

Skytsengel og offerlam

Religionshistorisk metode anvendt på populærkultur eksemplifisert ved en analyse av tegneserien *Battle Angel Alita* av Yukito Kishiro

Vemund Guttormsson Høydal
Hovedfagsoppgave i religionshistorie
Våren 2007

Institutt for kulturstudier og orientalske språk (IKOS)
Universitetet i Oslo

Skytsengel og offerlam

Religionshistorisk metode anvendt på populærkultur eksemplifisert ved en analyse av tegneserien *Battle Angel Alita* av Yukito Kishiro

Vemund Guttormsson Høydal
Hovedfagsoppgave i religionshistorie
Våren 2007

Institutt for kulturstudier og orientalske språk (IKOS)
Universitetet i Oslo

Innholdsfortegnelse.

1. Innledning 7

- 1.2. Tegneserien som forskningsobjekt 11*
- 1.3. Særtrekk ved Japanske tegneserier 14*
- 1.4. Begeistrede tilhengere –tegneseriens ”fandom” 18*
- 1.5. Myter og fantastisk litteratur 19*

2. Materialbeskrivelse 24

- 2.1. Om Serien 24*
- 2.2 Tegneserien, dens forhistorie og samfunn. 25*
- 2.3. Første bok: Battle Angel Alita 26*
- 2.4. Andre Bok: Tears of an Angel. 28*
- 2.5. Tredje og fjerde bok: Killing Angel og Angel of Victory 29*
- 2.6. Bok 5: Angel of Redemption. 30*
- 2.7. Angel of Death 32*
- 2.8. Angel of Chaos 34*
- 2.9. Fallen Angel 35*
- 2.10. Angels` s Ascencion 37*

3. Verdensoppbygning og kosmologi 41

- 3.1. Innledning 41*
- 3.2. Rom og Tid 41*
- 3.3. Tidsforløpet 42*
- 3.4. Den Tredelte Verden 45*
- 3.5. Oppsummering 54*

4. Fortellingens struktur 56

- 4.1 Innledning 56*
- 4.2. Campbell og helten med de tusen ansikter 58*
- 4.3. Alitas eventyrlige reise 59*
- 4.4. Avreise 60*
- 4.5. Innvielse 65*
- 4.6. Apoteose 67*
- 4.7. Det ytterste gode 69*
- 4.8. Tilbakevendelse 70*
- 4.10. Propp 72*

4.11. Battle Angel Alita analysert etter Propps modell 75

5. Apokalypse 80

5.1 Apokalypse i Japanske tegneserier 80

5.2. Apokalyptikk og eskatologi 81

5.3. Alitas apokalypse 83

6. Avslutning 86

6.1 Elementer og struktur 86

6.2 Utenfor Skraphaugens verden 89

Litteraturliste 93

Primærlitteratur 93

Sekundærlitteratur. 93

Internett 95

Film 95

Illustrasjoner 96

Sammendrag 97

1. Innledning

“*I’d rather be a Cyborg than a goddess*”¹

Dette sitatet kommer fra den postmoderne feministen Donna Haraway. I sine bøker bruker hun metaforer fra science-fiction genren, og hun har spesielt bitt seg merket i kyborgene, det kunstige mennesket, som hun bruker som en analog til postmoderne kvinneidentitet. En kyborg er dels organisk, dels mekanisk. Den er en maskin som etteraper det organiske, og som nærmer seg det menneskelige, eller et menneske omformet av teknologien til å bli noe annet. Kyborgene er en hybrid, en blandingsskaping, konstruert av komponenter, men med en identitet som er mer enn summen av sine enkeltfaktorer.²

Det skal skrives mye om slike maskiner i denne avhandlingen. Leseren vil stifte kjennskap med en oppdiktet fremtidsverden, der nettopp kyborger spiller en fremtredende rolle. Det er spesielt en kyborg som vil være i fokus. Hun går under navnet Alita, og er hovedpersonen i tegneserien *Battle Angel Alita* skapt av Yukito Kishiro. Denne tegneserien ble utgitt for første gang i Japan i 1991, under navnet *Gunnm* (Gun Dream). To tegnefilmer basert på tegneserien ble produsert, og disse ble markedsført i Vesten under navnet *Battle Angel*. Tegneserien ble oversatt og utgitt i bokform USA under navnet *Battle Angel Alita* i 1994. Den opprinnelige fortellingen ble avsluttet i sin engelskspråklige utgave i 1998, etter ni bind. Dette utgjør kjernefortellingen om Alita, men opphavsmannen har senere vendt tilbake til sin fremtidverden ved flere anledninger, og arbeider nå med en helt ny, alternativ versjon av Alita-fortellingen, som ennå ikke er fullført.

Før jeg går videre er det på sin plass å si litt om forfatteren, Yukito Kishiro. Han er på ingen måte en enkel person å få opplysninger om. Hvis man for eksempel slår opp på Wikipedia, et nettleksika eller ofte preget av en overflod av trivia, får man vite følgende: “*Yukito Kishiro (木城ゆきと Kishiro Yukito) is a Japanese manga author*”, samt en liste over publiserte verker.³ Opplysningene som gis i forbindelse med de engelskspråklige oversettelsene av hans arbeider, og på hans egen hjemmeside, er ganske knappe. Han ble født i 1967 i Tokyo.⁴ Han har jobbet med tegneserier siden ung alder, og debuterte i 1984.⁵ Han har en bror som administrerer hans hjemmeside. At det er begrenset hva slags biografiske detaljer som kan

¹ Haraway 1991: 181.

² Haraway 1991: 148.

³ wikipedia.org (07.04.2007).

⁴ yukito.com (07.04.2007).

⁵ yukito.com (07.04.2007).

skaffes til veie er likevel ikke noe jeg anser som et problem, av grunner jeg vil vende tilbake til.

Men hvorfor skrive om en tegneserie i en religionshistorisk oppgave? Og hvorfor akkurat denne tegneserien? Jeg hadde et ønske om å skrive noe om populærkultur i et religionshistorisk perspektiv. At jeg valgte tegneserie som ”mitt” medium var et naturlig valg, siden det er et medium jeg har god kjennskap til. Jeg hadde bitt meg merke i en del paralleller, både i fortellerstil og symbolikk, mellom mange tegneserier og de myter jeg hadde blitt introdusert til gjennom det religionshistoriske fagfeltet.

Battle Angel Alita var en av flere tegneserier jeg hadde valgt meg ut som mulige objekter for nærmere undersøkelse, og viste seg å ha en del egenskaper som gjorde den velegnet for analyse. Det er en episk, dramatisk fortelling der det kjempes om menneskehetens og verdens skjebne. Det er også en tegneserie med stor detaljrikdom. Forfatteren viker ikke tilbake for å bruke komplekse symboler og arketyper, og dermed blir det skapt flere lag av mening. Enkelte scener i fortellingen er så tungt ladet, visuelt og handlingsmessig, at det er vanskelig å ikke trekke paralleller til det religionshistoriske fagfeltet. Sist, men ikke minst, har *Alita*-fortellingen en struktur som åpner opp for analyse, fordi det er en fortelling med et klart definert handlingsforløp. Det siste poenget er viktig, av den grunn av at mange tegneserier har en svært episodisk struktur, som gjør det vanskelig å definere hva som skal regnes som del av hovedfortellingen, og hvilke elementer som skal ses på som mer perifere.

Spørsmålet er om man i det hele tatt er hensiktsmessig å bruke et populærkulturelt medium som objekt for en religionshistorisk analyse. Dette fagfeltet dreier seg tross alt om religion, om religiøs praksis og hellige tekster. Hvor langt kan man egentlig gå uten å miste noe av fagfeltets essens? Dette er ett spørsmål uten noe fasitsvar. Religion er ikke en fastlåst, klart avgrenset kategori. Spesielt sett i lys av det 20. århundres oppblomstring av nyreligiøse bevegelser blir grensene mellom det sekulære og det religiøse transparente og uklare. I boken *Kulturens refortrylling* av Ingvild Gilhus og Lisbeth Mikaelsson brukes en sirkelmodell for å beskrive det moderne nyreligiøse landskapet:

I magiens ytre sirkel finner vi alle dem som leser tegneserier med trollmenn og hekser og fantasyromaner der heltene og heltinnene beveger seg i et fortryllet univers. Tolkiens Gandalf, Arthurfortellingenes Merlin og Morgan le Fey, Walt Disneys *Magica fra Tryll* og *Madam Mim* er helter og antihelter i den slags litteratur. Noen

spiller dataspill og rollespill der magiske og religiøse univers brettes ut og aktørene kan opptre i trollmannens rolle.⁶

Det er magiens ytre sirkel der denne oppgaven kan plasseres. Dette er ikke religion som sådan, men det er et felt av kulturen der religiøse strømninger reflekteres og populariseres. Populærkulturen absorberer elementer av religion og tro, omformer og setter disse inn i nye sammenhenger. Dette er dog ingen oppgave om nyreligiøsitet som sådan.

Det er på sin plass å presisere hva slags vinkling denne oppgaven vil ha, hva jeg ønsker å oppnå, og hvordan jeg vil gå frem. Denne oppgaven vil være sentrert rundt tekstanalyse. Jeg skal gå selve tegneserien mest mulig i dybden, vise hvilke elementer som er interessante for denne oppgaven, og strukturere disse. Struktur er et viktig stikkord i denne sammenheng. Store deler av mitt arbeid vil ha en strukturalistisk vinkling. Søren Kjørup gir i boken *Menneskevidenskapene* (1996) en oversikt over strukturalismen. Han setter dette paradigmet opp mot tidligere diakrone betraktningmodeller.⁷ Strukturalismen er anakron, og ikke orientert mot det historiske, mot utviklingsmønster, men snarere mot brudd, og parallelle størrelser. Begrepet har sitt opphav i lingvistikken, mer konkret i språkviteren Ferdinand de Saussures forelesninger rundt begynnelsen av 1900-tallet. Mye av den strukturalistiske tankegangen har siden blitt eksportert til andre fag. Det er spesielt to av de strukturalistiske retningene som bør nevnes her. Den ene er den russiske formalismen. Formalisme er et begrep mye brukt før strukturalismebegrepet slo igjennom på 1960-tallet. De russiske formalistene var mest opptatt av litteratur, og det er deres narratorologi, studiet av fortellerstruktur, som kan hende utgjør deres viktigste bidrag i ettertid. Jeg nevner de russiske formalister her, da en av disse, Vladimir Propp, er viktig for min analyse av *Battle Angel Alita*.

Mitt teoretiske perspektiv kan kanskje best sammenlignes med nykritikken, en annen strukturalistisk retning Kjørup gjør rede for. Den hadde sin opprinnelse i Amerika ved begynnelsen av forrige århundre, men slo først igjennom som en betegnelse i tiden rundt den annen verdenskrig. Nykritikerne gjorde seg først og fremst bemerket ved sin manglende interesse for kontekst og historikk. De beskjeftiget seg hovedsaklig med analyse av litteratur, basert på selve teksten, uten særlig interesse for dens tilkomst. Det var tekstens autonomitet som ble vektlagt. ”*Det autonome litterære verk skulle ikke forklares, men beskrives, eller*

⁶ Gilhus og Mikaelsson 1998: 13.

⁷ Kjørup 1996: 333.

måske snarere analyseres; det var ikke digtets umiddelbart tilgjengelige overflate man skulle interessere sig for, men dets struktur".⁸ Dette er ikke ulikt den vinklingen jeg har valgt for denne hovedfagsoppgaven. Det vil for eksempel sies lite her om japansk religion generelt. Dette har delvis praktiske årsaker, i det at det ville gjort denne teksten særdeles omfattende, og kun en liten del av dette ville vært relevant for det øvrige av oppgaven. En annen årsak er at *Battle Angel Alita* ikke kun tilhører den japanske kulturkrets. Det japanske tegneseriemarkedet er i høyeste grad internasjonalt. Japanske tegneserier oversettes og eksporteres til resten av verden, og er en del av en internasjonal populærkultur. På samme vis legges det lite vekt på biografiske fakta om tegneseriens skaper, Yukito Kishiro. Dette er delvis på grunn av vanskelighetene med å skaffe til veie informasjon, men også fordi det ikke synes spesielt nødvendig for analyse av denne tegneserien som i høyeste grad er tilgjengelig for alle det globale publikum.

Det gjenstår da å forklare hva som er denne oppgavens formål. Min hypotese er at "kulturens refortrylling", for å igjen låne Gilhus og Mikaelssons begrep, gjenspeiles i populærkulturen. Spørsmålet blir om dette betyr at de metoder som benyttes for å forstå det religiøse også kan brukes for å forstå de kulturelle uttrykk som påvirkes, direkte eller indirekte, av disse?

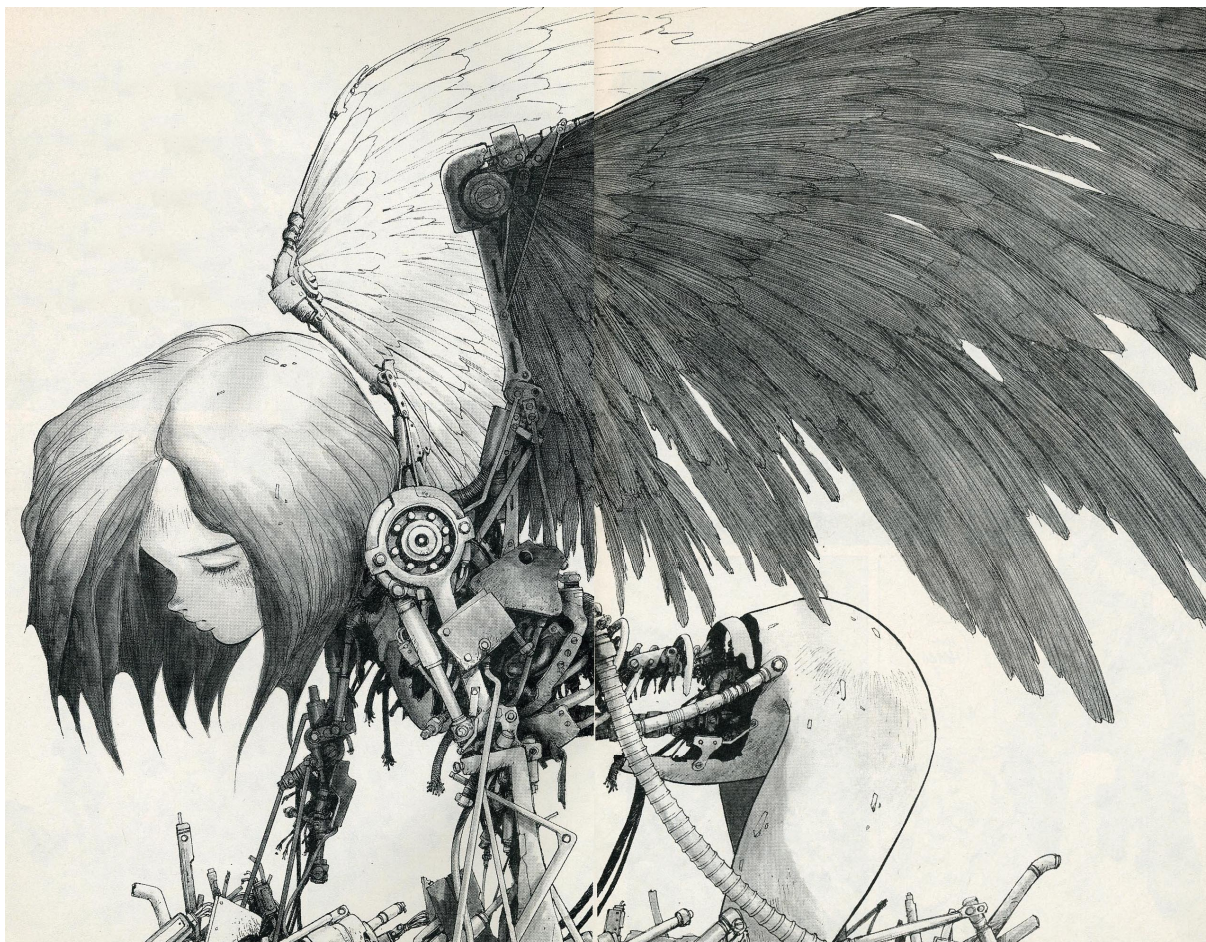
Populærkultur er i seg selv et stort felt, preget av en mengde forskjellige uttrykksformer. Tegneserier er bare en av disse. Tegneserien er, i likhet med for eksempel tv-serier og kioskromaner, et medium for fortellinger. Den type fortellinger man er mest kjent med innen det religionshistoriske fagfelt er myten. Derfor vil jeg behandle Alita-fortellingen som om den var en myte, og analyser den deretter. En rekke forskjellige metoder vil benyttes til dette. Hovedmålsetningen vil være å besvare noen spørsmål.

Kan en fortelling i et populærkulturelt medium forstås som en myte?

I hvor stor grad kan religionshistoriske perspektiver overføres til andre felter?

Og i så fall, i hva slags konklusjoner kan man trekke ut av Alita-fortellingen?

⁸ Kjølrup 1996: 341.



Illustrasjon I: Rusten engel

1.2. Tegneserien som forskningsobjekt

Tegneserien er en uttrykksform som lenge har slitt med å bli akseptert som et stuerent medium, verdig samme oppmerksomhet som for eksempel film eller tradisjonell skjønnlitteratur. En av årsakene til dette er mediets form. Tegneserien faller ofte mellom to stoler. På den ene siden er den basert på tegninger, og ligner derfor på annen figurativ kunst. På den annen side forteller den en historie, der det skriftlige spiller en minst like stor rolle som det billedlige, og således ligner den mer på skjønnlitteratur.

