en kjærlighetserklæring, og er utvilsomt ment å beskrive forholdet mellom Shion og KOS-MOS. Dette er ikke et fysisk forhold, det finnes ingen seksuelle undertoner mellom dem. I tillegg er Shion et menneske, og dertil et menneske som har skapt *roboten* KOS-MOS. Roboten gjentar flere ganger at hun ikke er programmert til menneskelige følelser. Hva slags forhold er det da? Uansett hva KOS-MOS hevder, er det mange tegn på at det bor en sjel inne i maskinen et sted (hvilket avsløres i *Xenosaga 3*). Noe er ment å våkne i henne, gjøre henne hel. I spillmekanikkdelen siterer jeg dette utsagnet hennes, ”Shion... Will feeling pain... make me... complete?”. Sangen forteller

også om ”pain”, lidelse. Jeg-personen i teksten ønsker verken godhet eller solskinn, men en lidelse som holder henne knyttet til den hun elsker. Den samme lidelsen holder henne levende (”keep me from fading away”). Gjennom hele dataspillet har vi sett Shion slåss for og fortvile over KOS-MOS, mens denne har gjort alt i sin makt for å beskytte sin skaper. Tydeligvis er det noe mer mellom dem enn bare et skaper/skapsforhold. Ved første øyekast har vi altså en scene og en sang som uttrykker åndelig kjærlighet mellom to vesener. Imidlertid er de intertekstuelle referansene aldri langt unna på *Xenosagas* overflate. Kan ”lidelse” også bety noe annet?

I den neste sekvensen, ”Re-Entry”, går det galt igjen. Romskipet Elsa har fått skader, og braser nå i altfor stor fart og steil vinkel mot planeten. Det begynner å brenne når det når atmosfæren, og mannskapet er rådvile. KOS-MOS sniker seg bort fra de andre, i retning lasterommet. Der står chaos. Han er alvorlig, i hodet hans lyder stemmen til Nephilim: ”What will you do?” Han stirrer på de knyttede nevene sine. Den dramatiske spenningsmusikken og kommandoropene stilner, og erstattes av rolig pianomusikk og skrittene til KOS-MOS. Hun passerer chaos på veien til en dør i skipets lasterom. Han ser overrasket på henne og sier ”You’re...? Wait!” Før hun forsvinner ut døren ytrer hun de enigmatiskke ordene ”Relinquish your pain... unto me...”. KOS-MOS planlegger nok en gang å ofre livet for de andre (eller kanskje bare Shion), denne gangen ved å støtte romskipet (som braser brennende mot planetoverflaten) med sin egen kropp. I et dramatisk klimaks kryssklippes følgende scener (se appendikset for illustrasjoner): Shions fortvilelse; KOS-MOS under det brennende skipet; chaos i lasterommet, hendene hans gløder; Nephilim som kikker mot himmelen; en mystisk, ung gutt som stabler klosser oppå hverandre, før han også kikker mot himmelen; en mystisk hvithåret mann som kikker på et instrument; KOS-MOS røde øyne blir blå; et blått lys utstråler, hvite fjær strømmer forbi romskipets vindu; store englevinger kommer til syne under romskipet. Så stilner det.

Romskipet er reddet, det flyr trygt blant restene av Proto Merkabah, som faller som ufarlige stjerneskudd, og til alles forundring har KOS-MOS overlevd. Hun entrer Elsa igjen, og blir mottatt med stor glede. KOS-MOS reddet romskipet ved å kombinere kreftene sine med chaos’ krefter. Ordene hun ytret til ham før hun forlot romskipet kan oversettes til noe slikt som ”oppgi din lidelse til meg”. Her har vi lidelse igjen, om enn i en videre betydning enn i sangteksten. KOS-MOS blir bokstavelig talt en engel idet hun

redder romskipet, og fjærene som strømmer ut fra henne er også forbundet med chaos (se under ”spillmekanikk”). Hvilken forbindelse som finnes mellom de to er på dette tidspunktet uklart²⁰, men vi kan allikevel se og tolke den intertekstuelle referansen knyttet til ”lidelse”. Det er rom for flere tolkninger, jeg har valgt to. I sangteksten forteller jeg-personen at lidelsen er det som holder henne levende. Dette er et velkjent filosofisk argument; uten sorg vil man heller ikke kjenne glede. Lidelse er en av de aspektene som konstituerer mennesket selv. KOS-MOS er ennå ikke klar over at hun har en sjel, den er skjult inne i robotkroppen som Shion har bygget. Men noen ganger – hver gang øynene skifter farge fra rød til blå – snakker denne sjelen til henne. Instinktivt forstår hun at hvis hun skal vende tilbake til det hun en gang var, må hun også føle sorg og smerte. Den andre tolkningen er å se begge sekvensene som en bibelsk allusjon. Vi har allerede englevingene, men viktigere enn dem er sentensen ”oppgi din lidelse til meg”. Dette kan tolkes som en referanse til Jesus og Det Nye Testamentet. Jesus led på korset for menneskehetens frelse. Kraften i hendene til chaos er et symbol på lidelsen som KOS-MOS mottar for å redde mennesket på Elsa. Vi har dessuten tidligere nevnt en sekvens der Shion får en visjon av en korsfestet KOS-MOS.

Hvordan kan man se denne filosofiske og følelsesrike sekvensen i lys av superflathet? Da hopper vi tilbake til lasterommet, og dveler et øyeblikk ved KOS-MOS (fig. 3.9).



Fig. 3.9. KOS-MOS på vei for å redde romskipet Elsa.