En annen årsak er tegneseriens tematikk og karakterer, slik som snakkende dyr og superhelter, som ofte ikke innbyr til en seriøs analyse. Tegneserier har tradisjonelt sett blitt regnet som barnelitteratur, noe som i manges øyne kan ha diskvalifisert tegneseriemediet som

en seriøs uttrykksform.⁹ Da serieskaperen Will Eisner på 1940-tallet begynte å arbeide med tegneserien som en kunstform, var det få, også innen tegneseriebransjen, som tok ham seriøst. Han ble fortalt at hans jobb var å være morsom, og ikke kaste bort tiden på ufruktbare analyser¹⁰. Eisner selv lanserte begrepet ”graphic novel” som en motsats til det mer brukte ”comics”, noe som bidro til forståelsen av tegneseriemediet som formidler av annet en overfladisk underholdning. Eisner selv har måttet medgi at en god del av tegneserietilvalget ikke støttet opp om hans arbeid for å skaffe mediet den anerkjennelsen han mente den fortjente. ”*Many creators are still content with furnishing little more than titillation and mindless violence*”, beklager han seg i *Graphic storytelling and visual narrative* (1996), en av flere bøker han har skrevet om tegneseriemediet.¹¹

Uavhengig av hva slags status tegneserien har fått, har den likevel ervervet seg en fremtredende posisjon i populærkulturen. Dermed har den også blitt mer attraktiv som en gjenstand for analyse. En av de første til å beskrive tegneserien som en egen uttrykksform, med sine egne særegenheter, teknikker og metoder, var den før nevnte Will Eisner. I nyere tid er Scott McClouds *Understanding Comics* (Utgitt første gang i 1993) et viktig verk. McCloud har valgt å presentere sin faglige utredning i tegneserieform. Dette er en uvanlig, men effektiv formidlingsmåte som tillater McCloud å la sin egen tekst illustrere seg selv, ved å selv benytte de teknikker som diskuteres. I Norge har Morten Harper gitt ut en trilogi om tegneseriemediet: *Kapteinen skrekk* (1996), *Tegneseriens triangel* (1997) og *Rutenes Hemmelighet* (1998). I *Rutenes Hemmelighet* presenterer Harper utdrag av en rekke tegneserier han mener representerer spesielt kvalitetsmessig gode eksempler fra sine genre. Som representant for science-fiction finner vi noen få sider *Battle Angel Alita*, under tittelen *Skytsengelen Alita*.¹² Dette er første gang serien er blitt oversatt til norsk.

Felles for disse bidragsyterne er at de alle, i større eller mindre grad, er forfattere som ikke allerede er tilknyttet et akademisk fagfelt, og at deres bidrag først og fremst beskriver tegneseriemediet ut i fra sin egen historie og sin egen fagterminologi, altså som et isolert medium.¹³ Dette er en legitim metode, og nødvendig for å skape et rammeverk for å

⁹ Hvorfor barnekultur ikke er verdig mer oppmerksomhet er et annet spørsmål...

¹⁰ McCloud 2000: 26.

¹¹ Eisner 1996: 3.

¹² Harper (1998): 174-187.

¹³ I rettferdighetens navn må det sies at dette gjelder i varierende grad. McCloud, som kan hende det beste eksempelet, trekker veksler på en rekke andre fagfelt, men han trekker da også tegneseriehistorien atskillig lengre bak i tiden enn de fleste andre.

sammenlikne og forstå forskjellige tegneserier. Et annet utgangspunkt er å analysere tegneserier ved å benytte teori og analytiske virkemidler fra et etablert fagfelt som normalt ikke forbindes med dette mediet. Det er det jeg forsøker med denne teksten, i dette tilfellet å benytte det religionshistoriske utenfraperspektivet for å analysere et populærkulturelt medium. Når det gjelder å bruke et faglig utenfraperspektiv for å forstå tegneseriemediet er nok det mest berømte, eller beryktede, navnet i denne sammenheng sannsynligvis Frederic Wertham. Werthams var psykolog, og i *The Seduction of the Innocent* fra 1954 gjør han rede for hva slags innvirkning en rekke typer tegneserier har på leserens sinn, spesielt med tanke på barn og ungdom. Han fant god grunn til å advare; Tegneserier kunne fremme fascistoid tankegang, homoseksualitet og kriminalitet, hevdet han, og kunne også redusere leserens sosiale utvikling og evne til medfølelse. *Seduction of the Innocent* skapte stor oppmerksomhet, og de mest ivrige tente bokstavelig talt tegneseriebål. Debatten i USA ble etter hvert ganske opphetet.¹⁴ At Wertham selv endret mening, og trakk tilbake eller modererte en god del av sine påstander, ble stort sett ignorert. Selv om Wertham ikke ble et populært navn blant tegneserieelskere er hans bok muligens det mest kjente eksempelet på et forsøk på en akademisk analyse av mediet. Siden den gang har tegneseriemediet hatt økende interesse blant representanter for flere faggrupper.

Werthams utgangspunkt var psykologien, mer spesielt tegneseriens innvirkning på leserens sinn. Dette er slett ikke det eneste fagfeltet der man finner interesse for dette mediet. Ved universitetet i Oslo har det blitt skrevet hovedoppgaver om tegneserier innen flere fag. Dette er et eksempel på en folkloristisk tilnærming til mediet. *Fantastikk, film og sanglyrikk* (2006) av Cecilie Estelle Wiik er en litteraturhistorisk analyse av et tegneserieverk av forfatteren Daniel Clowe. Gøril Aaseth har skrevet *Knokkelmann & englesang*, der hun bruker en rekke tegneserier som eksempel på overføring av tradisjonelle motiver til nyere medier, i dette tilfellet den antropomorfiske dødsskikkelsen.¹⁵ Tegneserieuniverset Andeby har blitt skildret i et religionshistorisk perspektiv i tidsskriftet DIN av Mikael Rothstein.¹⁶ I Norge har Andeby også blitt grundig analysert av Jon Gisle i hans *Donaldismen*, første gang utgitt i 1977. Den sistnevnte bok er riktignok i stor grad en parodi, både på forskningsspråk og på Disneys univers, men klarer likevel å frembringe en god del interessante betraktninger.¹⁷

¹⁴ McCloud 2000: 86.

¹⁵ Utgitt i 2006.

¹⁶ DIN-Tidsskrift for religion og kultur nr. 3-4 2005: 17-37.

¹⁷ Blant de parodiske elementene finner man blant annet Gisles omfattende analyse av rostrilongitudekvotienten, det vil si forholdet mellom en ands nebb lengde og dens hodehøyde. Må ikke forveksles med

1.3. Særtrekk ved Japanske tegneserier

Lenge før den moderne tegneseriens tidsalder hadde man i Japan en tradisjon for å masseprodusere og distribuere visuell kunst, beregnet på allmuen og tilpasset deres smak og økonomi. Dette kan være en medvirkende årsak til tegneseriemediets raske vekst og utbredte popularitet i Japan, samt ha medvirket til de senere japanske serienes særtrekk. Japanske billedtrykk har vært i produksjon siden 1500-tallet, men fikk en oppsving i på slutten av 1600-tallet og utover mot avviklingen av føydalsamfunnet. Dette skyldtes delvis tekniske innovasjoner, slik som muligheten for å reprodusere flere farger, men også samfunnsutviklingen. I denne perioden ser man en stor grad av urbanisering og fremvekst av en relativt velhavende middelklasse.¹⁸ Dette medførte en etterspørsel etter kunst og litteratur. Et system utviklet seg med kunstnere som ble innhyret av utgivere eller trykkerier som masseproduserte og distribuerte kunst. Dette var enten i form av enkeltbilder til dekorasjon i hjemmene, eller samlet i billedbøker, kalt ehon.¹⁹ Markedet var preget av et stort utvalg av genre og tematikk. I sin tidligste periode var buddhismen, klosterliv og det buddhistiske levesett det vanligste temaet for bøker og bilder. Etter hvert som mediet nådde større masser ble motiver som reiser, storbyliv og scener fra teaterstykker populære. Inspirasjon ble hentet fra storbyenes underholdningsstrøk, med sine kurtisaner, skuespillere og festkleddede byborgere, eller fra naturen og landskapet. Denne typen trykte illustrasjoner, kalt Ukiyo-e, var populære helt frem til overgangen til det 20. århundre. Da ble de gradvis erstattet av fotografiet. Slike trykk er i dag samleobjekter, både i Japan og Vesten.

Japan utgjør det ene hjørnet i det Morten Harper kaller tegneseriens triangel. De resterende hjørnene er USA og Frankrike. Dette tre steder der tegneserietradisjonen står spesielt sterkt, og som fungerer som spesielt viktige eksportører til det globale tegneseriemarkedet.²⁰ Japans tegneserietradisjon har etablert en sterk posisjon i populærkulturen, både nasjonalt og

cervicaltitudekvotienten, forholdet mellom en ands hodehøyde og halslengde. Religionshistorikere vil nok finne hans religionsfenomenologiske tilnærming til hakkespettboken underholdende (Gisle 2006: 85). Gisle har også en tendens til å ha meget lange fotnoter, gjerne over flere sider, og med egne fotnoter til fotnotene (Gisle 2006: 19). Dette har jeg ikke tenkt å kopiere her.

¹⁸ Stanley-Baker 1991: 184.

¹⁹ Ravzic i Forrer 1982: 152.

²⁰ Harper 1997: 7.

internasjonalt. Siden *Alita* er en japansk serie er det på sin plass å redegjøre for de japanske tegneseriens fellestrekk her.

Japanske tegneserier omtales gjerne som "manga". Ordet kan ha flere betydninger. "Vimsete tegning", eller rett og slett "skisse" er en vanlig oversettelse, men i sin vanligste bruk betyr det rett og slett "tegneserie", og har blitt brukt om illustrerte fortellinger siden 1700 tallet.²¹ Når begrepet manga brukes i vestlige språk er det som en betegnelse på japanske tegneserier. Ofte utvides begrepet til å omfatte tegneserier som ikke er laget eller utgitt i Japan, men som er sterkt inspirert av japanske tegneseriekonvensjoner. Et søsterbegrep av manga er "anime". Anime er et ord av vestlig opprinnelse, av samme rot som animasjon - det latinske *animare*, å gjøre levende. Manga og anime er ligger nær opptil hverandre, og når man omtaler den japanske tegnefilmtradisjonen og tegneserietradisjonen under ett, er det ofte tilfeldig hvilket av begrepene som brukes. Mange tegnefilmer er basert på populære tegneserier, og det er heller ikke uvanlig at spesielt populære tegnefilmer følges opp av en tegneserie mer eller mindre basert på filmen. I tillegg til disse mediene, er Japan en storprodusent av dataspill, som ofte er sterkt inspirert av tegnefilmene og tegneseriens visuelle uttrykk. I noen tilfeller er disse også basert på konkrete filmer eller tegneserier.²²

Det mange forbinder med japanske tegneserier er deres særegne visuelle stil. Spesielt gjelder dette tegninger av mennesker, som ofte er enten karikerte, for en humoristisk eller grotesk effekt, eller idealiserte, gjerne med store øyne og liten, nærmest dukkeaktig nese og munn. Ironisk nok er denne måten å tegne mennesker på langt fra en japansk innovasjon, men snarere en importartikkel fra USA. Vestlige tegneserier ble utgitt i Japan allerede på 1920-tallet, og i etterkrigsårene brakte amerikanske soldater med seg amerikansk populærkultur, blant annet tegneserier og tegnefilmer til Japan.²³ Dette bidro til å skape et japansk tegneseriemarked. I tillegg til den tidlige vestlige tradisjonen ble det hentet inspirasjon både fra film og, som før nevnt, tradisjonell japansk kunst.

Japanske tegneserier viste seg etter hvert å være svært levedyktige også på egenhånd, og det ble etter hvert utviklet en særegen serietradisjon med faste genrekonvensjoner, fortellertekniske grep osv. På 1990-tallet ble japanske tegneserier en kulturell eksportartikkel.

²¹ en. wikipedia.org (05.01. 2007).

²² Det motsatte er også tilfellet, at tegneserier og tegnefilmer brukes for å markedsføre spill.

²³ Den første amerikanske tegneserien som ble oversatt til japansk var *Fiinbeck og Fia* (Harper 1997: 90).

Disney-konsernet har vært en av de amerikanske aktørene som har vist seg å lære av de japanske serienes popularitet, og gir nå ut flere ”mangafiserte” serier, som for eksempel *W.i.t.c.h.*²⁴

Det er en del typiske trekk ved japanske tegneserier det er verdt å legge merke til. Enkelte av disse har med innhold og budskap å gjøre, andre er av mer formalistisk karakter, mens andre igjen er resultat av produksjonen og publikum. Jeg skal gjøre rede for noen av disse trekkene. Dette er på ingen måte en komplett gjennomgang av emnet, men en kortfattet oversikt som skal fungere som en introduksjon til tegneserieanalyse.

Scott McCloud gjør i boken *Understanding Comics* (1993) rede for en del av tegneseriemediets kjennetegn, og han forsøker å gi leseren metoder for å forstå disse. For å illustrere poengene sine bruker han en del eksempler som spenner vidt, både i tid, geografisk opprinnelse og genrer. Han setter ofte japanske tegneserier opp mot vestlige, og påpeker dermed en del typiske forskjeller. En av de mest påfallende går på rytme og tid. Tid i tegneserier uttrykkes med det som er typisk for mediet, nemlig at man bruker sekvenser av bilder for å illustrere handlingsgangen. Hvert bilde representerer et kort utsnitt av en lengre sekvens. Man kan si at en tegneserie har en rytme, en flyt, som angir det tempoet fortellingen utfoldes i. Som et eksempel kan en samtale fortelles hurtig, med kun noen få bilder tettpakket med dialog, eller langsomt, over en rekke bilder der det gis tid for pauser og detaljer som endring i ansiktsuttrykk. Japanske tegneserier, i følge McCloud, benytter en fortellerstil preget av radikale brudd i rytmen. Man alternerer mellom sekvenser der mye handling presses inn i fortellingen, og sekvenser der mye tid brukes på detaljer med liten funksjon bortsett fra å markere stemninger eller sette fokus på omgivelser. Dette står i kontrast til de aller fleste europeiske og amerikanske serier, der man har et mer jevnt tempo og en mer økonomisk billedbruk.²⁵

Innen tegneseriemediet har det blitt utviklet en rekke måter å formidle mer abstrakt mening i billedmediets relativt konkrete form. Et eksempel er den velkjente lyspæren, som når den svever over en persons hode indikerer en idé. Snakkeboblen er et annet eksempel, der selve snakkeboblen både indikerer at kommunikasjon foregår, og gir en fysisk ramme for teksten som indikerer hva som kommuniseres. I Japan har man utviklet et sett med symboler

²⁴ Utgis i Norge av serieforlaget Egmont.

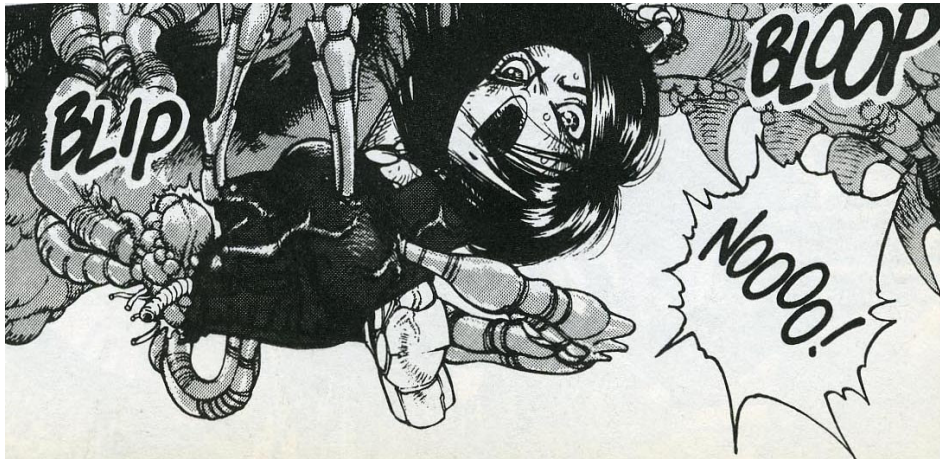
²⁵ McCloud 1993: 77.

uavhengig av hva som benyttes i Vesten.²⁶ En boble rundt nesen indikerer søvn, en blekksprut på hodet indikerer flauhet, blodsprut fra nesen symboliserer opphisselse. Superdeforming, eller såkalte *chibi*-figurer, er en annen japansk innovasjon. Chibier er små figurer med grovt forenklede, dukkeaktige trekk. Disse er oftest basert på seriens hovedpersoner, men kan også være basert på seriens skaper. Disse kan opptre i historiens narrativ, men det er slett ikke uvanlig at chibiene trer ut av historien og får en kommentatorfunksjon. I *Alita* opptre en slik figur, en fjernstyrt dukke Alita bruker til å interagere med Lou, en av bipersonene. Disse uttrykkene bidrar til å gi japanske serier et eksotisk preg i vestlige øyne, og utgjør et sett med koder en uvant leser må knekke. I tillegg finnes en del andre mer formalistiske særegenheter, som blant annet det McCloud beskriver som ”subjective motion”, det at man i stedet for å bruke fartsstriper for å markere at et objekt beveger seg, heller tegner objektet som fastfrosset, og erstatter resten av bildet med fartsstriper.²⁷

Innholdsmessig er det også verdt å merke seg at i Amerika, og til en viss grad i Europa, ble tegneseriemediet på 50- og 60-tallet oppfattet som barnelitteratur. I tillegg, blant annet på grunn av Wertham, ble tegneserier utsatt for en god del kritikk på grunn av upassende innhold. Det medførte bla. at bransjen så seg nødt til å underlegge seg en god del selvsensur. Dette medførte at tegneseriene ofte ble svært ”snille” i sin tematikk og i hva man kunne vise, spesielt sammenliknet med film og skjønnlitteratur. I Japan hadde man ikke en liknende prosess før på 80-tallet, og debatten var da først og fremst fokusert på enkeltserier eller på de mer ekstreme sjangrene, som for eksempel pornografi eller skrekkserier. I tillegg har japansk kunst en sterk tradisjon for å skildre både det groteske og det burleske, noe som kan spille inn i forhold til tegneserietradisjonen. I *Alita* vil man se ganske mange grotesk detaljerte skildringer av effekten av voldshandlinger, noe som er nokså typisk for japanske actionserier. Den liberale holdningen gjelder ikke bare på det visuelle plan, men også når det gjelder tematikk. En god del temaer som lenge har vært reservert undergrunnsforlagene eller de tunge ”voksenseriene” i blant annet den amerikanske tegneserietradisjonen, dukker av og til opp i tegneserier med en mer allmenn appell i Japan. For eksempel er temaer som seksuالمisbruk å finne i enkelte serier rettet mot et tenåringspublikum. Serier med homofile aktører i sentrale roller har oppnådd stor popularitet.