²⁰ chaos var sammen med KOS-MOS en tilhører av Jesus for 6000 år siden. Hans opprinnelige navn var

Dette er like før hun skal si ”oppgi din lidelse til meg”, og selv om det ikke kan vises med en illustrasjon, så svaier de kolossale brystene fra side til side. Jeg har tidligere nevnt KOS-MOS’ seksualiserte utseende, og nå kan man kanskje tolke det dit hen at sex blandet med for eksempel filosofi er selve hovedeksempelet på et produkt som følger superflathetens prinsipp. Man har filosofi, og så krydrer man det med sex (som alltid selger). Det er ikke det som er poenget. Kan det være at KOS-MOS er framstilt slik siden hun er en inkarnasjon av Maria Magdalena, som i følge tradisjonen er en prostituert? Det er mulig, men den kunnskapen besitter ikke spilleren før han spiller *Xenosaga 3*. Det er heller ikke slik at seksualitet ikke har noen plass i betraktninger om menneskets væren – snarere tvert imot. Det man må huske er at Murakami introduserte sitt superflathet-begrep basert på den japanske otaku-kulturen. KOS-MOS er en anime-karakter, og har sine attributter deretter. Hun er satt sammen etter database-prinsippet (diskutert under teoridelen), og det er selve hovedgrunnen til hennes svaiende bryster. Det finnes ingen korrelasjon med framstillingen av en slik anime-karakter og ideen bak ”oppgi din lidelse til meg”. Det er ikke slik at tekstforfatterne og designerne syntes det var en spennstig kontrast i en slik framstilling. Poenget er at den ene ideen ikke har noen *forrang* foran den andre, de eksisterer på samme plan. Eco kaller sekvensen fra E.T. en intertekstuell dialog. Der er referansene (romvesen, Yoda, Lucas og Spielberg) forbundet med hverandre. I sekvensen med KOS-MOS i lasterommet har vi en *polyfonisk* intertekstuell dialog i utjevningen av de ulike intertekstuelle referansene og de andre estetiske virkemidlene.

Avslutningsvis vil jeg si noe mer om ”Viljen til makt”. Under rulleteksten vises en rekke, mindre filmsekvenser. En av dem viser Nigredo (partneren til Rubedo). Han sier ”There’s a vortex of temptation... and obsession that still remains. That’s what continues to draw them in.” Han sikter blant annet til Albedo, som vi så får se flygende i A.G.W.S.-en sin gjennom verdensrommet, leende, på uopphørlig jakt etter Zoharen. Deretter klippes det til Wilhelm, den mystiske, hvithårete mannen fra klimakset. Vi vet lite om han på dette tidspunktet, annet enn at han trekker i de tråder som kan trekkes i Universet. I en samtale med en av sine undersåtter avslører han at den uvitende Albedo blott er et redskap for hans egne planer. Wilhelm sier om Albedo: ”His will shines with

”Yeshua”, mens KOS-MOS på den tiden var ingen mindre enn Maria Magdalena.

such wondrous light”. Wilhelm, som er et germansk navn, betyr ”vilje” og ”hjelme”. Han snakker med pasjon om Albedos gnistrende vilje. Albedos motivasjon kan forstås som Nietzsches ”Vilje til makt”-prinsipp, der mektige Wilhelm selv *er* viljen. Hans galskap, igangsatt av Rubedos uhell, er det som gav ham kontakt med denne Universets vilje. Ved ettertanke er det ingen klare antagonister i *Xenosaga*. Gnosisene, for eksempel, motiveres av ukjente årsaker; de er ikke bare simple romvesener som er ute etter å utrydde menneskeheten. Albedo gjør onde handlinger, men vet ikke selv hva som er den egentlige drivkraften bak søken etter Zoharen. Rubedo handlet ut fra hans egen menneskelighet da han avbrøt kampen mot U-DO, noe som resulterte i Albedos galskap. Handlet han etter viljeprinsippet? Er det samme prinsipp som vekker sjelen i KOS-MOS? Vi minnes at viljebegrepet hos Nietzsche er *inhumant*, det ligger innebygget i Universet selv. Alle de enigmatiske kreftene, visjonene og overmenneskelige bevissthetene vi støter på i *Xenosaga* kan meget vel tolkes som Nietzsches ”Will”. Dette er en vilje som er livets mål, og må stadig vokse. Sannheten skapes av de dominerende kreftene der og da i historien, og i *Xenosaga* er de dominerende kreftene Wilhelm og Albedo (de ”onde”), KOS-MOS og Rubedo (de ”gode”) og U-DO (det umenneskelige). Det kan synes som om *Xenosagas* undertittel er et bærende karaktermotiverende prinsipp, og at ”Will” i henhold til Nietzsche eksisterer som et begrep bortenfor ondt og godt. Kanskje er det et slikt budskap det neste spillet i sagaen vil videreføre, i og med at det har undertittelen ”Jenseits von Gut und Böse”.

Som jeg diskuterte under avsnittet om Albedo og MOMO knuser Nietzsches ideer Jungs alkymiske menneske. Men selv om ”viljen til makt”-prinsippet ligger som en undertone i *Xenosaga* finnes det også en motstående kraft. Ved gjentatte tilfeller har jeg konkludert med at det er meningen man skal respondere emosjonelt med protagonistene. Det finnes nemlig en annen drivkraft enn Nietzsches begrep bak handlingene deres, og det er empati, kjærlighet og vennskap.

3.4 Når Jung og Nietzsche lader pistolene – spillmekanikk i *Xenosaga*

Denne delen er ikke ment å være en analyse av spillmekanikken per se, men snarere en drøfting av hvordan spillmekanikkens elementer kontrasterer fiksjonsfortellingen og hvilke eventuelle intertekstuelle referansene vi her finner. En spillanmelder uttrykker

det slik i sin anmeldelse av nevnte dataspill: "If there are aliens bearing down on you literally a yard away, how do you have time to stand inert and discuss the ethics of killing for a full 10 minutes?" (Sheffield 2002: 10. avsnitt). Sitatet gjelder konteksten spillets protagonister befinner seg i, men er det mulig at det på sitt vis også passer for spillerens opplevelse av *Xenosaga*?

Faktisk spilletid (der du spilleren er aktiv, styrer karakterene fra A til B, utkjemper kamper og så videre) avhenger av hvor godt man mestrer spillet i seg selv, men gjennomsnittelig spilletid er i følge GameSpot omtrent 20 timer (Hyperblade 2005: 7. avsnitt). Den vanlige gangen i et RPG-spill er omtrent slik: Filmsekvens – utforsking – slåssing – filmsekvens – og så videre. Den samme anmelderen kommer med følgende klage:

"... *Xenosaga* has (in my opinion) poorly scripted, sparsely directed cut scenes interspersed with a bit of walking. Several times in the game your task is to walk back and forth between two places talking to certain people. This is your taste of "play" between extremely long cut scenes. And while the Battle system is certainly flashier this time around, it's not nearly as engaging. This is not gameplay for gameplay's sake, it's used more as a vehicle to advance/return to the story." (Sheffield 2002: 11. avsnitt).

Dette kunne vært utgangspunktet for en diskusjon om bruken av filmsekvenser som historieformidling i dataspill. Er FMV egentlig en gammeldags, for ikke å snakke om feil, måte å fortelle på? Dette er utenfor problemstillingen, men vi kan likevel bruke sitatet til å drøfte hvilken effekt det har når lange filmsekvenser avbrytes av kortere spilling. Og med effekt mener jeg hvordan det endrer/opprettholder vår forståelse av *Xenosaga* som et produkt underlagt begrepet superflathet.

Først må det sies at forholdet filmsekvens/spilletid ikke er like skjævt (i et dataspillperspektiv) som anmelderen gir uttrykk for. Filmene har som sagt en samlet spilletid på noe over syv timer, mens GameSpot hevder at faktisk spilletid er tjue timer for en gjennomsnittelig spiller. Er man dessuten opptatt av å gjøre de spillbare karakterene så mektige som mulig (se beskrivelsen av RPG-spill i appendikset), og samle alle bonusgjenstander gjemt omkring i de forskjellige verdenene, blir spilletiden forlenget. Det som imidlertid ser ut til å plage spillanmelderen ovenfor er at spillmekanikken ser ut til å være underordnet historien som fortelles i filmsekvensene, til det punkt at spillingen føles overflødig. Det blir selvfølgelig desto verre hvis, som

anmelderen hevder, filmsekvensene i tillegg er slett regissert og skrevet. Med et slikt standpunkt kan det synes som om tekstforfatterne av *Xenosaga* har valgt feil medium å fortelle sin historie.

To spørsmål må drøftes i det følgende: For det første, finnes det intertekstuelle referanser i spillmekanikken tilsvarende de vi har identifisert i filmsekvensen? For det andre, hva skjer med Jung og Nietzsche når man bruker timevis på strategiske kampinnslag eller på å finne en skjult bonus? Vi begynner med det første spørsmålet, og tar en titt på chaos (fig. 3.10).



Fig. 3.10. chaos/Yeshua utfører et angrep

Her ser man et skjermbilde fra en tilfeldig kamp. Karakterene man kontrollerer vises øverst (sammen med hvor mye helse de har, magi og lignende). I dette tilfellet har spilleren valgt et spesialangrep, unikt for karakteren chaos, og dermed zoomer kameraet inn på denne karakteren. En kort animasjon vises, og deretter ser man resultatet på fienden (hvor mye liv angrepet tok blant annet). Navnet på angrepet i fig. 3.10 er ”Angel Wings”. chaos er den ”mystiske” av protagonistene i *Xenosaga*, lite er kjent om hans bakgrunn. Når han utfører ”Angel Wings” ser vi hvite, transparente fjær fly omkring. Dette er faktisk et frampek til dataspillets avsluttende filmsekvens. Fjærene er en konnotasjon til engler, og som vi har sett i analysen av den siste filmsekvensen, er englevingene knyttet til chaos’ og KOS-MOS’ samarbeidende frelse. Legg også merke

til chaos' lysende hender, både i film- og magiangrep. Jeg har nevnt dessuten nevnt at KOS-MOS øynefarge forandrer seg når sjelen hennes våkner, men det er et annet kroppslig tegn på dette. Magen hennes åpner seg, og utstråler lys. Et av KOS-MOS' angrep i kampinnslagene, "X-Buster", åpner nettopp med en slik animasjon. Det gir en interessant effekt når man gjenkjenner elementer fra kampene i den avsluttende filmsekvensens klimaks. Interessant fordi dette er en selvreferanse i *Xenosaga*, som holdes skjult i kraft av at den ses om og om igjen i kampinnslagene. Vi ser ikke skogen for bare trær.

Dette er et unntak; som oftest har slike navn/referanser i spillets kampinnslag ingen videre tilknytning til historien. Mange av navnene på angrep, magi eller utstyr er imidlertid henter fra germansk mytologi eller bibelske/jødiske skrifter. Et eksempel er det mektigste magiangrepet i *Xenosaga* - "Erde Kaiser" (tysk for "Jord-Keiser"). Andre eksempler, som konnoterer bibelsk og jødisk terminologi, er "Seraphim Bird", "Miracle Star", "God's hand", "Light and Wings", "Angel Arrow" og "Angelic Requiem". Brorparten av navnene forbundet med kampdelen av spillet er imidlertid konvensjonelle og nøytrale, slik som "Medica" og "Refresh". "Mithril" er et kjent materiale fra mange RPG-spill, og er hentet fra Tolkien-mytologien. Hva som derimot er helt fraværende er jungianske og nietzscheanske referanser.

Slike referanser betyr altså lite for tolkingen av historien, men de utfyller en annen funksjon, nemlig det å skape følelse av et estetisk hele. Kanskje ville spillerne, i hvert fall de som investerer i historiedelen av spillet, føle det som mangel på konsekvens hvis ingen våpen eller trylleformularer konnoterte det germanske eller bibelske.

Noe en også legger merke til i kampene er hvordan de spillbare karakterenes individuelle ferdigheter og valg av våpen samsvarer med karakterenes personlighet i filmsekvensene. Rubedo, for eksempel, har en ytre maske av selvtillit, tøffhet og eventyrlyst. Når han kjemper svinger han sine to revolvere som en cowboy. MOMO, som er en søt, liten jente, har få kraftige angrep å velge mellom. Et av angrepene hennes heter til alt overmål "Petite Meteor".

Det andre spørsmålet stilt innledningsvis var hvordan man oppfatter sammenblendingen av Jung og Nietzsche og strategiske kampsekvenser. Under filmsekvensanalysen diskuterte jeg vidløftig symbolikk sentrert rundt Gnostisisme og gnosiser. Hvordan er deres tilstedeværelse i kampinnslagene? Noen ganger kreves det at spillkarakterene ifører seg de såkalte A.G.W.S. (Anti-Gnosis Weapon System), som er digre roboter bygget for å takle gnosiser i kamp. Gnosiser er én klasse fiende, mens for eksempel roboter er en annen. Noen våpen vil være effektive mot gnosiser samtidig som de er ubrukelige mot roboter. Gnosiser selv er dessuten rangert etter evner, styrke og så videre. Alt dette er karakteristiske RPG-elementer. Meningen er å bruke taktikk, opparbeide kjennskap til de forskjellige klassene og typene, hva slags våpen eller spillbare karakterer som passer best og så videre, for å knuse motstanderne. Kampene kan være over på sekunder, eller – hvis spillkarakterene er merkbart svakere enn motstanderne, for eksempel mot en ”boss” – trekke ut i det uendelige. Det er derfor mange spillere fortsetter å slåss kamp etter kamp når de egentlig er oppfordret til å avansere videre. Hver kamp bygger opp spillkarakterenes styrke, de vokser i ”levels”.