²⁶ McCloud 1993: 131.

²⁷ McCloud 1993: 113.



Illustrasjon II: Japanske groteskheter. Alita i kamp med vederstyggeligheten Zapan.

Ellers er japanske tegneserier preget av et ganske vidt spenn av genre. Det japanske seriemarkedet er svært stort, så en del nisjer har fått rom til å gro frem. For eksempel er japanske tenåringsjenter en gruppe som leser mye tegneserier, til forskjell fra spesielt det amerikanske markedet, noe som har resultert i et vidt utvalg av *shojo* (jente)-manga, spesielt rettet mot denne målgruppen. Etter samme mønster utgis et stort antall titler, rettet mot spesifikke målgrupper. Japanske tegneserier utgis gjerne som føljetonger i magasiner profilert mot en bestemt gruppe. Man vil se at hvert av disse sjiktene har utviklet sine egne konvensjoner, og disse omtales ofte som egne genre blant tegneserieentusiaster. Mange av de mest populære seriene har likevel vunnet sin posisjon nettopp ved å nå utenfor disse rammene, og bruke et uttrykk som forener ulike konvensjoner og når frem til et større publikum. Et eksempel er komedien *Ranma 1/2* av Rumiko Takahashi, som også er tilgjengelig på norsk. *Ranma* omhandler på den ene siden kampsport og action (og pene jenter) som nok har sin appell blant unge gutter, men også romantiske intriger (og pene gutter) nok til å appellere til tenåringsjentene, samt en voksen nok humor til å fange inn en del eldre lesere.

1.4. Begeistrede tilhengere – tegneseriens ”fandom”

Tegneserier eksisterer ikke kun som et selvstendig medium hvor de skapes av forfattere, produseres av bokbransjen og leses av mediets konsumenter. De finnes også i et kulturelt rom av entusiastiske lesere. Leserne tolker, spinner videre på og bidrar til å utvide tegneseriens kulturelle sfære. Dette gjør tegneserien til en meningsbærende størrelse som betyr mye mer enn det tegneserien selv meddeler i form av ord og bilder. ”Fandom” er et begrep som kan være

nyttig å bruke i denne sammenheng. *The Oxford English Dictionary* definerer ordet slik: *The world of enthusiasts for some amusement or for some artist; also in extended use.*²⁸ I følge ordbokens nettside har ordet sin opprinnelse i sportsjournalistikken. Det nettbaserte oppslagsverket Wikipedia utdyper uttrykket, og påpeker at det kan benyttes om tilhengere av en rekke typer interessefelt. Videre påpeker samme kilde at disse miljøene er svært spredte og kan overlape hverandre.²⁹ Fandom refererer altså ikke kun til tegneserieentusiaster, men omfatter også liknende populærkulturelle miljøer. Disse miljøene er ofte aktive på internett, og utgjør i dag internasjonale miljøer på tvers av landegrensene. I tillegg til internett er kongresser en viktig møteplass for tilhengere av fankulturene. På Blindern har man *Shadowcon* (for science-fiction entusiaster) og *Arcon* (for rollespillere). I Norge fungerer Raptusfestivalen i Bergen som en møteplass for tegneserielesere. Den sistnevete tegneseriefestivalen har besøkstall på over 3000.³⁰

Japan har selvsagt sine tegneserieentusiaster, med egne tradisjoner og uttrykksformer for å gi uttrykk for sitt engasjement. I tillegg har interessen for manga i vesten vokst i takt med tilgjengeligheten til seriene. Til en viss grad ser man at uttrykksformer fra Japan er i ferd med å bli adoptert i Vesten. Et eksempel på dette er såkalt *cosplay*, der entusiaster kler seg opp som figurer fra favorittseriene sine. I Japan finnes det større kongresser for dette. Fenomenet er også i vekst i Europa og USA. Et annet eksempel på kulturblanding er terminologien som brukes, som ofte er en blanding av engelske og japanske uttrykk. "Fandomen" rundt japanske tegneserier er i dag et globalt fenomen.

Selvsagt appellerer ikke disse tegneseriene kun til et nisjemarked. I Japan er tegneserier i høyeste grad et massemedium, og i løpet av de siste par tiårene har japanske tegneserier også fått et atskillig større nedslagsfelt utenfor Japan. Siden Japan ikke bare er en eksportør av kultur, men også importerer og tilpasser utenlandske kulturelle uttrykk, er *manga* og *anime* i ferd med å bli internasjonale uttrykksformer og en er del av en felles global populærkultur.

1.5. Myter og fantastisk litteratur

²⁸ dictionary.oed.com 03.11.06.

²⁹ en.wikipedia.org 03.11.06.

³⁰ tegneserier.no 07.01.07.

Begrepet *myte* har sitt etymologiske opphav i gresk. Ordets opprinnelse, *muthos*, betyr er rett og slett fortelling. Platon er den første kjente bruker av begrepet mytologi, da i betydningen av historiefortelling. Slike fortellinger står for Platon i motsetning til hans sannhetsbegrep, basert på evige ideer. En gjenklang av dette finner man i Paulus, som advarer mot ”myter og endeløse ættetavler” (1 Tim.1,4). Myten som implisitt usann ble også brukt av de tidlige kristne misjonærer, da med brodd mot greske og romerske gudfortellinger.³¹ Dermed kan en finne røttene til to måter ordet brukes på i dag. Det ene er myte som en religiøs fortelling. Det andre er myte i betydningen løgn, vandrehistorie eller usann fortelling.

Begrepene myte og mytologi står sentralt i religionshistorie som fagfelt. Allerede i antikken ble mytene og deres natur og sannhetsgrad diskutert. Tre fortolkningsteorier ble presentert; mytene som allegorier, som historiske beskrivelser, eller som misoppfattede beskrivelser av naturfenomen.³² Diskusjonen rundt mytene og deres mening, form og funksjon har fortsatt i moderne tid, satt i lys av perspektiver fra blant annet antropologien, litteraturvitenskapen og psykologien. Det at myten har en sentral posisjon i religionshistorien, betyr ikke at selve ordet *myte* har en klar og entydning mening. Snarere tvert i mot, selve mytebegrepet kan virke ganske u håndterbart og utflytende, spesielt satt opp i mot andre typer narrativer, som legender eller eventyr. Problemet med mytebegrepet blir da å definere nøyaktig hva som kjennetegner en myte, eller eventuelt å definere hva som definitivt ikke hører inn under betegnelsen. Hvis vi ser bort fra den populære bruken av ordet i betydningen løgn, sitter man igjen med det man kan kalle en `hellig fortelling`, i seg selv et upresist begrep. I *Myth Its Meaning & Functions in Ancient & Other cultures*³³ bruker G.S.Kirk en del tid på å problematisere mytebegrepet, og på å angripe noen vanlige oppfatninger om hva en myte er. Det er spesielt to vanlige oppfattelser av mytebegrepet Kirk vil til livs.

Perseus and Medusa, Odysseus and the Cyclops, for example, bring us into immediate conflict with two basic propositions that are commonly made in differing degrees of directness. The first is that all myths are about gods, or derived from rituals; the second that all myths are either quite distinct, or quite indistinguishable, from folktales.³⁴

³¹ Sky 1997: 2.

³² Sky 1997: 4.

³³ Kirk 1993.

³⁴ Kirk 1993: 9.

Kirk mener altså det er en missoppfattning at myter nødvendigvis omhandler guder. Hvis vi skal gå til de greske mytene, som slik før nevnt gir opphav til selve ordet, ser man at disse fortellingene ofte har dødelige hovedpersoner, eller i alle fall hovedpersoner som er mer dødelige enn de olympiske gudene. For å nevne noen eksempler, så er Odyssevs en dødelig man, og selv om Herkules har et guddommelig opphav, rangeres han ikke sammen med sin far Zevs. De greske mytene er heller ikke noe unntakstilfelle i så måte. Går man lengre tilbake, ser man at Gilgamesj, selv om han er to tredjedeler gud, og dermed tydeligvis litt mer en halvgud, men rollen han bekler kan bedre beskrives som heltekonge en guddom.

Når det gjelder distinksjonen mellom myter og det Kirk kaller *folktales*, folkelige fortellinger, ser han to problemer; Det ene er å hevde at disse er to kategorier fullstendig avskilt fra hverandre, det andre å hevde at det ikke finnes noen forskjell mellom dem. Kirk mener ingen av disse utsagnene er riktige, men synes heller å være av den oppfattning at det er snakk om to distinkte fenomener som ikke står i diametral motsetning til hverandre. Kirk er uansett primært opptatt av myter, og virker egentlig kun opptatt av det mer folkloristiske materialet i de tilfellene der de tangerer myter.

Myter settes også i forbindelse med riter, men forholdet disse i mellom følger slettes ingen fastlagt mal. Debatten rundt det sistnevnte, hvorvidt myter forklarer riter, om riter følger myter, eller om hele problemstillingen er uaktuell har eksistert i den religionshistoriske fagkrets helt side Fraziers *The Golden Bough* (først utgitt i 1890). Å gjøre rede for hele debatten er et omfattende prosjekt i seg selv, og faller dessuten utenfor det denne oppgaven vil berøre. Det er dog på sin plass å nevne at det er vanlig å definere myten opp mot riten. Geo Widengren skriver: ”Myten är ritens naturliga komplement. Medan riten är den heliga handlingen, är myten det heliga ordet, som ätföljer handlingen och förklarar denna. Omvänt kan man säga att riten, som handling eller gest, illustrerar det heliga ordet eller den heliga texten.”³⁵

En ekte myte er en rituell myte. Mytens essens er dens kultiske og rituelle rolle. Fjernes dette, er ikke myten lengre en myte. Riktignok kan forbindelsen i enkelttilfeller synes fjern, men en viss tilknytning til det rituelle må finnes. Det holder at myten leses opp eller fortelles, uten at

³⁵ Widengren 1953: 155.

den behøver å gjenskapes i handling.³⁶ Hvis det rituelle fjernes, er ikke lengre myten en myte, men den kan leve videre som en legende. Widengren forestiller seg her en gradvis utvikling, der det rituelle og kultiske viker plass for det underholdningsmessige. Som et eksempel velger han seg dragedrepermotivet, der en kaoskapning må bekjempes for å etablere orden og harmoni.

I de indoiranske myterna är det guden eller heroen som dödar draken och befriar de av draken fängslade kvinnorna. I legenden är det S:t Georg, som fäller en bestämd drake och räddar den sköna prinsessan i en stad, vars geografiska läge noga angives. I sagan däremot är det en dristig prins, som drager ut för att dräpa den fruktansvärda ormen och hjälpa prinsessan som sedan blir hans gemål.³⁷

Widengren nevner Indras kamp mot Vritra som et eksempel på en rendyrket variant av motivet, som i utgangspunktet er et mytisk motiv, som degenerer til det mytiske er borte, og kun en folkefortelling står igjen. Legender og andre folkelige fortellinger kan også oppstå uten en mytisk forhistorie, så lenge formen er kjent.

Det oppstår et problem når en skal overføre mytebegrepet til den moderne verden. Selv om det ikke nødvendigvis ligger i en hver definisjon av selve ordet, kan en si at en myte ofte indirekte oppfattes som noe gammelt, med opphav i fortiden. Jeanette Sky diskuterer uttrykket "moderne myte" i sin hovedoppgave *Skapelse og Fall*, der hun analyserer Mary Shelleys *Frankenstein*. En moderne myte kan oppfattes som en anomali. Sky fremhever her mytekritikken, en litteraturvitenskapelig retning som forsøker å knytte symboler og struktur i litterære verk og myter opp mot hverandre. Frazier var en viktig inspirasjonskilde for denne retningen.³⁸ Det er spesielt to representanter som Sky refererer til; Chris Baldrick og Northrop Frye, med særlig vekt på Frye. Frye mener at man i litteraturen finner det Sky kaller forskjøvede myter. Mytene har forsynt litteraturen med visse arketyper, ikke nødvendigvis i jungiansk forstand men som forståelsesmodeller og mønstre som lever videre i poesi, skjønnlitteratur og andre kunstformer. Spesielt vektlegger Frye poesien som et bindeledd til mytene:

Poetry expresses the universal in the event, the aspect of the event that makes it an example of the kind of thing that is always happening. In our language, the universal in the history is what is conveyed by the *mythos*, the shape of the historical narrative. A

³⁶ Widengren 1953: 134.

³⁷ Widengren 1953: 157.

³⁸ Sky 1997: 2.

myth is designed not to describe a specific situation but to contain it in a way that does not restrict its significance to that one situation. Its truth is inside its structure, not outside.³⁹

Siden ikke bare ordene, men også fremstillingsmåtene er begrenset, mener Frye at de mytiske grunnstrukturene nærmest danner selve grunnlaget og utgangspunktet for formidlingen av en historie. Således kan mytene gjenfinnes i både høy og lav litteratur, og i andre øvrige kulturelle uttrykk, siden disse mytiske strukturene, i følge Frye, danner rammen rundt vår måte å formidle våre forestillinger på.⁴⁰

³⁹ Frye 1982: 46.

⁴⁰ Sky 1997: 13.

2. Materialbeskrivelse

2.1. Om Serien

Den forekommende analyse vil, som sagt, i hovedsak basere seg på serien *Battle Angel Alita* av Yukito Kishiro. Til hjelp for leseren og for senere analyse vil jeg her gi en gjennomgang av serien, inklusive et handlingsforløp og persongalleri. Jeg har konsentrert meg om hovedtrekkene, samt de personene jeg finner mest sentrale. Siden hver av bøkene i serien, med unntak av første, har en tittel som begynner med ”angel”, vil jeg stort sett utelate dette ordet fra tittelen. *Angels`Ascencion* blir *Ascencion*, *Angel of Redemption* blir *Redemption*. *Battle Angel Alita* blir *Alita*.

På engelsk blir serien utgitt av det amerikanske forlaget Viz Comix. Der har den fått navnet *Battle Angel Alita*. Hovedpersonen har også fått et annet navn enn originalen, om på originalspråket heter Gally. Versjonen jeg arbeider med er ikke den komplette versjonen. Kishiro skrev først den versjonen av tegneserien jeg her skal beskrive, som er en avsluttet fortelling, som ender med at Alita ofrer seg selv for å redde skraphaugen. Denne avsluttes med en epilog, som foregår en del år senere i tid, der Alita gjenoppstår eller gjenfødtes.

I 2000 begynte Kishiro å jobbe med en alternativ fortelling, der den siste delen av den originale fortellingen er skrevet om, og en helt ny handling utspiller seg etter det handlingsforløpet som skildres her. Denne fortellingen utgis for øyeblikket i Amerika under navnet *Battle Angel Alita - Last Order*. Jeg velger her å fokusere på den tidligste versjonen, siden den nyere enda ikke utgitt i sin fullstendige versjon, verken på originalspråket eller i oversettelse. Dessuten ser Last Order ut til å utvikle seg til å bli en ganske annen type fortelling enn den originale versjonen. I tillegg har Kishiro vært involvert i produksjonen av et dataspill løst basert på tegneserien kalt *Gunnm-Memory of Mars*.⁴¹ Han har for øvrig laget en miniserie som foregår i Skraphaugen, som foregår en del år før *Alita, Ashen Victor*.⁴² Selv om settingen er den samme, er fortellingen av en helt annen type, og derfor ikke spesielt interessant.

⁴¹ Også kjent som *Gunnm- Kasei no Kiokuro*. Banpresto, 1998. Japan.

⁴² Utgitt 1997.

2.2 Tegneserien, dens forhistorie og samfunn.

Tegneserien er satt til en fremtidsverden noen århundrer frem i tid. Det eksakte tidsforløpet fra nåtiden og frem til handlingens tidspunkt forblir uklart. Det som er klart er at vår verden er en svunnen fortid, men små overleveringer finnes. Det vi får vite av historien er at jordboerne har klart å kolonisere store deler av solsystemet. På ett eller annet tidspunkt brøt det ut en krig i verdensrommet, noe som medførte at Jorden mistet kontakten med sine kolonier. Det nøyaktige tidspunktet for denne konflikten fortelles ikke, men vi får opplyst at det hendte for mer en to hundre år siden.

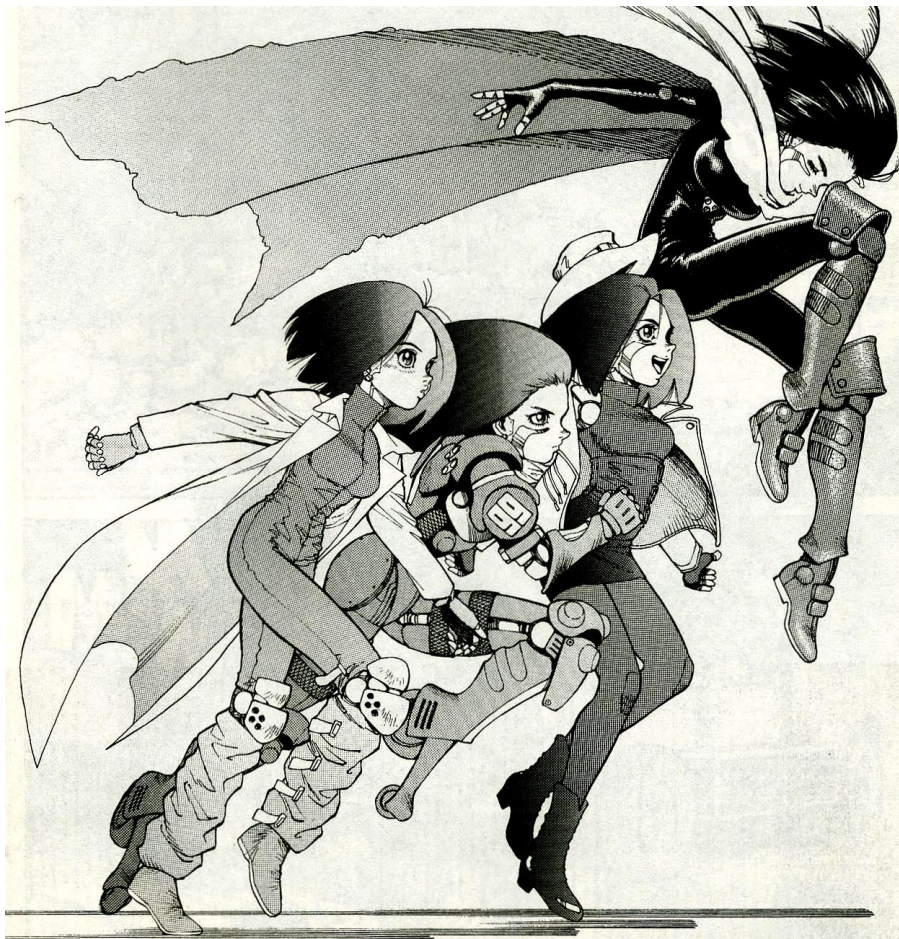
Det innblikk vi får av Jorden er The Scrapyard (Som jeg vil kalle Skraphaugen), en enorm, overbefolket by, plaget av lovløshet og urban slitasje. Dette er hjemmet til de aller fleste menneskene vi møter. Byen ligger rundt en enorm søppelhaug, som igjen ligger under søppelsjakten til byen Tiphares. Tiphares svever over Skraphaugen og er et forbudt område. Denne byen regjerer Skraphaugen fra himmelen via en organisasjon kaldt The Factory, heretter kalt Fabrikken. Denne forsyner Tiphares med nødvendige ressurser. Tiphares fremstilles på mange vis som et paradisisk rike, selv om vi etter hvert forstår at ikke alt er vel der heller.

Utenfor Skraphaugen finnes det en ødemark bestående av endeløse sletter og brukkne klipper. Sivilisasjonen er kun representert av Fabrikkens jordrukskolonier, forbundet med Skraphaugen ved jernbanelinjer. Landskapet inneholder også små ruinbyer som ser ut som etterlevninger fra vår tid. Enkelte små, uavhengige landsbyer eksisterer, men disse ser vi lite av. Når det gjelder lokalisering, får leseren aldri vite i klartekst i hvilket område handlingen utspiller seg, selv om mye kan tyde på at Skraphaugen og omegn befinner seg i Nord-Amerika. Kulturen fremstilles som kosmopolitisk, og ubundet av noen spesifikk kulturkrets i nåtid.

En stor del av persongalleriet er kyborger. Den medisinske teknologien har kommet såpass langt at menneskekroppen kan modifiseres og gjenbygges kunstig. Kort oppsummert er en kyborg et menneske med et delvis kunstig legeme. I noen tilfeller er det nærmest umulig å skille disse fra et vanlig menneske, men de fleste kyborgene er synlig modifiserte. Enkelte kyborger har for lengst forlatt det man normalt assosierer med menneskelig anatomi, og kan

ha et monstrøst utseende. Disse kan ha egenskaper som enorm størrelse, innebygde våpen og larveføtter. Utover i serien får vi se enda mer eksotiske modifikasjoner, slik som erstatninger av deler av hjernen, kropper som endrer form og utseende, kropper som kan bevege seg i overlydhastighet, samt fullstendig kunstig skapte mennesker.

Seriens hovedperson, Alita, er en kyborg med hukommelsestap. Det viser seg at hun ikke er en jordisk kyborg, men har Mars som hjemstedsadresse og er mer en to århundrer gammel. Hun har også mestret *Panzer Kunst*, en nesten glemt kampform spesielt utviklet for kyborger, mot kyborger. I løpet av serien kjemper Alita for å mestre sin krefter, finne ut av sin fortid, og finne sin plass i samfunnet. Dette medfører at hun kommer i konflikt med en rekke motstandere, og til slutt må ta opp kampen mot de kreftene som gnager på verdens maktsenter, Tiphares, og til syvende og sist står for verdens urettferdighet og sørgelige tilstand.



Illustrasjon III: Alita slik hun utvikler seg visuelt i tegneserien.

2.3. Første bok: Battle Angel Alita

Historien starter på søppelhaugen som Skraphaugen har fått sitt navn fra. Kyborgspesialisten Doc Ido vandrer rundt på en av de eldre delene av dynga, på jakt etter deler som kan resirkuleres. Til sin overraskelse finner han en ødelagt kyborgkropp som ser ut til å ha gått inn i en slags «dvalemodus». Kroppen er kvinnelig og tydeligvis svært gammel. Ido bestemmer seg for å gjenopplive kroppen. Da kyborgen våkner til bevissthet viser det seg at hun har mistet hukommelsen. Ido gir henne et midlertidig navn, Alita (oppkalt etter hans avdøde katt).

Ved siden av å drive sin legevirkosomhet er Ido en såkalt *hunter warrior*, en prisjeger som jakter ned forbrytere mot betaling. Prisjegerne er det eneste som fungerer som en politimakt i Skraphaugen. Alita klarer ved en misforståelse å blande seg opp i en kamp mellom Ido og hans bytte. Det er i denne kampen at Alita for første gang viser sin bemerkelsesverdige *Panzer Kunst*. Kampen vekker også andre krefter i Alitas indre, og hun føler en trang til å selv livnære seg som "hunter-warrior". Denne beslutningen setter Ido seg i mot, da han mener at det er en grusom og stygg ting, og ikke passer seg i Alitas liv, som han ønsker at skal være rent og vakkert. Han må allikevel innrømme henne retten til å bestemme over sitt eget liv.

Alitas debut som hodejeger blir problematisk. Som mål har hun valgt seg ut Makaku, en enorm, monstrøs kyborg som spiser menneskehjerner. Den første konfrontasjonen går dårlig, både hun og Ido blir hardt skadet. I kampens hete blir også Makakus sanne natur avslørt, han har en marklignende mekanisk kropp, hvis funksjon er å overta andre kyborgers kropp.

Ido bestemmer seg etter dette for å gi Alita bedre lodd i sitt nye yrke. Han utstyrrer henne med en ny kropp, en såkalt berserker-kropp, et høyteknologisk klenodium fra krigen mellom Jorden og Mars.

Kampen mot Makaku vil kreve allierte. Ido og Alita begir seg derfor i vei til baren Kansas, et samlingssted for hodejegere. Rekrutteringsforsøket går ikke så bra, og det hele utarter seg til et barslagsmål. Dette barslagsmålet viser seg å få uante konsekvenser i neste bok. For å komplisere det hele entrer Makaku scenen. Han kidnapper bareierens adoptivdatter, ødelegger gulvet og forsvinner ned i byens undergrunn.

Den følgende handlingen foregår i sin helhet under Skraphaugen. Denne underverdenen er en marerittaktig blanding av kloakkrør, enorme huler og rester av en tidligere by. Her nede konfronterer Alita igjen sin fiende, redder jentungen og går av med seieren. Før Makaku dør

avslører han sin bakgrunnshistorie, hvordan han som gatebarn lærte seg den sterkeste rett, samt hvordan han ble gitt sine krefter av en mystisk lege. Senere i serien vil vi kunne identifisere denne legen som Desty Nova. Denne sekvensen gir også Alitas seier en viss moralsk flertydighet, da hun på sett og vis synes synd på sin fiende.

2.4. Andre Bok: Tears of an Angel.

Bok to er kan hende den som mest skiller seg ut fra resten av Alita-serien, da denne er en nesten renspektet kjærlighetsfortelling. Denne historien bidrar mest til å utvikle hovedpersonens personlighet, samt legger grunnlaget for senere fortellinger.

Det er vår i Skraphaugen. Dette affekterer vår heltinne, som etter å ha vært på oppdrag som hodejeger treffer den unge og tillitsvekkende gutten Hugo. Han har en drøm, nemlig å reise til Tiphares, byen som svever over Skraphaugen. Tiphares henger som et symbol på alt som er mektig, vakkert og utilgjengelig, i skarp kontrast til Skraphaugens møkk.

I sin søken etter en måte å nå Tiphares har Hugo kommet i kontakt med Vector, byens mektigste svartebørshandler. Vector har etter sigende vært i Tiphares, og tilbyr Hugo en avtale: For en større sum, kan han få Hugo sent opp til det etterlengtede paradiset. Pengene skal Hugo tjene ved å stjele ryggrader. Ryggrader er en av de få kroppsdelene Skraphaugens kyborgleger ikke kan skape kunstig, og er derfor svært etterlengtede på markedet. Nå er ikke Hugo en fullstendig skruppelløs person, i stedet for å drepe mennesker for få tilgang på sentralnervesystemet deres, narrer han heller kyborger in i bakhold, og etterlater disse levende, om en lammede. Han tilkaller til og med medisinsk hjelp, noe som også øker etterspørselen.

Alita er selvsagt uvitende om dette, men får ikke lenge bli i uvitenhetens lykkeland. Zapan entrer nemlig scenen. Zapan er en av de hodejegerne Alita kom i konflikt med på baren Kansas i forrige bok, og han mistet ansikt da Alita vedkjempet Makaku i stedet for ham selv. Ved å avsløre Hugos mørke hemmeligheter, vil han enten tvinge Alita til å utslette ham selv, eller å hjelpe ham å unnsnippe loven. Dermed vil hun selv bli jaget vilt.

Som et resultat av Zapans intriger blir Hugo ettersøkt, men Alita slipper unna lovens søkelys. Hugo, på sin side, ofrer Alitas kjærlighet for drømmen om Tiphares, og dør i et forsøk på å nå den forgjettede byen. Det avsløres i den forbindelse at Ido er en tidligere Tipharener, og at byen er utilgjengelig for alle som har satt sine ben på jorden. Zapan blir viktig senere i fortellingen, da han ennå ikke har lagt hevnplanene på hylla.

2.5. Tredje og fjerde bok: Killing Angel og Angel of Victory

Killing Angel og *Angel of Victory* forteller en sammenhengene historie, og beskrives sammen. *Killing Angel* begynner med en ensom og sliten Ido, som tråler Skraphaugen på leting etter Alita, som tydeligvis har forlatt ham. Under sin hvileløse leting dumper han borti Shumira, en hyggelig, om en ikke intellektuelt overbegavet ung kvinne, som for øyeblikket er i ferd med å bli overfalt og forsøkt voldtatt av et par bøller. Ido redder henne fra denne ublide skjebnen. Han vinner ikke bare hennes takknemlighet, men oppdager at hun vet hvor Alita befinner seg. Hun tar ham med til en sportsarena, og her introduseres vi for *motorball*.

Motorball er en gladiatorsport for kyborger, spesialdesignet for hastighet. Deltakerne må manøvrere seg gjennom en hinderløype mens de sloss om kontrollen over en ball. Alita har oppsøkt sporten for å slippe unna den følelsesmessige belastningen Hugo-affæren utgjorde. I motorballarenaen er det kun en ting som gjelder, å perfektionere sine kampevner. I tillegg føler hun at siden hennes panzerkunst er hennes eneste forbindelse med sin fortid, så er dette eneste veien å gå for å lære seg selv å kjenne.

Ido, på sin side, blir kjent med Shumiras storebror, Jashugan, også kjent som "Keiseren". Han er ingen ringere enn førstedivisjonens store champion! En av nøklene til hans suksess er at hans sentralnervesystem har blitt modifisert for raskere reaksjonsevne, av Tipharensk teknologi. Dessverre har dette medført potensielt dødelige bieffekter, noe kun Ido, som Tipharensk lege, er i stand til å redde ham i fra. Ido får dermed et lukrativt jobbtilbud.

En annen grunn til at Jashugan har vunnet sin stilling er gjennom kampkunsten *machine klatch*, som i likhet med panzerkunst er en kampstil spesialberegnet på kyborger.

Alita og Jashugan, den oppadstigende stjerne og den regjerende fyrste, møtes. Det foregår tilfeldig, på en kafé. Jashugan og Alitas trener, ESDOC, er gamle venner, men den hyggelige stemningen ødelegges av at også Ido er til stede. Ido har nemlig en plan. Siden Alita har bestemt seg for å ofre seg fullt og helt for sporten, så er det eneste som kan få henne til å gi seg, og dermed vende tilbake til Ido, en konfrontasjon med den regjerende mester. Ido provoserer dermed fram en utfordring fra Alita sin side. Jashugan aksepterer utfordringen, under forutsetning av at Alita viser seg verdig med en runde håndbak. Matchen ender uavgjort, utfordringen godtas. Alita har enda et løp igjen før hun kan formelt møte Jashugan, noe som gir leseren anledning til å studere Alita i fri utfoldelse blant de andre motorball-utøverne. Etter løpet har Alita et møte med Ido, og de blir venner igjen.

Så er det tid for den store kampen. Jashugan eliminerer raskt Alitas lagkamerater, og som forventet, kulminerer det hele i en kamp mellom Alita og ”keiseren”. I løpet av denne scenen glir Alita inn i den første av hennes mange drømmetid-tilstander. Hun kjemper delvis mot Jashugan i arenaen, men får også glimt av hennes svunne fortid på Mars. Jashugans skikkelse endres radikalt under denne sekvensen. Hans kybernetiske kropp forsvinner, og erstattes av et idealisert menneskelegeme. Kampen for øvrig ender med et slags uavgjort, der Alita blir stygt banket, men Jashugan dør. Selv om han omkommer blir hans legeme stående, som et slags monument til seg selv. Det impliseres at Jashugan på ett eller annet vis har gjennomgått en slags guddommeliggjøring.

2.6. Bok 5: Angel of Redemption.

Med 5. går serien inn i en ny fase. Historiene blir mer fokusert på Alita som ensom ulv. Dessuten blir de enkelte underfortellingene mindre uavhengige. Handlingens skala oppgraderes også. Alita og hennes umiddelbare overlevelse er ikke det eneste som står på spill, innsatsene høynes.

Vi får også gradvis flere bruddstykker av Alitas fortid. Flere scener utspiller seg i ”drømmetid”, slik som i slutten av motorballsekvensen. Vi får også se mer av Alitas egentlige motstander, Desty Nova, som hittil kun ha lusket i bakgrunnen. På sett og vis kan vi si at de tidligere historiene utgjør hovedpersonens utdanning, men nå blir det alvor. I *Redemption*

kuttet også mange av Alitas bånd til omgivelsene brutalt av. Helten må vekk fra hjemmet lune varme, og ut på slagmarken.

Det er to år siden Alita kjempet mot Jashugan. Hun jobber nå som nattklubbsangerinne på "Kansas". Her finner vi også flere av personene vi tidligere har blitt kjent med. Ido er fortsatt stamgjest, Shumira er servitør. Koyomi, innehaverens adoptivdatter, har lært å gå. Det er kun to ting som forstyrrer idyllen. Den ene av disse er Zapan, som fortsatt bærer nag til Alita, og som i et raserianfall kom til å drepe sin kone, Sara, på grunn av dette. Skyldfølelsen har drevet ham gal, og han ønsker nå kun sin hevn. Han møter en ublid skjebne i et kloakksystem.

Berserkerkroppen, lagt på lager under motorballperioden, er stjålet. Det lykkes likevel å spore den opp, og den viser seg å være i besittelse til Desty Nova, som er Makakus skaper og mannen bak Jashugans nerveoppgradering.