I filmsekvensene er gnosiser enten fryktelige monstre figurene forsøker å flykte fra, eller så får de selv juling eller blir bombardert av stjernekrigs våpen. Imidlertid er denne volden som ofte ledsaget av filosofisk dialog og det spillanmelderen ovenfor kaller ”diskusjoner rundt etikken ved å ta liv”. Kampene med gnosiser virker heller aldri uprovoserte, de ikke er lagt til for deres egenverdi (slik som i enkelte kampsportfilmer). Når gnosiser dukker opp kan man trygt anta at noe viktig er i emning; zohar-emulatorene er i fare, en spillkarakter er i ferd med å få en visjon/erkjennelse, en sannhet om den menneskelige natur foreslås. Lytt bare til KOS-MOS, den antatt rasjonelle og følelseløse androiden, idet hun til menneskets protester rolig begir seg ut i en umulig kamp mot en hær av gnosiser: ”Shion (*øyene lukket*)... Will feeling pain... make me... complete? (*øyene åpner seg*)”. Denne konteksten mangler rett og slett når man hiver seg inn i endeløse kamper. Nå er selvfølgelig spilleren fri til selv å spekulere rundt betydningen av knappetrykkene. Kanskje bidrar hans kontroll av spillkarakterene til at han engasjerer seg enda mer i filosofien rundt dreping, hva som er ondskap, hvem som er monsteret og så videre. Men det er noe med RPG-settingen som trekker oppmerksomheten bort fra den historien vi blir kjent med i filmsekvensene. Inndelingen av gnosiser i klasser, valg av våpen, samling av erfaringspoeng – alt dette bidrar til mistanken om at historien utelukkende er skrevet for å gi en interessant bakgrunn for

hvorfor vi skyter og sparker. Motsatt, hvis kampene er totalt underordnet historien, kan man undre på hvorfor de i det hele tatt er en funksjon i dataspillet. Kunne man like gjerne sett *Xenosaga: The Animation* (anime-serie basert på dataspillet)? Kanskje er det dette som først og fremst gjør at vi kan vurdere *Xenosaga* i lys av superflathet-begrepet. En stor flate manifesterer seg, et *kung fu*-spark her, Jungs psykoanalyse der, Nietzsches filosofi kanskje noen steder, kanskje ingen steder, stjernekrig i hjørnet og mange, mange taktikkbaserte kamper overalt. Hvor skal man fokusere blikket?

4 Avslutning

It's in otaku that the traumas and contradictions of Japanese life are working themselves out. So, otaku is already just as deep as anything else could be, or to put it another way, the metaphor of depth is pointless and misleading. It's all right there on Mr. DOB's leering psycho-happy face. The surface is already just as complicated as we need it to be. Superflat. (Meis 2008: 7. avsnitt).

I analysen har vi sett hvordan de intertekstuelle referansene åpner for ulike tolkninger i *Xenosagas* fiksjonsunivers. Jeg har identifisert fire hovedkategorier av intertekstuelle referanser i fiksjonen:

Nietzsches ”vilje til makt” er én tematisk rød tråd, og utgjør sammen med andre referanser (eksempelvis Wagners *Nibelungenringen*, angrepet ”Erde Kaiser” og så videre) et estetisk hele som vi kan kalle ”germanskhet”.

Parallelt finner vi en bibelsk/religiøs tematikk (representert ved for eksempel KOS-MOS offervilje, gnosisene og ”Marienkind”), og en psykoanalytisk tematikk representert ved Nigredo, Albedo og Rubedo.

Den siste kategorien av intertekstuelle referanser jeg har identifisert i analysen av *Xenosaga* er de som ikke har noen forbindelse med tre hovedtematiske trådene ovenfor. Søskenparet Mary og Shelley er et eksempel på dette.

Alle disse ovennevnte kategoriene av intertekstuelle referanser opptrer i et fiksjonsunivers som har en gjennomgående otaku-stil. Her sikter jeg særlig til karakterene (først og fremst MOMO og KOS-MOS), science fiction-settingen og fokuset på seksualitet.

Isolert representerer de ulike kategoriene røde tråder i fiksjonen. Enkeltsekvenser, som Albedos kidnapping av MOMO, har dessuten en konsekvent og sammenhengende bruk av referanser. Imidlertid har analysen vist at *Xenosagas* høye frekvens og vidtspennende bruk av intertekstuelle referanser forstyrrer tolkningen av fiksjonen som helhet. Metaforisk kan man si at grenene (de intertekstuelle referansene) blir for mange og

lange, og oppsluker stammen (fiksjonen). I Ecos eksempel fra E.T., som jeg var inne på tidligere i oppgaven, var referansene (romvesen, Yoda, Lucas og Spielberg) forbundet, og inngikk i en intertekstuell dialog med tilskueren. I *Xenosaga* synes det som om de intertekstuelle referansene opptre mer tilfeldig: De virker mindre intensjonelt plassert i fiksjonen. Uten perspektivet som superflat-begrepet gir oss ville det være nærliggende å betrakte disse referansenes funksjon i spillet som ren staffasje; som overfladiske estetiske virkemidler.

Et alternativ til superflathet kunne være å ta utgangspunkt i kontrasten mellom høy- og lavkultur i *Xenosaga*, og benytte en overflate/dybde-modell i analysen. Karakteren Rubedos overfladiske kvalitet er navnet hans og rødfargen på håret. Dypere sett er han en metafor for Jungs selverkjennende menneske. Kontrasten mellom høy- og lavkultur i spillet kunne også summeres slik: Kamp/action-innslagene – både i filmsekvenser og i spillmekanikk – er fremstillinger av såkalt ”lavkultur”. De intertekstuelle referansene og tolkningen av dem representerer ”høykultur”. Hvilke ytterligere perspektiver kan Murakamis konsept om superflathet tilføre analysen vår, om vi legger dette til overflate/dybde-modellen?

En nøkkel til å forstå superflathet ligger i det Meis kaller en kompleks overflate. Arsenalen av vidtspennende referanser er plukket ”fordomsfritt” heller enn ”tilfeldig” fra en enorm database. Slik kan for eksempel en artikkel om Wagners *Nibelungenringen* på Wikipedia tjene som forelegg for valget av navn på romskip og våpen i *Xenosaga*. Forfatteren Mary Shelley blir til søstrene Mary og Shelley. Nietzsches ”vilje til makt”, på sin side, benyttes som motivasjon for skurken Albedo. Bibelsk kjærlighet og offervilje kaster et forklarelsens lys over KOS-MOS’ handlinger.

Først når vi er i stand til å se alle disse referansene som likestilte, fordomsfritt plukket fra en enorm, altomfattende ”database”, kan vi forstå en karakter som KOS-MOS og kaste det superflate lys over scenen hvor hun passerer chaos i romskipet Elsas lasterom. (Fra analysen husker vi kontrasten mellom sekvensens bibelske budskap og anime-karakterens utseende.) KOS-MOS er et produkt av otaku: hennes deler er hentet fra anime og science fiction. Dette er også bakgrunnen for hennes seksualiserte fremtoning. Det som skjer i lasteromsscenen må sees som en polyfonisk, likestilt dialog mellom intertekstuelle referanser, otaku og tilskueren. Fra anime-karakterens munn lyder

ordene "Relinquish your pain... unto me...", en referanse som konnoterer Bibelen og offervilje. En ukjent kraft motiverer henne, den kan være Nietzsches vilje til makt eller bibelsk kjærlighet. Referansene er fremfor alt likestilt i sin dialog, i sitt krav om oppmerksomhet. Det finnes ingen dybde, ingen overflate, ingen kontrast eller ironi i hennes opptreden. Alle elementene inngår i en likestilt diskurs, en polyfonisk intertekstuell dialog.

Philip K. Dicks androide vandrer gjennom landskap av simulacra før hun legger seg til å sove. Landskapets kulisser er en hybrid av amerikanske drømmer om Verdensrommet, Japan etter de store bombene og Wagners Midgard. Nietzsches vilje til makt lurert i kulissene. Samtidig skriver Jung om menneskets kollektive ubevissthet, om arketyperne; drager, valkyrier og vannymfer. Den kvinnelige androiden har store øyne og blått hår; når hun sovner drømmer hun om Jung. Hennes verden er superflat.

5 Appendiks

5.1 Role-playing game (RPG)

RPG er en av de viktigste dataspillsjangrene i Japan. Dette åpenbares blant annet når man tar i betraktning den enorme suksessen til den japanske selskapet Square Enix. Salgstallene før 30. september 2008 viser 85 millioner solgte titler av selskapets flaggskip – *Final Fantasy*-serien. (Square Enix u.å.). RPG er en stor paraply som også omfatter ikke-digitale spill.

RPG er kjent for sin karakterdrevne struktur. Spilleren bygger opp en eller flere karakterers egenskaper, som typisk måles kvantitativt. For eksempel vil Shion i *Xenosaga* øke maksimalt antall livspoeng ("health points" eller "Hp") jo flere kamper hun er med på å utkjempe. Andre konvensjonelle egenskaper er "magi", "hurtighet" og "forsvar"; mer uvanlige er eksempelvis "mental tilstand" eller "sex- appell". I *Xenosaga* kan du benytte maksimum tre karakterer i kampene fra et utvalg på seks, og progresjonen i dataspillet er avhengig av hvor god spilleren er til å bygge opp gruppens egenskaper. Styrken på fiendene i spillet er også progressiv, og ikke alltid proporsjonal med dine egne karakterer. Noen ganger vil monstrene være så sterke at du blir nødt til å utkjempe X antall kamper med svakere fiender for å bygge egenskaper gode nok for å møte dem. Spesielt sterke fiender kalles gjerne for "boss", og disse møter man ofte på slutten av en lengre sekvens (på toppen av et tårn for eksempel). Gjenstander som klær, rustninger, våpen og mat øker også karakterenes attributter.

Det andre kjennetegnet ved RPG er den episke fortellingen karakterene lever og virker i. Et typisk fiksjonsunivers for RPG er det Tolkien- og europeisk middelalderinspirerte. Helten(e) bor kanskje i en liten og fredelig landsby i begynnelsen, men blir så brutalt skjøvet ut i den store verden med sin ondskap og uhyrer. I noen RPG er spillkarakteren personlighetsløs og anonym, og det er opp til spilleren å utstyre han/hun med et sinn, og – i noen tilfeller – ta moralske valg på dennes vegne. I andre spill – som *Xenosaga* – er karakterene utstyrt med en kompleks bakgrunnshistorie.

5.2 Full motion video (FMV)

FMV kan på norsk kalles filmsekvenser (og i oppgaven brukes FMV/filmsekvens om hverandre). De er et brudd med det spillmekaniske i dataspill, og kan for eksempel foregå slik: Spilleren kontrollerer sine karakterer gjennom et nett av korridor, han må gjøre valg med hensyn til hvilken vei han skal ta og i tillegg sloss mot monstre; alt ved hjelp av joysticken/tastaturet. Plutselig spiller en film på skjermen, en skummel mann lirer av seg noen truende fraser og trekker et sverd. Spilleren er hensatt til å observere. Etter filmsekvensen er spilleren igjen i kontroll, og må nok en gang bruke sine opplærte kampevner, denne gangen mot den skumle mannen.