Desty Nova viser seg å være en genial kirurg, ekspert på nanoteknologi og fullstendig skruppelløs.⁴³ Han har også en ekstrem fiksering på begrepet karma, noe han begrunner vagt med "Tiphares hemmelighet". Som et ledd i sin forskning gjenoppliver han Zapans hjerne, funnet i en kloakkledning, og gir denne berserkerkroppen. Dette for å gi den en sjanse til å fullføre dens skjebne. Zapan går berserk, ødelegger laboratoriet til Nova, mange av stedene Alita er knyttet til, samt store deler av Skraphaugen. I tillegg dreper han en stor del uskyldige forbigående, inklusive Ido. Berserkerkroppen tar form av hans galskap. Der andre kyborger kan ha diabolske eller heroiske former, har Zapan blitt monstrøs, en formskiftene, kvasigorganisk masse, som gradvis tar farvel med konseptet menneskelig.

Desty Nova informerer Alita om hva som er i ferd med å skje, opplyser henne om at han har tenkt å gjenopplive Ido og utstyret henne med en revolver med spesialammunisjon beregnet på Zapan.⁴⁴ Alita har pent lite valg, annet en å konfrontere Zapan. For å gjøre alt ekstra traurig, blir hun nå sett på som sydebukk, fordi hun har tiltrukket seg Zapans raseri.⁴⁵ Hennes venner avviser henne, hun står nå alene. Alt er nå klart for et oppgjør mellom Alita,

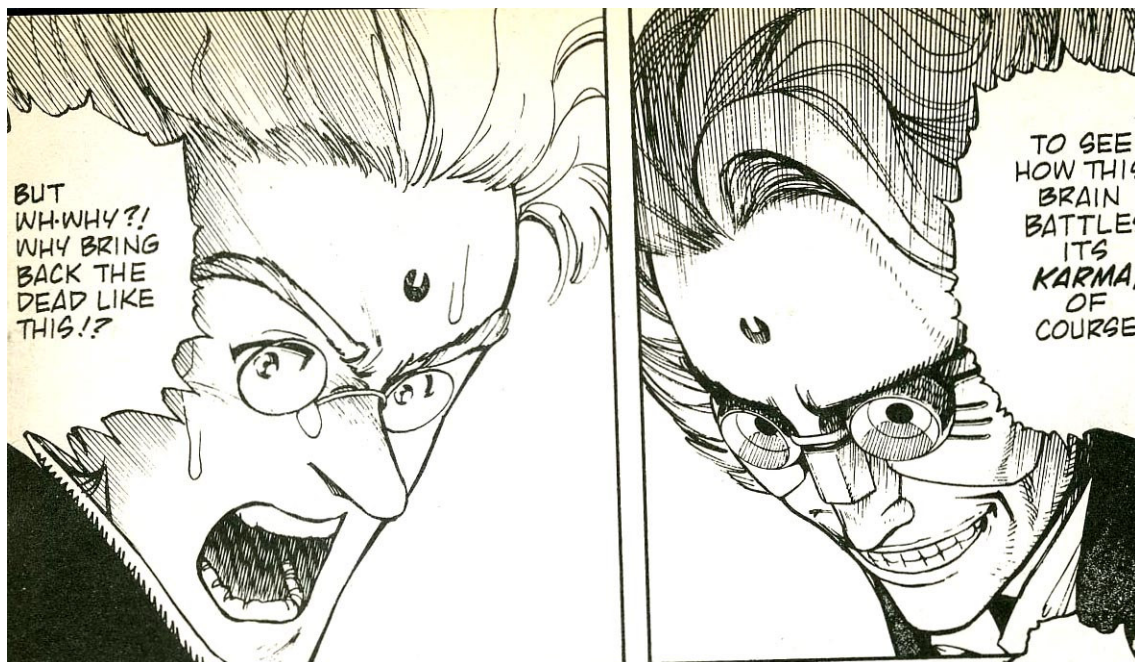
⁴³ Nanoteknologi er mikroteknologi der man opererer på et molekylnivå.

⁴⁴ Desty Nova behersker kunsten å rekonstruere et legeme fra cellenivå og opp, under forutsetning av at han har et sentralnervesystem å jobbe ut i fra. Dette er et av mange eksempler på at skillet vitenskap og magi/mirakel er tynt i serieuniverset.

⁴⁵ Her benyttes anledningen til å smette inn en bibelsk referanse. "The goat shall carry on itself all their sins to a solitary place" (Kishiro 1996: 160). Sammenlikn

den mekaniske, men dog menneskelige skjønnheten, og Zapan, menneskelighetens skyggeside, legemliggjørelsen av en vederstyggelighet.

Sluttkampen blir selvsagt passende dramatisk. De to motstanderne vikles inn i en døds kamp. Zapan går gradvis i oppløsning fra Novas spesialvåpen, men selv som døende besitter han store krefter. I løpet av kampen glir både Alita og hennes motstander inn i en av Alitas typiske drømmetilstander, og skillet mellom fortid og nåtid, og de kjempende partenes subjektive perspektiv forsvinner. Til slutt faller de om. Alita lever. Zapan er død. Kampen har tilsynelatende blitt avgjort like mye på et annet plan som av kampens faktiske forløp.



Illustrasjon IV: Ido og Desty Nova.

2.7. Angel of Death

I *Angel of Death* forlater Alita Skraphaugen for godt. Boken starter med at Alita, sterkt redusert, er i ferd med å bli destruert av Fabrikken. Hun har nemlig benyttet seg av et skytevåpen, noe som er straffbart med døden. Hun får likevel et tilbud i siste sekund. Hvis hun går med på å la seg gjenoppbygge, og tjene Tiphares, kan hun leve og få sjansen til å lete etter Ido. Hennes hovedoppgave blir å finne Nova. Hun slår til.

Gjenoppbyggingen, og trening med nye våpen tar tid, og handlingen begynner ikke før det har gått flere år. I mellomtiden har Fabrikken fått et nytt problem. Skraphaugen og Tiphares blir forsynt av en rekke landbrukskolonier. Forsendelsene av forsyninger til og fra disse blir

jevnlige offer for overfall fra banditter. I det siste har en ny bande vokst seg sterkere. Denne banden kalles The Barjacks, og har vokst seg til en større arme. Alitas første oppdrag blir å finne deres leder, Den, som også antas å vite hvor Nova befinner seg.

Den greieste måten å finne Barjacks på er å bli overfalt av disse, så Alita reiser med et forsyningstog til en av landbrukskoloniene. Her blir hun kjent med Figure Four, en eventyrlysten leiesoldat, og kompisen hans, Yolg. Toget blir, som ventet overfalt, Alita eliminerer bandittene, og tar deres leder til fange. Dessverre går toget tapt, sammen med leiesoldatene som skulle bevokte det, unntatt Yolg og Figure. Figure og Alita har litt samarbeidsproblemer, noe som ikke blir enklere av at Alitas sjef, den arrogante tiphareneren Bigott, som Alita er i kontinuerlig kontakt med, ikke godkjenner at hun skal kaste bort tiden på uvesentlige personer som disse.

Alita med følge blir fanget opp av en tornado, som driver de med til en gammel ruinby. På veien mister de bandittlederen. Under stormen har Alita mistet radiokontakten med Tiphares. Ikke nok med det, men en avdeling av The Barjacks bruker stedet som forsyningsdepot. Disse har funnet Alitas bandittleder på veien, og bestemmer seg for å fange denne "Dødsengelen". Det bryter ut kamp, og Alita sjokkerer sine følgesvenner med raseriet og blodtørsten hun utviser, et resultat av mange års oppsamlede frustrasjon. Alita tas til fange, Figure etterlates begravd i ruinene, og Yolg skifter side, siden han kjenner fiendens kommandant.

Alita blir selvsagt forhørt av fienden, men reddes av ingen ringere enn bandittlederen som hun selv tok til fange. Han har selvsagt ingen altruistiske motiver for dette, men er kun ute etter å avslutte kampen. Denne har han selvsagt ordnet i sin favør, men Alita reddes i siste liten av Figure, som har fulgt etter. En siste konfrontasjon med Barjackbrigadens kommandant gjenstår, og dagen reddes av Yolg, som igjen bytter side, men mister livet i samme stund.⁴⁶ Alita og Figure er alene i ødemarken, uten mat og vann, men reddes mirakuløst av en uforutsett regnbyge.

⁴⁶ Yolgs rolle synes å være en tragisk skikkelse. Han er feig og forræderisk, men ikke av vond vilje. Hans handlinger er preget av frykt. Alita og Figure er i stand til å beherske farlige situasjoner, mens Yolg er en vanlig mann på feil sted til feil tid. Figure og Yolg blir fremstilt som motsetninger. Figure lever i frihet, Yolg dør når han utviser fri vilje.

2.8. Angel of Chaos

Angel of chaos fortsetter videre med letingen etter Nova. Figure blir sendt hjem til landsbyen sin, og Alita har fått en ny kontaktperson, Lou. Alita får også et godt hint om at hun er på rett vei, i form av et overfall fra Nova sine lakeier. Hun får også et uventet gjensyn med en kjenning fra Skraphaugen.

Ungjenta Koyomi, som Alita reddet som spedbarn er på vei gjennom ødemarken sammen med en liten karavane. De blir overfalt av røvere, og reddet av Alita. Koyomi forteller at hun leter etter Kaos, en musiker som sender musikken sin fra en radiostasjon i ødemarken. Denne Kaos har visstnok kontakt med bandittlederen Den, som skal ha samarbeidet med Desty Nova, så Alita beslutter å slå følge.

På veien utsettes Koyomi og Alita for en ulykke, og faller ned i en sjakt, som fører ned i noen begravde ruiner. Alita redder Koyomi, men ikke uten å utsette seg selv for fare. Koyomi oppdager at hun ikke er alene, men at hun befinner seg i en gruve, der en gruppe mennesker graver frem gjenstander fra en svunnen tid på oppdrag for Kaos. Kaos, som straks ankommer, forteller at han analyserer disse gjenstandene med psykometri, hans evne til å ta på gjenstander, og vite hvordan disse har blitt brukt.

Det er en smal sak for Kaos å reparere Alitas vitale funksjoner. Dessverre gir psykometrien han et dypdykk i Alitas forhistorie. Han insisterer på å kalle henne Yoko, noe Alita ikke liker.⁴⁷ Han benytter også sjansen til å frakoble Alitas radiokontakt med Tiphares. På ett eller annet punkt under operasjonen finner han også ut at Alita er kvinnen i hans liv, og tar hennes etterfølgende avisning ganske ille opp. Han avslører også at den mystiske Desty Nova er hans far. Kaos utviser en generelt ustabil personlighet, og tegn på en rekke mulige traumer, noe som ikke virker usannsynlig med tanke på hans opphav.

I mens har Kaos` mobile radiostasjon beveget seg inn på barjackområde. De konfronteres her av Den, en enorm skapning med en mekanisk kentaurkropp. Han er fullt vitende om Alitas

⁴⁷ Yoko er Alitas opprinnelige navn.

tilstedeværelse, og kaller henne også for Yoko. Alita forlater radiovognen for å kjempe mot Den. Uten hennes vitende hopper også Koyomi av.

I den påfølgende kampen blir Alita nesten drept av Den, men blir reddet av Lou, som styrer et kjøretøy fra Tiphares. Kjøretøyet er utstyrt med en kanon, som Alita bruker til å angripe Den. Dessverre rekker han å holde en tordentale om Tiphares undertrykkende styre, og avslører sine planer om å tilintetgjøre byen med en gigantisk kanon. Denne planen vil også medføre Skraphaugens totale tilintetgjørelse, noe Alita er i mot. Koyomi, derimot, får sympati for saken, og stiller seg opp som levende skjold for Den. Alita lar være å skyte.

Mens dette skjer, blir Kaos og hans assistent, Jasmine, overfalt av snikmordere, antageligvis fra Nova. Når Alita ankommer, finner hun ut at Jasmine har blitt drept, men at Kaos har eliminert angriperne ved hjelp av et gammelt samuraisverd, som han har lært å bruke ved hjelp av psykometrien. Kaos avslører også en annen ting. Han er Den. Det vil si, Den er et fragment av hans splittede personlighet. Kaos kjenner ikke til dette, men det gjør Den. Nova har installert en fjernkontroll til Dens enorme robotkropp i Kaos, noe som lar Den ha et eget liv.⁴⁸ Nå tar han kontrollen direkte over Kaos, og forsøker å eliminere Alita. Dette forhindrer henne ikke i å gå seirende ut av sammenstøtet, til og med med Kaos i live.

2.9. Fallen Angel

I *Fallen Angel* begynner plottet å akselerere mot slutten. Den er redd Alita vil drepe Kaos, og dermed utslette ham selv, nå som hun vet hans hemmelighet. Han leder derfor Barjacks horder på en kampanje av ødeleggelse og erobring i retning av Skraphaugen, i håp om at hans plan for utslettelsen av Tiphares og Skraphaugen skal kunne iverksettes før hans død.

Alita, på sin side, har besluttet å ikke eliminere Kaos. Riktignok ville det sette en stopper for Barjackgeriljaens fanatiske fremstøt, men Alita mener at Kaos har potensial for noe stort, selv om han er en sytepave. Kaos på sin side, sender ut en siste sending fra Radio Kaos, og bestemmer seg for å involvere seg i konfliktene som pågår mer aktivt. Men først leder han

⁴⁸ For å forklare nærmere; Den er et undertrykt aspekt av Kaos` personlighet, som Nova har oppdaget og gitt et eget legeme. En god del symbolisme kan leses inn i forholdet mellom Den og Kaos, og Kaos fremstår som en uvanlig kompleks person til bifigur å være.

Alita til Farm 21, der han vet en lege med navn Ido holder til. I stedet for å bli med, reiser han selv videre, for å konfrontere sin far, som han mener har ganske mye å svare for.

Gjensynet med Ido blir ikke som Alita hadde tenkt seg. Hun møter først på hans assistent, Kayna. Hun virker veldig oppsatt på å hindre Alita i å møte Ido. Ido, på sin side, har overhodet ingen anelse om hvem Alita er. Kayna mener hun skylder Alita en forklaring. Hun viser henne et videoopptak, der en sterkt medtatt Ido forklarer at han har tenkt å slette sine egne minner. Tydeligvis har Nova holdt sitt løfte om å gjenopplive Ido, brukt ham som assistent, og vist ham "Tiphares` hemmelighet". Denne hemmeligheten var vist for mye for Ido, som bestemte seg for å slette minnet, og tydeligvis kom til å slette mer en bare dette.⁴⁹ Kayna har siden dette passet på Ido, og var redd for at et møte med Alita ville medføre et sammenbrudd for Ido. Alita setter kursen mot Novas antatte skjulested, tung til sinns.

Ting blir ikke lettere på veien. Hun blir overfalt av en mystisk kappekledd skikkelse, som tilsynelatende behersker panzerkunst! Denne skikkelsen viser seg å være en eksakt kopi av henne selv. Bigott avslører at dette er det egentlige formålet med å rekruttere Alita, å få nok data til å kunne lage en serie av androider med Alitas imponerende kampferdigheter. Dette er ment å være den siste testen. Hvem vil vinne i et oppgjør mellom originalen og kopien? Dessverre ser det ut til at utfordreren skal gå av med seieren. Alita er sliten og ufokusert, og i løpet av kampen sklir hun inn i en drømmetidstilstand. Der denne tilstanden før har opplyst henne, og vist henne ting om seg selv eller hennes fortid ser hun nå sin avdøde kjæreste Hugo, som hun forbereder seg på å møte igjen. I siste sekund redder Lou dagen. I Tiphares ødelegger hun replikaens eksterne kontrollenhet, og redder slik Alita. Hun blir selv ført bort av sikkerhetsrobotene. Bigott tar over kommandoen.

I mens har Den og Barjack-opprørerne nådd klimakset av sine erobringer. Den, Koyomi (Som nå har blitt en lettere blodtørstig revolusjonsmaskott) og hovedstyrken er posisjonert rett utenfor Skraphaugen. Med seg har de en enorme kanon, som skal skyte ned Tiphares. Kanonen avfyres, til stor jubel for soldatene, som forventer å se Tiphares og Skraphaugen utslettet. Jubelen stilner. Tiphares er beskyttet av et skjold, som med letthet lar salven prelle av. Tiphares vender så et dødelig strålevåpen mot kanonen, og utsletter denne, samt mange av soldatene. I tillegg ankommer en av Alita-replikaene, og rensker opp resten. Kun Koyomi

⁴⁹ Med Novas unike innsikt i menneskehjernen, er det en smal sak for ham å utvikle teknologi for å detaljmanipulere sinnet. Det er denne teknologien Ido brukte for å slette sin egen hukommelse.

overlever. Den erklærer denne fasen av krigen som over, og kommanderer sine styrker til å spre seg, og drive geriljakrig innenfra byen. Selv velger han å begå selvmordsangrep på Skraphaugen, for å gjøre mest mulig skade. Koyomi velger å bli med på angrepet.

Alita har nå ankommet Novas hovedkvarter. Hun har blitt lovet sin frihet, dersom hun hjelper til med å fange Nova. I det hun tar seg inn i komplekset, blir hun overveldet av uventede sanseintrykk. Hun glir igjen inn i en drømmetiden. Hun konfronterer nå atter en gang Jashugan i arenaen. De to utkjemper en tvekamp, og Alita vinner. Jashugan, før han svinner hen, sier til Alita at krigerens sanne styrke er ikke å kjempe, men å leve med verdighet og selvspekt. Han gir henne også ordre om å nå de høyder han selv aldri kunne nå. I de fleste tilfeller av drømmetid, har de en indre, ikke ytre årsak. Dette tilfellet er dog et unntak. Nova har hakket seg inn i nervesystemet hennes, via hennes radioforbindelse med Tiphares. Han har iverksatt et program kalt ouroboros, som skal sette henne inn i en evig drømmetilstand. Konfrontasjonen med Jashugan har likevel gitt Alita styrke nok til å bryte ut av dette programmet.