FMV varierer i lengde, fra få sekunder til – i ekstreme tilfeller – i timevis. I noen tilfeller er de laget ved hjelp av dataspilletts egen grafikkmotor, i andre tilfeller er de pre-rendered (se note i analysedelen). De kan også ha en helt annen stil enn dataspillet for øvrig, og dessuten bestå seg av levende filmopptak. FMV benyttes ofte for å binde sammen komplekse fortellinger. Hvis spillutviklerne gjerne vil utdype hvorfor du må plaffe ned horder av monstre akkurat i *den* byen, kan en liten film gi en rask innføring i monsterinvasjonen som skjedde før heltene dukket opp. Filmens etablerte virkemidler kan vise nærbilder av skrikende barn, la oss lytte til monstresjefens dialog og avsløre at heltens savnede kjæreste befinner seg i monstrenes varetekt. I mindre historiedrevne dataspill er gjerne bruken av FMV redusert til en introduksjon og en avslutning, men i RPG-spill som *Xenosaga* og *Final Fantasy* kan sekvensene være både hyppige, langvarige og langt mer komplekse enn eksempelet ovenfor.

5.3 Anime

Et av kjennetegnene ved otaku-kulturen er en besettende samlemani over manga og anime og alle produkter relatert til dette, slik som leketøysfigurer, spillekort og så videre. Manga er navnet på japanske tegneserier, mens anime er japanske animasjonsfilmer. Disse to medieuttrykkene har mange felles stilistiske elementer, blant annet det todimensjonale uttrykk, sterke farger og klare linjer. På grunn av oppgavens kontekst (analyse av *Xenosagas* filmsekvenser) er det bare anime som her blir belyst. En ordbokdefinisjon lyder slik: ”a style of animation originating in Japan that is characterized by stark colorful graphics depicting vibrant characters in action-filled plots often with fantastic or futuristic themes”. (Merriam-Webster 2009). (Se også eksemplene fra Edo-perioden under med henhold til ”fargerikt”). Anime er svært

populært i Japan, og har millioner av seere i fjernsyn og DVD. Animasjonsfilmene har også vokst i popularitet i Vesten de tre siste tiårene. Et google-søk per i dag (01.04.09) gir over 240 millioner treff. Siden disse filmene har så mange undersjangre - fra store paraplyer, som barn, romantikk, science fiction, drama, pornografi til nisjer som ”giant robot show” og ”Bishōjo” (”vakker jente”) - er det vanskelig å gi noen generelle trekk. Jeg vil derfor fortsette med å si noe om personene i tegnefilmene.

Anime-karakteren

På FanCruft.com gis følgende karakteristikkk:

[...] the build of anime characters is usually idealized to at least some extent. In some cases, bodies are drawn in very unrealistic proportions, sometimes as fanservice (see below). The facial features of anime characters are usually exaggerated to make it easier to draw and discern emotions. Hair styles and dress are quite imaginative and the unnatural hair colors that anime characters sometimes have are famous. (Smith u.å.: 2. avsnitt).

Her nevnes ikke de store øynene, kanskje det mest framtrædende kjennetegnet ved figurene. Hvorfor har så mange anime-karakterer store øyne? Phil Ticknor har skrevet en større avhandling om manga og anime, og han kan fortelle at de store øynene karakteristisk for figurene oppsto på 30-tallet, da den kjente animatøren Osamu Tezuka lot seg inspirere av amerikansk animasjon; Disney-filmer og ikke minst tegnefilmfiguren Betty Boop. (Ticknor u.å.: s. 11). Dette underbygger selvsagt Azumas påstand om at otaku er en hybrid av japansk og amerikansk kultur.

Som nevnt flere ganger er karakterene i anime, spesielt de kvinnelige, ofte svært seksualiserte. Skoleuniformen er en typisk fetisj. Denne tendensen reflekteres i japansk pornografi, der det ikke er uvanlig at modellene i filmer og magasiner forsøker å gjenspeile de fysiske karaktertrekkene fra anime (se fig. 5.2).



Fig. 5.1 (t.v.). Anime-karakter. Fig. 5.2 (t.h.). Pornografisk magasin. Kvinnen på bildet ligner en anime-karakter med sitt overproporsjonerte hode, store øyne og skoleuniform. Bildet er retusjert for å skape en effekt av ”kunstighet”; i anime er mange kvinnelige karakterer roboter eller kunstige på andre måter.

Koblingen mellom sex og anime har ført til såkalt ”fan art”, der entusiastiske tilhengere av bestemte serier og figurer lager sine egne, pornografiske illustrasjoner av heltene og heltinnene. Hva er mulige årsaker til at en så stor andel av anime spiller på sex? Ticknor påpeker at sex og vold i animasjon og tegneserier tilbyr japanerne et vikarierende tankesett, motsatt av kulturens dominerende verdier. Motsetningen mellom tradisjonelle japanske verdier og innholdet i mediene er ikke hyklersk, fortsetter han, på grunn av et bestemt tankesett i japansk kultur. Denne kulturen er: ”... particularistic in its values and judgments rather than universal [...] In order for everyday society to function harmoniously without the violence and eroticism evident in certain media, people must live out their desires for these things through films, books, manga, etc.” (Ticknor u.å.: s. 16). Slik fungerer anime som en slags sikkerhetsventil som er med på å holde samfunnet harmonisk.

5.4 Edo-perioden (1603-1867)

Denne perioden i Japans historie innbefatter mange store hendelser og strømninger, men jeg vil i det følgende konsentrere meg om en retning innefor kunstsfæren. Det er imidlertid et viktig historisk aspekt relevant for teorien diskutert i oppgaven: I 1639

isolerte shogun Lemitsu Japan nesten fullstendig. All kontakt med utlandet, med unntak av begrenset handel med Kina og Nederland, ble avsluttet. Alle utenlandske bøker ble også forbudt. (Japan-Guide.com - "History" 2002: 6. avsnitt). Kanskje er dette en av grunnene til nostalgien over denne perioden; at dette var det "virkelige" Japan, fri for innflytelse fra andre land. I teorien kalte vi det "Japans blomstrende og "rene" tid i historien".