2.10. Angels` Ascencion

I *Ascension* avsluttes historien. En detalj verdt å merke seg er at her utvides Alitas drømmetidsperspektiv for alvor til å omfatte andre personer enn henne selv, noe som gir inntrykk av at historien er i ferd med å forlate hverdagsvirkeligheten, og gå over på et mer psykologisk plan.

Alita, etter å ha våknet opp, har som sitt umiddelbare mål å utslette Nova. Bigott, via radioforbindelsen, forlanger at Alita ikke gjør dette, da Nova skal rekrutteres for Tiphares` beste. Alita bryr seg ikke mye om dette, men ber Nova om å, før han dør, forklare Tiphares` hemmelighet, den som drev Ido gal. Nova demonstrerer villig, ved å sage av seg halve topplokket! Der kan man se at mesteparten av hjernen er erstattet med en mikrodatamaskin. Dette er Tiphares` sanne ansikt. For å opprettholde stabiliteten i det utopiske himmelriket, har man sett seg nødt til å erstatte hjernen til alle voksne innbyggere. Databrikken inneholder minnene til personen, pluss et program hvis funksjon er å stoppe enkeltindividene fra å gjøre valg som bryter med den aksepterte livsstilen. I noen tilfeller virker ikke dette programmet, som i tilfellet ham selv og Ido. Derfor har de blitt utvist. Dette er også årsaken til Novas

grusomheter. Han ønsker å finne ut av mysteriet med karma, hvorfor ham selv (og andre) velger å handle som de gjør.

Bigott har vært vitne til hele seansen via sin oppkobling. Han tar det heled årlig, og blir faktisk klin gal. Nova forsøker å stikke av. Fluktforsøket blir bare delvis vellykket. Hans sønn, Kaos, har tatt kontrollen over anleggets sentrale kontrollsystem, og sperrer alle utganger. Alita tar opp jakten. Rett før hun skal ta rotta på ham en gang for alle, iverksetter han igjen ouroboros-programmet. Alita slynges inn i en drømmeverden, der hun igjen og igjen tvinges til å drepe Ido. Da dette ikke helt klarer å ødelegge hennes vilje, velger Nova å putte seg selv inn i drømmesekvensen. Vi får her en slags parodi på Alitas tidlige år, der hun blir oppdratt av både Nova og Ido.

I mens prøver Kaos å bruke psykometri til å redde Alita fra Ouroboros. Dessverre har Nova lagt inn noen forsvarsmekanismer som påfører Kaos hjertestopp. Kaos oppnår i sine siste sekunder før han mister bevisstheten en endret sinnstilstand, liknende Alitas drømmetid. I denne tilstanden konfronterer han sitt alter ego, Den, som er i ferd med å ramponere Skraphaugen. Han angriper også ouroboros-programmet, og angriper Alitas drømmescenario, der han tar skikkelse av Den.

Alita våkner på dette tidspunktet opp. Det første hun gjør er å halshugge Nova, for å så redde Kaos, nå bevisstløs.

Kaos og Alita ser nå på jobben som ferdig. Kaos drar til Skraphaugen med den hensikt å bygge et tårn som skal forene Tiphares og Skraphaugen. Alita på sin side, har tenkt å dra til Figures landsby, for å gjenoppta kontakten. Dette går selvsagt ikke bra.

På veien går hun i en snedig felle, konstruert av Nova, og blir sprengt i fillebiter. Nova er for øvrig ikke død. Siden han har funnet ut at hans hjerne er lagret på disk, var det en smal sak for ham å lage en backup. Halshuggingen var med andre ord mindre vellykket. Han tar seg tid til å plukke med seg det han kan finne av Alitas hjerne, før han blir plukket opp for å returnere til Tiphares.

Det er nå, mens Alita teknisk sett er død, at hun har en av sine lengste, og mest avslørende drømmetidstilstander. Hun befinner seg på et hardt skadet romskip, fylt med kyborgsoldater.

En av disse er tydeligvis henne selv, men hun bruker nå navnet Yoko. Skipet er et krigsskip fra Mars. Tidspunktet er en gang i løpet av krigen mellom Mars og jorden, for over 200 år siden. Skipets mannskap gjør seg klar til et siste selvmordsangrep. Målet for dette angrepet er en satelitt-ring som går rundt jorden. Denne ringen støtter et gigantisk tårn, med en by i hver ende. Den ene byen kjenner vi allerede: Tiphares. Tiphares har også en motpol, Ketheres. Yokos mål er faktisk det samme som Den har 200 år senere, å styrte Tiphares. Yoko fremstår for øvrig som den hardeste og mest aggressive av soldatene, og er antageligvis kilden til Alitas aggresjon og kampferdigheter. Skipet blir skutt ned, men Yoko klarer å flukte i en fluktkapsel.

Alita kommer så til bevissthet i Tiphares. Nova har rekonstruert hennes hjerne. Videre kan han gi henne en ny kropp, hvis hun lover å ikke drepe ham. Hun går med på dette. Nova utstyret henne med en ny kropp, en forbedret versjon av berserkerkroppen.

Alitas første foresett blir å finne Lou.

Lou har blitt kjent skyldig i forræderi, og er i ferd med å sin straff (Å bli sendt ned søppelsjakten), når hun blir reddet av Alita, med Nova i hælene. Nova kan selvsagt ikke dy seg, men avslører Tiphares` hemmelighet for henne. Hun kan på sin side opplyse om at en initiasjonsseremoni er i gang, og at en gruppe unge menn og kvinner skal offisielt bli fullbyrdige borgere. Trioen setter ut for å redde disse unge og håpefulles hjerner.

Under forsøket på å overtale kandidatene til å droppe seremonien, blir de avbrutt av Melchizedek, datamaskinen som kontrollerer Tiphares.⁵⁰ Den avslører Tiphares` historie. Tiphares var en gang en del av et tårn som forbant jordoverflaten med satellitten Ketheres. Dens funksjon var å frakte folk og materiale ut i verdensrommet, for å kolonisere solsystemet. Da krigen mellom jorden og koloniene brøt ut, besluttet Melchizedek å forsøke å bevare Tiphares i sin høyteknologiske utopitilstand. Første ledd av planen var å kutte kontakten med jordoverflaten, samt innstille all romfart. Andre ledd av planen var å ”stabilisere” innbyggerne, ved å plassere databrikker i deres kranier. Således ble paradiset opprettholdt, om en på bekostning av innbyggerne, samt på bekostning av overflateinnbyggerne, som arbeidet for Fabrikken.

⁵⁰ Navnet er for øvrig en gammeltestamentlig referanse. Melchizedek= Kongen av (Jeru)Salem, og synonymt med Gud hos enkelte jødiske og kristne grupper. ”Du skal vera prest til evig tid på Melkisedeks vis”(Sal. 110). Tiphares ble kalt Zahrem i tegnefilmversjonen av *Alita*.

Uansett er spillet over for Melchizedek. Maskinen bestemmer seg for å slette seg selv. I samme slengen lar den også en del av støttemekanismene i pilaren som holder Tiphares oppe, ryke. Dette vil, i løpet av få minutter, medføre at Tiphares styrter ned i Skraphaugen, noe som vil medføre den totale ødeleggelsen Den kjempet for. Alt håp er tilsynelatende ute, bortsett fra ett.

Alitas nye kropp har nemlig et par innebygde funksjoner. Den kan for det første bevege seg i flere ganger lydets hastighet, noe som vil gjøre det mulig for Alita å nå det svake punktet. Den er også konstruert for å kunne løse seg selv opp, og å la seg absorbere av annet materiale. Det er derfor mulig for Alita å redde Tiphares, Skraphaugen og verden for øvrig, med å bruke seg selv som en slags forankring. Alita velger å gjøre dette. Hun går i ett med den svake strukturen. Dette medfører en komplett forandring av Tiphares og Ketheres. Strukturen får form av en gigantisk plante, der Tiphares forbindes til bakken av gigantiske røtter, og Ketheres tar form av en blomst som åpner seg mot stjernene. Paradoksalt nok er det i denne oppofringen at Alita får sin seier over Nova. Det at han skylder sitt liv til en av hans egne forsøkskaniner (Slik han ser det) er for mye for ham. Han blir gal. Det er her på sin plass å nevne at Nova, i motsetning til Alitas øvrige motstandere aldri nedkjempes fysisk. Han utgjør en trussel på et intellektuelt og ideologisk plan. Alita seirer altså over ham ved å vise seg moralsk overlegen, ved å utvise altruisme der Novas kynisme ikke kan redde ham.

Yukito Kishiro har også laget en epilog til "Ascension". Jeg velger å ikke bry meg så mye om den, da det mest virker som om den er skapt for å oppsummere livet til en del av bipersonene, og gi historien en mer utvetydig "happy-ending". I denne historien får vi vite at Lou og Kaos har giftet seg, og har samarbeidet med Vector, om å fullføre forbindelsen Skraphaugen/Tiphares. Koyomi har blitt journalist, og har dratt til Ketheres, der hun i samarbeid med Figure leter etter Alita. De finner en skapning som viser seg å være en sterkt redusert Nova. Han leder de søkende til et hemmelig kammer, som inneholder en slags konkong. Denne sprekker, og ut kommer en nyfødt Alita-skikkelse. Som sagt har jeg ikke tenkt å legge stor vekt på denne delen.

3. Verdensoppbygning og kosmologi

3.1. Innledning

Fortellingen om Alita foregår i en fiktiv verden, et fjernt fremtidssamfunn med kun enkelte likheter med leserens verden. Således er det en utopi. Ordet utopi brukes ofte for å beskrive et perfekt samfunn, men kan like gjerne bety et sted uten konkret eksistens.⁵¹ Innen science-fiction er utopien et tilbakevendende tema, enten som ideal, som en motsats til et ideal eller for å skape en alternativ handlingsarena. I en slik sammenheng er det viktig at handlingsarenaen fungerer på en troverdig måte. I en del science-fiction fortellinger forsøker man å oppnå dette ved å gi et detaljert historisk innblikk, ved å forklare det som har skjedd fra vårt nå til fortellingens fiktive nå på en overbevisende måte. Et annen fortellerteknisk grep er å detaljforklare hvordan den fiktive verdenen fungerer, enten det er på et samfunnsorientert eller teknologisk nivå⁵². En annen metode er å gi handlingsarenaen en indre logikk, mer uavhengig av leserens historiske eller tekniske forkunnskaper, og forsøke å skape et scenario som får troverdighet i kraft av sin egen oppbygning. Det er denne oppbygningen jeg vil gå nærmere inn på i dette kapitlet. Alita presenterer oss for et verdiladet univers, som kan tolkes på en symbolsk måte. For å forstå denne verdenen må man dele den opp og kategorisere og analysere enkeltdelene. De to overgripende kategoriene jeg vil se på er Alita-fortellingens konstruksjon av rom og tid.

3.2. Rom og Tid

Som hjelpemiddel for å forstå kategoriene tid og rom, vil jeg bruke Mircea Eliade, og spesielt hans bok *The Sacred and the Profane* (1959). Mircea Eliade har blitt kraftig kritisert både for sitt politiske syn (han var blant annet involvert i den rumenske fascistbevegelsen Jerngarden), og fra faglig vinkel, særlig hans iboende antimoderne agenda. Han ser en fundamental forskjell mellom det arkaiske mennesket som lever i pakt med de store religiøse sannheter, og det moderne, sekulariserte og desakraliserte mennesket som lever avskilt fra disse sannheter. Jeg vil på tross av denne kritikken likevel bruke hans terminologi og hans modeller. Sentralt

⁵¹ Ordet har sin opprinnelse i gresk (ou = ikke, topos = sted) i følge *Gads religionsleksikon* (Fibiger m.fl. 1999: 248).

⁵² Et eksempel på dette i tegneserier er Masamune Shirows *Ghost in the Shell* (1995), der forfatteren bruker følgenoter og et lengre appendiks for å forklare teknologi, samt lengre utlegninger om sine egne synspunkter.

hos Eliade er to de to kategoriene, det hellige og det profane. Det hellige representerer det virkelige, i sin ytterste betydning. Det hellige er avskilt fra det profane, som er kaotisk og mindre virkelig. Mennesket lever i en profan verden og må vende tilbake til det hellige, som kan manifestere seg i tid og rom, mener Eliade. Det hellige rom er strukturert, ordnet rundt et senter. Hellig tid er, i motsetning til den profane og historiske tid, syklisk og evig. Tiden regenereres hele tiden, det er ingen egentlig utvikling.

3.3. Tidsforløpet

In the old days, before the factories took over there was something called a police force that dealt with criminals.

-Doc Ido⁵³

Siden *Alita* foregår på Jorden, i fremtiden, utgjør leserens tid fortiden. Vårt samfunn nevnes ikke ofte, selv om små tegn fra vår egen tid eksisterer. Noen av disse tegnene kommer i form av enkeltartefakter som et samuraisverd og en Mikke_Mus-figur, i dette eksempelet samlet av radio-DJen Kaos, som driver en viss arkeologisk virksomhet på si. Enkelte navn og uttrykk minner oss også om vår verden. Baren som Skraphaugens tøffe prisjegere vanker på kalles Kansas, et navn som gir en viss røff westernassosiasjon. Det nevnes også en gruppe leiesoldater kalt "The Green Berets Tribe".⁵⁴ Desty Nova har en underjordisk base i et fjell kalt Mount Norad, noe som tyder på at området ligger i Nord-Amerika.⁵⁵ Visse ruiner som kan stamme fra vår tid finnes også. Disse befinner seg i ødemarken, eller under bakken. Vår tid virker dog fjern, og ganske uinteressant.⁵⁶ Vi er irrelevante, mer paleontologi enn historie.

Den nærere fortid virker også i stor grad å være forbi. I den røffe, brutale hverdagen som serien skildrer er det ofte overlevelse fra dag til dag som teller. Akademisk lærdom er langt fra allemannseie, og kun noen få personer diskuterer historien som har ledet opp mot seriens nåtid. Nova, Ido og Kaos gir inntrykk av å ha litt kunnskap om feltet. Alita har for så vidt en

⁵³ Kishiro 1994: 30.

⁵⁴ Green Berets er et uttrykk som brukes om amerikanske kommandosoldater.

⁵⁵ I tillegg vises et kart på side 4 I *Fallen Angel* som grovt kan minne om et utsnitt av Nord-Amerika. I så fall kan Skraphaugen ligge et sted i Midtvesten.

⁵⁶ Blant seriens dedikerte tilhengere diskuteres tidfestningen av og til. I følge enkelte skal serien foregå i det 26. århundre, muligens i følge Kishiro selv, uten at jeg selv har lest noe sted der han selv bekrefter dette.

viss tilgang til historien på grunn av sin alder og sitt opphav, men for henne er dette skjult på grunn av hukommelsestap.

”*Long ago, there had been a war in the sky*”⁵⁷ forteller kyborgeren Ido, og setter dermed en ramme for hva som utgjør seriens ”moderne tid”. Videre får vi vite at Mars og Jorden var på forskjellige side i denne konflikten. Enkelte hint deles ut, og en får inntrykket at på et eller annet vis har denne krigen en avgjørende betydning for serieuniversets tilstand. Nåtiden foregår på landejorden, fortiden er forbundet med verdensrommet. Dette skaper ganske klar avgrensning av disse to sfærene.

Tilsynelatende kan en, i alle fall i seriens begynnelse, fristes til å avfeie fortellingens fortid som lite relevant for fortellingen som helhet. Til dels kan en anta at fortiden nevnes kun for å gi den fiktive en viss koloritt og troverdighet. Dette er dog ikke tilfellet. Fortiden, selv om den virker fjern og efemerisk, interagerer med fortellingens nåtid på flere plan. Et eksempel på dette er den såkalte berserkerkroppen. Denne dukker opp tidlig i seriens begynnelse. Dette er en kunstig kropp, nesten komplett, som blir funnet av Ido i et havarert romskip, som av ukjente grunner krasjlandet i forbindelse med krigen Ido selv nevnte. Denne kroppen er en høyteknologisk organisme som kan gå i symbiose med en kyborg, og erstatte mesteparten av dennes legeme. Dette er et eksempel på hvordan artefakter fra fortiden blir en del av historien. Dette er en ganske konkret form for overlapping. På et mer abstrakt nivå fungerer fortiden også som premissleverandør, simpelthen ved stadige påminnelser om at tidligere tiders hendelser har formet seriens samfunn. Det at de fleste av seriens aktører er uvitende om nøyaktig hvordan dette har skjedd, betyr ikke at fortiden ikke er viktig for fortellingen. Det er også et siste element som gjør fortiden til en viktig størrelse i seg selv. Dette er hovedpersonen Alita, som i egenskap av sin alder er et bindeledd til denne mytiske fortiden. Det at hun ikke er et produkt av sin nåtid, samtidig som hun er avskilt fra sitt opphav, gjør at hun har en fot i begge verdener. Dermed bidrar hun til både å knytte sammen og skille fra hverandre fortid og nåtid. Fortiden blir en egen størrelse, som ikke bare skilles fra handlingens tidsaspekt, men også er avskilt i rom. Den blir en slags urtid, som eksisterer *in illo tempore*.

⁵⁷ Kishiro 1994: 94.

In illo tempore er et uttrykk som brukes flittig av Eliade. Begrepet betyr ”i den tiden” og brukes i betydning av tiden før tiden, urtiden. Tid er ikke en homogen enhet. Tid, slik vi opplever den her og nå er kan hende lineær, og kan deles opp i fortid, nåtid og fremtid, i kronologisk rekkefølge. Noen ganger kan tid deles inn i flere typer, som kan fungere på forskjellige måter. Innen religionshistorie har man i stor grad vært opptatt av hvordan tidsforløpet jevnlig brytes, for eksempel i forbindelse med riter og festivaler. Tanken er at tiden beveger seg syklisk og i faser etter et mønster av typen lineær tid, ikke lineær tid, lineær tid, osv. Mer interessant i forbindelse med Alita-serien, er tanken om at det finnes en fortid før den normale tiden, en mytisk tid der guder, forfedre eller helter opererte og la grunnlaget for nåtiden og vår historie. En slik tid kan da sies å ha en evig eksistens. Den eksisterer parallelt med den lineære tid, ikke bare forut for den. Dermed kan det, ved spesielle anledninger, også være mulig å krysse linjene mellom de to typene tid. Eliade forestiller seg at det ”arkaiske” mennesket gjør dette ganske regelmessig. ”On the level of primitive civilizations, whatever man does has a trans-human model; hence, even outside of the festival time, his acts and gestures imitate the paradigmatic models established by the gods and the mythical ancestors”.⁵⁸

For Alita skjer overgangene fra ”hverdag” til drømmetid på en noe mer dramatisk måte, som før diskutert. I serien finnes tre typer tid: Lineær tid, i form av fortellingens handlingsforløp, Fortiden som i stor grad er en skjult, overlappende tid, som ikke hører hjemme i noen av de to kategoriene, men som er berørt av begge. Alita, på grunn av sin bakgrunn, er en aktør i begge de to foregående tidstypene, og dermed har en unik posisjon i fortellingen: Alita, hovedpersonen, kommer både fra verdensrommet og er over to hundre år gammel. Ergo kan man i tråd med Eliade si at hun har sitt opphav i *illo tempore*. Selvsagt har ikke forfatteren kastet en hovedperson med et slikt celebret opphav inn i historien på måfå. All logikk tilsier at fortellingen om henne bringer oss som lesere nærmere denne urtiden, og at hennes handlinger kan få dramatiske konsekvenser for hele ”verden”, det vil si det mikrokosmos hun beveger seg i.

⁵⁸ Eliade 1987: 86-87.



Illustrasjon V: *In illo tempore*: Alita gjenopplever krigen i verdensrommet

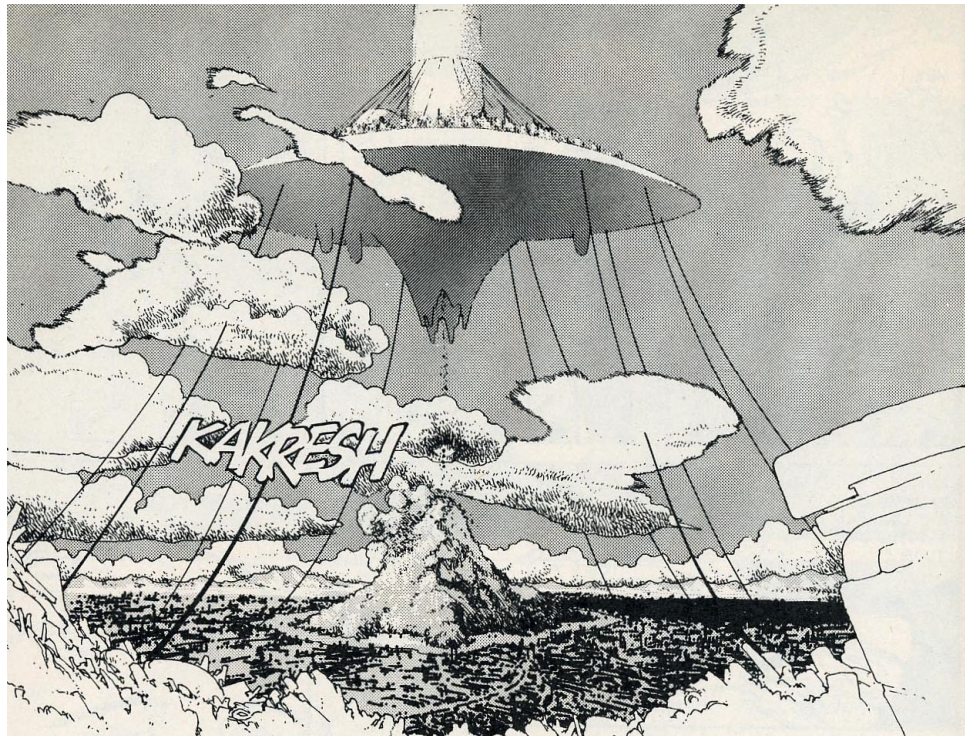
3.4. Den Tredelte Verden

Tiphares er godt synlig, da hele den gigantiske konstruksjonen henger noen hundre meter over bakken. I sentrum av byen er det et høyt tårn, som tilsynelatende strekker seg inn i himmelen uten noe synlig toppunkt. Under byen er en søppelsjakt som åpner seg et godt stykke over landejorden. Fra landejorden strekker det seg ”kabler”, eller rør, opp til byen. Deres funksjon er å transportere ressurser, slik som mat, industriprodukter og organer fra jorden til Tiphares.

Tiphares kontrollerer Skraphaugen, den enorme byen på bakken, via organisasjonen kalt Fabrikken. Fabrikken har hovedansvaret for å forsyne Tiphares med det den trenger, og

dermed også for Skraphaugens infrastruktur, inklusive å opprettholde loven. Den himmelske byen er ikke bare fysisk avskilt fra landjorden, men også på et sosialt og legalt plan, da ethvert forsøk på å reise dit straffes med døden. Tiphares har et eget organ for å ivareta sine interesser kalt G.I.B. (Ground Inspection Bureau). G.I.B. overvåket landejorden ved hjelp av satelliter og sonder. Dersom noe konkret må gjøres, benyttes eliteagenter utstyrt med det siste innen teknologi. Alita blir i *Angel of Death* rekruttert som en slik agent.

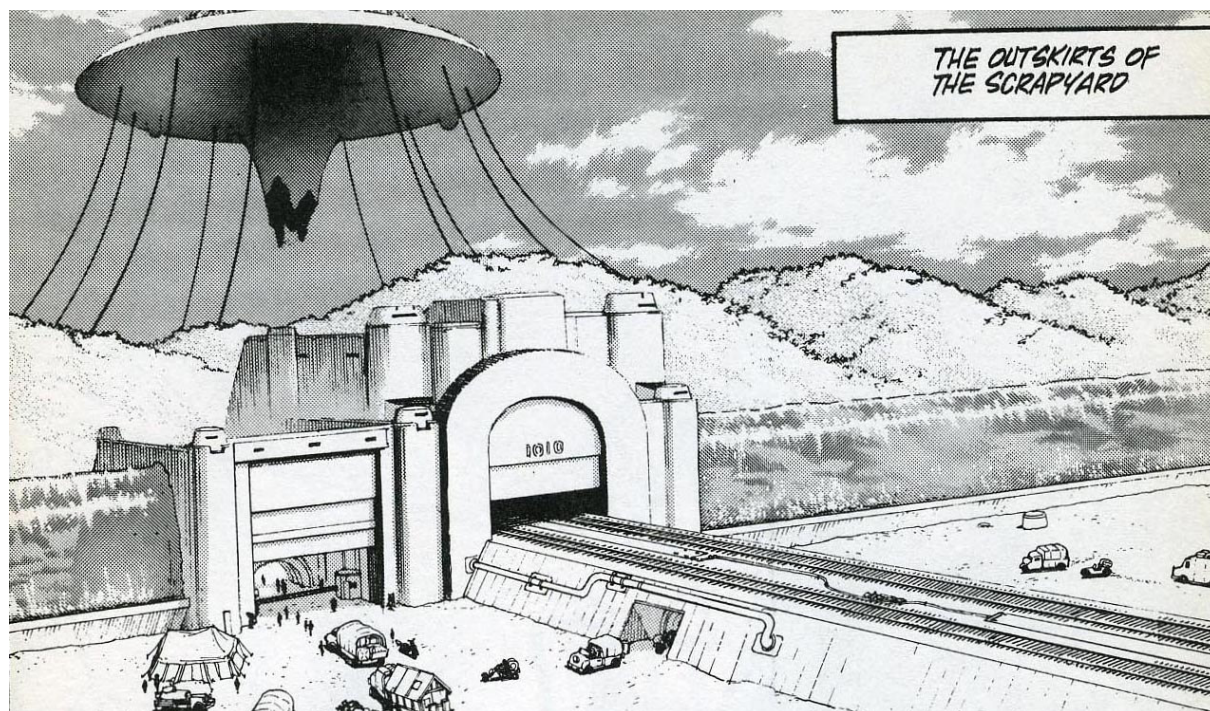
Mange av innbyggerne i Skraphaugen ser på Tiphares som et himmelsk rike, og ønsker selv å dra dit, selv om et slikt ønske er fåfengt. Andre hater og forakter Tiphares, som for dem er et symbol på undertrykkelse. Det er ytterst få som vet noe konkret om livet der oppe. Enkelte Tipharenere lever på landejorden, forvist fra sitt hjem. Tegneserien skildrer relativt lite fra livet i Tiphares, da mesteparten av handlingen foregår på landejorden. Det inntrykket som gis er av et vakkert og harmonisk samfunn, befolket med pene, lykkelige mennesker, tilvent en materiell standard de fleste nede på jorden aldri vil oppleve. Likevel ser man også at dette har sin pris. Parallelt med at tilstanden på landejorden blir mer kritisk og kaotisk, beveger Tiphares seg mot en tilstand av stagnasjon, der individualisme og avvikende oppførsel ikke aksepteres.



Illustrasjon VI: Verdens senter. Tiphares troner over menneskeheten.

Skraphaugen er en enorm metropol, konstruert rund søppeldynga fysisk plassert umiddelbart under Tiphares. Byen er, som før nevnt, i stor grad kontrollert av organisasjonen Fabrikken, hvis hovedfunksjon er å utstyre Tiphares med ressurser. Bybildet er preget av industri, med fabrikkpiper, rør og liknende. Ellers er resirkulering en viktig næringsvei. Søppel fra Tiphares finner nye bruksområder. Dette bidrar til byens visuelle inntrykk av slitasje og gjenbruk. Det mekaniske får et nesten organisk preg. Denne byens utstrekning er enorm, og har et høyt folketall. Stor variasjon av klesstiler utseende og navn finnes. Asiatiske og vestlige innflytelse blandes med det rent futuristiske. Et stort antall av beboerne er kyborger. Disse finnes i alt fra ganske nøkterne, humanoide modeller, til kreasjoner som for lengst har forlatt den menneskelige form. Dette bidrar også til å understreke diversiteten i bybildet. Byen blander det mekaniske og teknologiske med det biologiske, forfall med et yrende byliv. Fattigdom eksisterer ved siden av tungindustri og handel. Vold og kriminalitet florerer, og menneskeheten viser seg sjeldent fra sin beste side. På den annen side kan man heller ikke si at Skraphaugen er et entydig fælt sted. Tegn på medmenneskelighet og anstendighet dukker ofte opp på de mest uventede tidspunkt, ofte i form av en vennlig gest fra ellers ubetydelige bipersoner. Skraphaugen kan være et råttent sted, men det er her folk lever, på godt og ondt. Skraphaugen er menneskehetens smeltedigel, og utgjør sivilisasjonens sfære.

Skraphaugen er hjemstedet til de aller fleste av seriens aktører, og frem til Bok 6, *Death*, foregår all handling her.



Illustrasjon VII: Tiphares og Skraphaugens bymur.

Skraphaugen er omgitt av en svær bymur med bevoktede porter. Verden utenfor er preget av ødemark. Store åpne sletter, ørkenlandskap, spredte ruiner og skarpe klipper. Landskapet er goldt, og tilsynelatende livløst. Selv dyreliv er en mangelvare. Dette området er utenfor selv det tynne sløret av lov som Fabrikken har skapt i Skraphaugen. Her ute har banditter og fanatikere samlet seg i en hær, mens de venter på anledning til å utslette Tiphares og Skraphaugen. Ikke minst er det i ødemarken at renkespilleren Desty Nova har sitt hemmelige hovedkvarter.

Små utposter av sivilisasjon finnes i form av landsbyer og landbrukskomplekser, men utgjør kun små øyer i et stort og uoversiktlig hav. En del av disse er forbundet med Skraphaugen via jernbaner og handelsveier. Disse er på ingen måte trygge fartsårer, og Fabrikken hyrer leiesoldater til å vokte vareforsendingene sine fra landeveisrøvere. Over Skraphaugen sees Tiphares svevende over horisonten, men drar man langt nok, synes heller ikke dette landemerket.

Tegneseriens verden kan slik deles inn i tre. Ytterst er den golde, lovløse utmarken. Dette er et område der destruktive og fiendtlige krefter holder til. En sfære heltinnen drar til for å kjempe, men ikke lever i. Så har vi Skraphaugen, som riktignok er et tidvis hardt og grusomt sted, men dog er ”hjemmesfæren” på godt og vondt. Skraphaugen er også det som er nærmest noe Alita kan kalle et hjemsted. I sentrum for det hele er verdensnavlen, den majestetiske byen Tiphares, som det hele sprer seg ut i fra. Denne byen er også det øverste punkt i samfunnsordenen, ytterligere illustrert av dens fysiske posisjon. At verden må ha et fysisk eller metafysisk midtpunkt er ikke en ny tanke. Dette finner man også i mange mytologiske verdensbilder. Tårn, søyler, tre og fjell kan alle tjene som fysiske eller symbolske verdenssentre.⁵⁹ Dette er stedet der handlingen når sin avslutning, og det er Tiphares som er senteret for den verden Alita opererer innenfor. Det verdensbildet som tegnes i Alita-fortellingen er så å si en illustrasjon på hvordan Eliade mener homo religiosus, det religiøse mennesket, ordner sin verden.

Tiphares er altså ikke bare det nærmeste en kommer et geografisk senter. Tiphares er også et sentrum for handlingen, om enn indirekte mesteparten av tiden.

⁵⁹ For flere eksempler, kan man bla. se Eliade 1987: 37.

I *The Sacred & The Profane* påpeker Eliade en grunnleggende struktur som finnes i en rekke kulturers verdensbilde. Kort sagt kan verden deles inn i en rekke sfærer, og midt i verden finnes et senter, gjerne med et tårn, et fjell eller lignende. Dette punktet, verdens aksel om en vil, utgjør et midtpunkt og et sted der kommunikasjon eller reise mellom de forskjellige sfærene er mulig. "[...]around this cosmic axis lies the world (=our world), hence the axis is located "in the middle," at the "navel of the earth"; it is the Center of the World."⁶⁰

Et *axis mundi* må være mer enn kun et geografisk punkt. Et *axis mundi*, i følge Eliade, er et bindeledd mellom de forskjellige sfærer. Det kan være en port til underverdenen, en stige til himmelen, eller alteret der gudene kan mota sitt offer. Er Tiphares et slikt sted? Tilsynelatende ikke. Tiphares` kan hende viktigste egenskap er dets utilgjengelighet. Ingen kommer opp, svært få kommer ned. Kommunikasjon mellom landejorden og den svevende byen forekommer kun unntaksvis. Det virker ikke som om denne metropolen har noen annen funksjon en å være et avskilt område for en innadvent elite. Dette bildet er dog ikke fullkommet. Utover i serien ser man at det finnes en rest av en annen funksjon og at Tiphares og Skraphaugen er avhengig av hverandre, men den eneste synlige påminnelsen om dette er bruddflaten på Tiphares` nederste åpning, søppelsjakten.

Vi må vente en god stund ut i serien før vi får noen forklaring på hvorfor Tiphares ble bygd. Denne usannsynlige konstruksjonens eksistens er et mysterium. Kun mot slutten av serien får vi at Tiphares er en del av en gigantisk konstruksjon som strekker seg ut i verdensrommet, og som en gang også var forbundet med bakken. Dette gigantiske tårnet hadde som funksjon å være et bindeledd mellom jordoverflaten og verdensrommet, et utgangspunkt for ferder ut i solsystemet, og et "forankringspunkt" for romskip som ankom Jorden. Tiphares opprinnelige funksjon var derfor som *axis mundi*, et bindeledd mellom jorden og verdensrommet, før den store stjernekrigen ødela alt. Verdensrommet og fortiden er to enheter som glir sammen, og skaper et slags mytisk plan, utilgjengelig for serieuniverset, men likevel viktig for den regjerende verdensorden. Følgelig er Tiphares` egentlige funksjon å være ett *axis mundi*, uavhengig av hvilken rolle denne byen spiller i løpet av fortellingen.⁶¹

Men, "en gang for lenge siden, var det krig i verdensrommet". Etter denne krigen besluttet Tipharenerne å ikke mer sende ut romskip. De kuttet også fysikk kontakten med

⁶⁰ Eliade 1987 :37.