I perioden ble det skapt nye kunstformer i Japan, som kabuki-teateret og *Ukiyoe*. Sistnevnte er en bestemt type malekunst, og kan beskrives slik:

Ukiyo-e are Paintings of the Floating World which originated during the early Edo Period in the city of Edo (Tokyo). The paintings were most popular amongst the townspeople of Edo. They show sumo wrestlers, kabuki actors, and beautiful women and landscapes. Most Ukiyo-e are made by the technique of woodblock printing. (Japan-Guide.com - "Arts and Crafts" 2002)



Fig. 5.3. Hiroshiges "One Hundred Views of Edo"

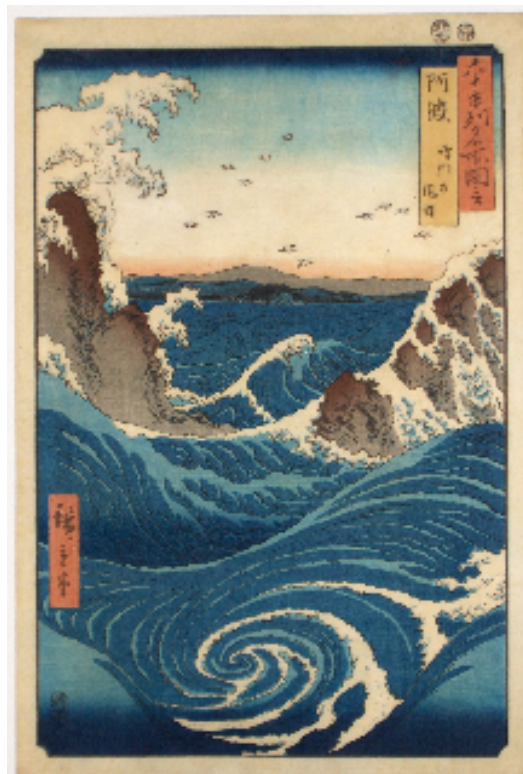


Fig. 5.4. Hiroshiges "Rough Seas at the Whirlpools of Awa."

Noen otaku-kritikere mener at anime og manga er direkte etterkommere av denne kunstformen. Som vi husker påstår Azuma at dette er en falsk, nostalgisk idé – en del av

den nasjonale terapien etter krigen. Han hevder at anime og manga er en hybrid mellom japanske stilarter og amerikansk pop-kultur. Over er to eksempler på Ukiyoe-malerier fra Edo-perioden (Fig. 5.3 og 5.4). Her gjenkjenner vi noe av estetikken fra anime: Sterke farger, klare linjer og todimensjonalitet.

5.5 Illustrasjoner fra klimakset i filmsekvensen ”Re-Entry (Spirit)”



Fig. 5.5: Shion fortviler.



Fig. 5.6: KOS-MOS legger seg under skipet.



Fig. 5.7: chaos hender gløder.

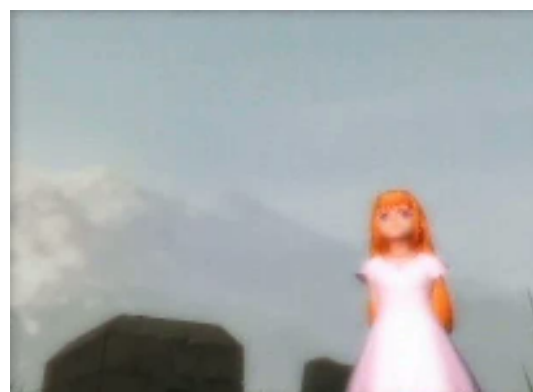


Fig. 5.8: Nephilim ser mot himmelen.

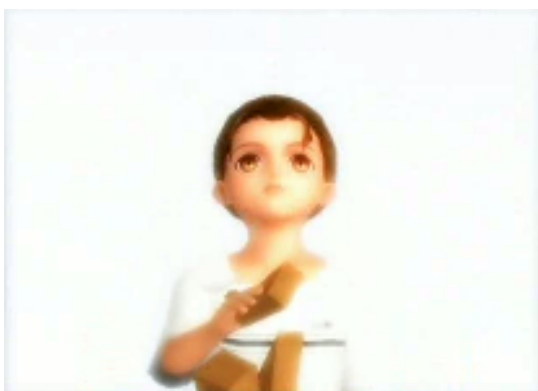


Fig. 5.9: Abel ser mot himmelen.



Fig. 5.10: Wilhelm trekker i trådene.



Fig. 5.11: KOS-MOS' sjel våkner. Øynene skifter fra rød til blå farge.



Fig. 5.12: Englefjær utenfor vinduet.



Fig. 5.13: KOS-MOS får englevinger.

6 Referanser

Litteratur:

- Asbjørnsen, Dag. 1994. "‘Dypt og Grunnleggende Overfladisk’ - om den postmoderne filmens estetikk". I: *DUO – Digitale utgivelser ved UIO*. URL: <http://www.duo.uio.no/publ/mediekomm/1994/5683/dagasbjornsen.pdf> [Lesedato: 26.02.2009]
- Azuma, Hiroki. 2001. *Superflat Japanese Postmodernity - part 1*. URL: http://www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat_en1.html [Lesedato: 12.12.2008]
- Azuma, Hiroki. 2001. *Superflat Japanese Postmodernity - part 2*. URL: http://www.hirokiazuma.com/en/texts/superflat_en2.html [Lesedato 12.12.2008]
- Baudrillard, Jean. 1991. "1. Simulacra and Science Fiction". I: *Science Fiction Studies*, Volume 18, Part 3. URL: <http://www.depauw.edu/sfs/backissues/55/ baudrillard55art.htm> [Lesedato: 15.04.2009]
- Bibelen*. 1992. Oslo: De norske Bokklubbene A/S
- Brathwaite, Brenda. 2007. *Sex in video games*. Massachusetts: Charles River Media
- Brown, Dan. 2004. *The Da Vinci Code*. London: Corgi Books
- Butler, Bernard. Ukjent år. *Alchemy*. URL: <http://www.zyworld.com/DrBernardSButler/Alchemy.htm> [Lesedato: 24.02.2009]
- Clogston, C. 2006. Jung's Quarternity, Mandalas, the Stone and the Self". I: *The Book of THoTH*. URL: <http://www.book-of-thoth.com/article1611.html> [Lesedato: 24.02.2009]
- Dictionary*. Ukjent år. "Gnosticism". URL: <http://dictionary.reference.com/search?q=gnosticism> [Lesedato: 26.02.2009]
- Dictionary*. Ukjent år. "Simulacrum". URL: <http://dictionary.reference.com/wordoftheday/archive/2003/05/01.html> [Lesedato 12.01.2009]

- Drohojowska-Philip, Hunter. 2001. "Superflat". I: *artnet*. URL: <http://www.artnet.com/Magazine/features/drohojowska-philp/drohojowska-philp1-18-01.asp> [Lesedato: 12.12.2008]
- Eco, Umberto. 2002 [oppr. 2000]. *Baudolino*. London: Random House
- Eco, Umberto. 1985. "Innovation and Repetition: Between Modern and Post-Modern Aesthetics". I *Daedalus: Journal of the American Academy of Arts and Sciences*
- Egeland, Tom. 2004. *Sirkelens Ende*. Oslo: Aschehoug
- Ende, Michael. 1988. *Momo – eller kampen om tiden*. Oslo: Ex Libris Forlag A/S
- Grimm, Jacob og Wilhelm. 2002. *Mary's Child*. URL: <http://www.pitt.edu/~dash/grimm003.html> [Lesedato: 26.03.2009]
- Harris, Stephen. 2003. "Review". I: *RPGFan*. URL: <http://www.rpgfan.com/reviews/xenosaga/Xenosaga-1.html> [Lesedato: 12.12.2008]
- Hecke, William C. Van. 2003. "Xenosaga Madness Project". I: *GameFaqs*. URL: <http://www.gamefaqs.com/console/ps2/file/519264/16087> [Lesedato: 01.12.2008]
- Holmes, David. 2005. *Communication theory – media, technology and society*. London: SAGE publications
- Hyperblade. 2005. "Beginning of a great Saga". I: *GameSpot*. URL: http://www.gamespot.com/ps2/rpg/xenosaga/player_review.html?id=154114 [Lesedato: 12.12.2008]
- Jamieson, Brendan. 1995. "Neon Genesis Evangelion Frequently Asked Questions". I: *EvaOtaku*. URL: <http://www.evaotaku.com/html/evafaq.html> [Lesedato: 26.03.2009]
- Japan-Guide.com - Arts and Crafts*. 2002. "Ukiyoe". URL: <http://www.japan-guide.com/e/e2291.html> [Lesedato: 31.03.2009]
- Japan-Guide.com - History*. 2002. "Edo Period (1603 - 1867)". URL: <http://www.japan-guide.com/e/e2128.html> [Lesedato: 31.03.2009]
- Liestøl, Eva. 2001. *Dataspill - innføring og analyse*. Oslo: Universitetsforlaget
- Lincoln, Henry, Richard Leigh og Michael Baigent. 2006. *The Holy Blood and the Holy Grail*. London: Arrow Books Ltd
- Meis, Morgan. 2008. "Flatliner". I: *The Smart Set from Drexel University*. URL: <http://www.thesmartset.com/print/article/article05160801.aspx> [Lesedato: 02.04.2009]

- Merriam-Webster Online Dictionary*. 2009. "Anime". URL: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/anime> [Lesedato: 31.03.2009]
- Merriam-Webster Online Dictionary*. 2009. "Comic relief". URL: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/comic+relief> [Lesedato: 21.04.2009]
- Mittelstaedt, Robert. 2005. "Michael Ende's Last Words to the Japanese". I: *Skadi Forum*. URL: <http://forums.skadi.net/showthread.php?t=41873> [Lesedato: 02.04.2009]
- Ordnett.no*. Ukjent år. "Apokryf". URL: http://www.ordnett.no/ordbok.html?search=apokryf&publications=23&art_id=20248201 [Lesedato: 02.04.2009]
- Robinson, B.A.. 2007. "Gnosticism: Ancient and modern - Beliefs & practices". I: *Religious Tolerance*. URL: <http://www.religioustolerance.org/gnostic2.htm> [26.03.2007]
- Sato, Ike. 2001. "Xenosaga Interview". I: *GameSpot*. URL: <http://www.gamespot.com/ps2/rpg/xenosaga/news.html?sid=2823598> [Lesedato: 07.01.2009]
- Shakespeare, William. 1997. *Hamlet*. Oslo: H. Aschehoug & Co.
- Sheffield, Brandon. 2002. "Import Preview: Xenosaga". I: *Insert credit*. URL: <http://www.insertcredit.com/reviews/xenosaga/index.html> [Lesedato: 12.12.2008]
- Smith, Nic. Ukjent år. "About Anime". I: *FanCruft*. URL: <http://fancruft.com/about.php> [Lesedato 31.03.2009]
- Spinks, Lee. 2003. *Friedrich Nietzsche*. London: Routledge
- Surman, David. 2008. "Notes On SuperFlat and Its Expression in Videogames". I: *Refractory*. URL: <http://blogs.arts.unimelb.edu.au/refractory/2008/05/23/notes-on-superflat-and-its-expression-in-videogames-david-surman/> [Lesedato: 01.04.2009]
- Square Enix. Ukjent år. "Businesses". URL: <http://www.square-enix.com/eng/group/game.html> [Lesedato: 23.02.2009]
- Ticknor, Phil. Ukjent år. "From Woodblock Prints to OAVs - A Topical Survey of Manga and Anime". I: *philticknor.net*. URL: <http://philticknor.net/Papers/bigone.htm>

Wakasa, Mako og Naomi Ginoza. 2000. "Takashi Murakami". I: *Journal for contemporary art - online*. URL: <http://www.jca-online.com/murakami.html>
[Lesedato: 12.12.2008]

Dataspill:

Neon Genesis Evangelion: Shinji Ikari Raising Project. 2004. Kadokawa Shoten
Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht. 2002 (JAP), 2003 (US). Monolith Soft
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Böse. 2004 (JAP), 2005 (US). Monolith Soft
Xenosaga Episode III: Also sprach Zarathustra. 2006. Monolith Soft

Film og TV:

2001 - En romodyssé. 1968. Warner Bros.
A.I. Artificial Intelligence. 2001. Warner Bros.
Babylon 5. 1994 - 1998. Warner Bros. Television
Battlestar Galactica. 2003 - 2009. British Sky Broadcasting (BSkyB)
Blade Runner. 1982. Warner Bros.
Girls Bravo. 2004 - 2005. AIC
Kiki's Delivery Service. 1989. Studio Ghibli
My Neighbour Totoro. 1988. Studio Ghibli
Neon Genesis Evangelion Anime. 1995-1996. Tatsunoko Production
RoboCop. 1987. Orion Pictures
Star Trek: The Next Generation. 1987 - 1994. Paramount Television
Xenosaga: The Animation. 2005. Toei Animation