⁶¹ Navnet på det opprinnelige byggeprosjektet som senere ble Tifares var Jacob`s Ladder (Kishiro 1998:206).

overflatebefolkningen ved å rive nedgangen til bakken, som ble til søppelsjakten. De etablerte en samfunnsorden med seg selv som en fjern, uangripelig overklasse. Resultatet av dette er Skraphaugen, et sted preget av vold, fattigdom og urettferdighet. Dette skaper igjen opprørere som Den, som ønsker å ødelegge Tiphares. Seriens kosmos har sin orden, men det er en verdensorden presset til bristepunktet. Man kan derfor si at Tiphares er et ikke-fungerende *Axis Mundi*. I norrøn religion tærer Nidhog på Yggdrasil. I Tiphares er det et stagnert samfunn, dets isolasjonisme og dets paranoia, som tærer på dets eget fundament. Dermed har man et ustabilt mikrokosmos, der sentrumet, på tross av sin tilsynelatende usårbarhet er kilden til verdens uorden. En slik verdensorden krever at noen skal redde den, knuse kreftene som truer den, og gjeninnføre balanse.

Man kan si at fortellingen følger to, sammenfiltrede spor. For det første avsløres stadig mer av fortiden. Alita lider, som før nevnt, av hukommelsessvikt. Dette bidrar til at fortiden blir en størrelse avskilt fra nåtiden. All fornuft tilsier også at en protagonist ikke er utstyrt med et slikt handikapp uten grunn, og at hun på ett eller annet vis må konfrontere sin fortid. Nå er det ikke slik at Alita aktivt leter etter denne fortiden. Dette er ikke en slags detektivfortelling der hun møysommelig finner svunne spor etter sin tidligere identitet. Til det er hun for opptatt av å overleve de utallige utfordringene hun møter i seriens nåtid. I stedet kommer fortiden til henne, gjerne ubedt og på dramatiske tidspunkt. Alita har nemlig den egenskapen at hun av og til glir inn i minnenes verden. Da foregår gjerne handlingen parallelt på flere plan av tid og rom. En kamp på liv og død i Skraphaugen kan for eksempel blandes sammen med en treningssituasjon på Mars. En jordisk gladiatorarena byttes ut med et goldt, rødt ørkenlandskap. Eller Alita kan se seg selv om bord på et romskip, tydeligvis ute på et oppdrag en gang mot slutten av den store stjernekrigen.

I tillegg til å bryte ned skillene mellom fortid og nåtid, og jordkloden og verdensrommet kan drømmesekvensene gjerne også inkludere andre personer, enten avdøde eller levende. Videre er det sjelden klart hvorvidt de er konkrete minner eller fantasier basert på minner, siden Alita fremstilles som en aktiv deltaker, med frihet til å ta beslutninger der og da i de fleste av dem. I hvor stor grad de er objektive er heller ikke videre interessant. Det relevante er at Alita, subjektivt sett opererer på flere plan, og at disse sekvensene bidrar både til hennes personlige utvikling, og gir henne et innblikk i en sfære avskilt fra den verden mesteparten av seriens aktører er en del av. Alita beveger seg ikke bare fremover i tid, men også bakover, mot sitt eget opphav.

Likeledes er det uunngåelig at hun må bevege seg mot senteret av seriens mikrokosmos. Som jeg allerede har slått fast, er dette senteret Tiphares. Mesteparten av handlingen i serien foregår i Skraphaugen eller ute i ødemarken utenfor, og Alita har ingen personlig interesse av å oppsøke himmelbyen Tiphares. Ei heller jobber hun aktivt i mot Tiphares overmakt. Hun jobber faktisk for Tiphares i perioder, om enn noe ufrivillig. De farligste motstanderne hun møter er faktisk revolusjonære fiender av Tiphares. Selv om disse kan ha gode grunner for å kjempe, fungerer de som destruktive krefter fordi de i sin iver etter å ødelegge Tiphares også truer Skraphaugens eksistens, og dermed også menneskeheten som helhet. Slike ødeleggende kaoskrefter finnes i de fleste mytologier, i en rekke former. De kan opptre i form av demoner, kjemper eller drager, men de vil alltid representere en fare for sivilisasjon, orden, og i sin ytterste konsekvens, selve tilværelsen.

Dog, fortellingen krever likevel at Alita på ett eller annet vis må håndtere roten til problemet. På samme måte som fortiden avdekkes del for del, får man også et gradvis innblikk i Tiphares natur, dets samfunn og historie. Tidlig i fortellingen får vi vite at noen få eksiltipharenere lever i Skraphaugen. Selv om ingen utenforstående har tilgang dit, kan man tydeligvis bortvise fra Tiphares. Etter hvert får Alita selv kontakter i Tiphares, selv om hun ikke får møte disse fysisk før i seriens siste del. Gjennom disse får vi et innblikk i dette myteomspunnede stedet: Som man forventer av et slags himmelrike er det vakkert og velordnet, men gir også inntrykk av å være sterilt og kaldt.

Til slutt i fortellingen ender Alita selv opp på i Tiphares, som første utenforstående på flere århundrer. Dette får dramatiske konsekvenser. Alita utfordrer hele Tiphares orden like uforferdet som hun har utfordret mer fysiske fiender på landjorden. Fundamentet for den himmelske byen skakes, bokstavelig talt. Hele konstruksjonen truer med å falle fra hverandre, og dermed rase ned i Skraphaugen, som ligger under. Ødeleggelsen av Tiphares vil ikke bare bety at man vil miste ett landemerke, og en nesten glemt drøm om stjernene. Menneskeheten selv, alle dens uttrykk og selve sivilisasjonen, skrøpelig som den er, er truet.

Dette er seriens kan hende mest intenst apokalyptiske øyeblikk. Alita er katalysatoren for denne krisen, som er frembrakt av hennes handlinger i Tiphares, men hun er også den som kan løse denne krisen. På grunn av denne dobbeltrollen fremstår hun dermed som selve balansepunktet for verdens fremtid. Det ikke feilaktig å påstå at denne delen av fortellingen

representerer en slags dommedag for tegneseriens univers, og at Alita opptrer som en kvinnelig frelsesskikkelse.

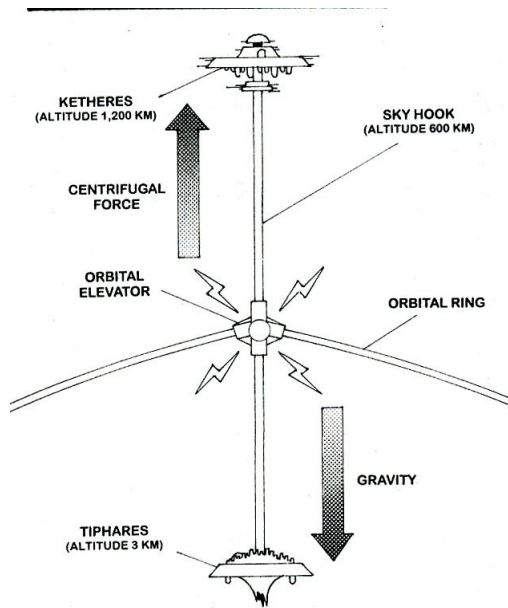
Alita redder situasjonen i siste sekund, ved å la sitt eget kunstige, høyteknologiske legeme forenes med konstruksjonen, og bøte på den måten bøte på dens svakheter. Men hun har da ikke bare reddet selve konstruksjonen. Som ved et trylleslag forvandles konstruksjonen også sin form og blir mer organisk. Enorme røtter skyter ned fra Tiphares til bakken under. Tiphares motstykke, satteliten Ketheres, som befinner seg på motsatt ende av Tiphares enorme sjakt, omgis av gigantiske kronblader. Det hele ligner mer på en slags plante, et tre eller en blomst. Tankene vendes mot Yggdrasil og lignende *axis mundi*. Nede på bakkejorden samler Alitas allierte støttespillere, og bygger opp fra søppeldynga et tårn som knytter Skraphaugen, Tiphares, den store pilaren og Ketheres sammen. Verden har fått et nytt senter, og en ny orden, takket være Alitas offer av seg selv. Tiphares, med sine rikdommer og sin kunnskap er ikke lengre adskilt fra befolkningen. Det nye tårnet gir den som ønsker det muligheten til å oppsøke dette underverket, og se det med egne øyne. I tillegg gir det igjen adgang til verdensrommet og det uendelige universet bortenfor. Tiphares har fått en verdensoppretholdende funksjon i henhold til Eliades myteteori.

Vi får vite lite om hva som skjer etter dette, med unntak av en liten epilog. Det vi ser, er at tårnet nå er bebodd og åpent for besøk. En del bipersoner fra serien nevnes, og vi får inntrykk av at livet generelt er forbedret for de fleste, og at det nye samfunnet, hvilken form det nå måtte ha, er gjennomsyret av optimisme og fremtidshåp.

Axis mundi er reparert, og kosmos er igjen i en tilstand av harmoni.

Alita-universet har altså en inndeling i strengt atskilt i sfærer som menneskenes rike, Skraphaugen, himelbyen Tiphares, det fjerne verdensrommet og den glemte fortiden. Disse to siste utgjør en enhet, en høyere sfære, langt vekk fra menneskene og deres liv, slik det manifesterer seg i Skraphaugen. Likevel er atskillelsen av disse sfærene kunstig, skapt av Tiphares` hybris. Vi får vite at Tiphares` egentlige funksjon er nettopp å opprettholde kontakten mellom disse sfærene. I stedet har Tiphares satt seg selv opp som herskernes by, og regjert verden etter sitt eget forgodtbefinnende. Dermed har det oppstått en brist i verdensordenen. Det er bare passende at den som helbreder denne ubalansen, som gir *axis*

mundi tilbake sin funksjon, nemlig hovedpersonen Alita, selv har sitt opphav i den ”andre sfæren”, i urtiden, i verdensrommet.



Illustrasjon IIX: Skjematisk fremstilling av Tiphares` tårn.

Siden jeg har vært inne på Tiphares og dens rolle som *Axis Mundi*, kan det være på tide å se nærmere på denne byens navn. Tiphares, og dens motstykke, Ketheres, har navn som er inspirert av kabbalismen, og som forsterker deres symbolikk. *Keter* (Ketheres) og *Tiferet* (Tiphares) er to av de 10 guddommelige karakteristikkene beskrevet i Kaballah, kalt *Sefirot*. I *Kaballah- The Mystic Quest in Judaism*, beskriver jødisk-eksperten David Ariel *Sefirot* slik: “The Sefirot are the bridge across the abyss, the connective tissue between the infinite God and the finite world”.⁶² Parallellen til *Alitas* himmeltårn, der Tiphares utgjør den synlige delen, burde være klar. Parallellene er så klare at alt tyder på at forbindelsen ikke er tilfeldig. Symbolikken blir enda sterkere dersom man ser litt på disse guddommelige egenskapenes betydning og innbyrdes forhold. *Keter* er den første av disse, og regnes som den høyeste *sefira*. *Keter* kalles også Kronen, og representerer Guds plan og den totale, allvitende bevissthet. *Keter* regnes enten som ett med, eller som en åpning mot, det uendelige, påpeker Ariel.⁶³ *Tiferet* er den sjettede av disse guddommelige egenskapene, og befinner seg derfor så vidt på den nedre halvdel av skalaen, på den mer jordiske siden. *Tiferet* assosieres med balanse. Når *Sefirot* skal illustreres, er det gjerne som tre søyler, der den midterste også er den lengste. Der troner *Keter* øverst, mens *Tiferet* befinner seg på midten, altså halvveis mellom det jordiske og det guddommelige. I *Alita*-serien har Tiphares en liknende posisjon, i det at

⁶² Ariel 2006: 66.

⁶³ Ariel 2006: 72.

den er synlig fra landejorden. *Sefirot* kalles også Livets Tre, noe som bringer tankene hen til den mer organiske formen Tiphares antar etter Alitas offer.

3.5. Oppsummering

Verden i *Alita* består av sfærer i tid og rom. Disse sfærene er dels overlappende, dels adskilt. Fortiden og verdensrommet representerer en stort sett ukjent enhet, utilgjengelig for fortellingens aktører, og dermed også for leseren. Denne sfæren virker fjern, og en kan ved første øyekast fristes til å avfeie den som uviktig. Med nærmere studier blir det klart at dette ikke er tilfellet. Den viser seg å være viktig som en premissleverandør for handlingen i serien. For det første er det her seriens hovedperson, Alita, har sitt opphav. Videre er det hendelser i denne "urtiden" ute i verdensrommet som legger grunnlaget for den herskende verdensorden. Dette utgjør serieuniversets "*In Illo Tempore*". Hovedpersonens sporadiske, men intense, tilbakeblikk gjør at denne i utgangspunktet utilgjengelige tidsepoken blir aktualisert og spiller en direkte rolle for handlingsutviklingen. Den lineære tiden blir brutt, og en tilbakevending finner sted. I Eliades teorie er tilbakevending til *illo tempore* først og fremst noe som skjer i ritualer. I *Alita*-serien blir *illo tempore* reaktualisert i form av endrede bevissthetstilstander. Når Alita går inn i en drømmetilstand trer hun inn i *illo tempore*, men hun agerer også i tiden her-og-nå, og kan altså hente krefter fra *illo tempore*.

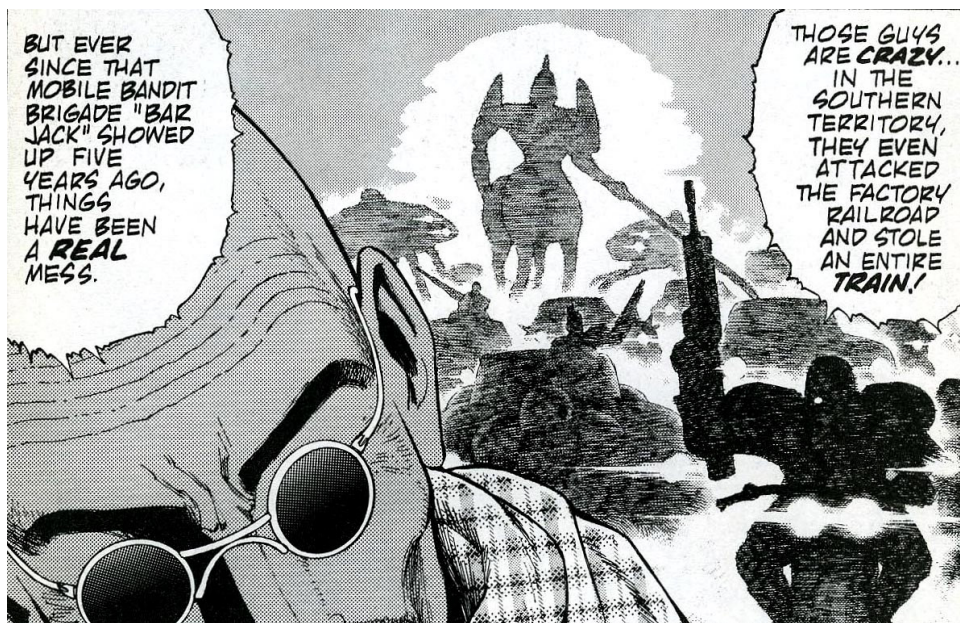
I fortellingens fremstilling av relasjonen mellom verdenrommet og tiden før stjernekrigen som fant sted i fortiden glir tid og rom i sammen og utgjør en slags enhet. Hvis man derimot ser på rommet hvor fortellingens handlinger finner sted, ser man en mer konkret, fysisk inndeling. Første del av serien foregår kun i Skraphaugen, der fortellingens aktører holder til. Skraphaugen utgjør i alle praktiske henseender sivilisasjonens sfære, om enn i en noe utvidet forstand, seriens tekno-barbarisme tatt i betraktning. At denne sfæren har form av en nedslitt by, er slett ikke ulogisk, spesielt tatt i betraktning av kaosørkenen som befinner seg utenfor bygrensene.

One of the outstanding characteristics of traditional societies is the opposition that they assume between their inhabited territory and the unknown and indeterminate space that surrounds it. The former is the world (more precisely, our world), the cosmos;

everything outside it is no longer a cosmos but a sort of “other world,” a foreign chaotic space, peopled by ghosts, demons, “foreigners”....⁶⁴

Områdene utenfor Skraphaugen er kan hende ikke befolket at demoner og gjenferd, slik Eliades kaosbegrep tilsier, men i stedet finner man banditter og fanatikere, som fremstilles som demoniske nok i seg selv. Ikke upassende fremstilles disse som demoniske, og forsøker å ødelegge Skraphaugen

På den ene siden har man da en konkret, daglig sfære bebodd av mennesker, med lineær tid i et fysisk rom, Skraphaugen, som trues av kaotiske krefter innad og utenfra. På den annen side har man en fjernere, abstrakt sfære, avskilt i tid og rom fra den første, og som oppleves i brudd med den lineære tiden som fortellingen foregår i. Disse sfærene må, for at serieuniverset skal virke logisk, ha en kontaktflate. Denne kontaktflaten finnes i Tiphares, seriens *Axis Mundi*. Tiphares er en skadd verdensakse, som ikke lenger oppfyller sin rolle. Serien kunne nøydt seg med at Alita så seg fornøyd med å bekjempe sine antagonister, og dermed holde Skraphaugen og Tiphares trygge fra kaoskreftene. I stedet går hun til problemets kjerne, reparerer svakheten i verdens senterum. *Alita* gjenoppretter en skadet, ikke fungerende verdensorden, som regenereres og gjenopprettes gjennom hennes offerhandling. Som allerede nevnt er det flere paralleller til tradisjonelle mytiske fortellinger og symboler her. I det følgende kapittel skal jeg se nærmere på tegneseriens innhold og oppbygning i lys av myteteorier.



Illustrasjon IX: Utenfor Skraphaugen finnes ville, kaotiske krefter som truer liv og orden.

⁶⁴ Eliade 1987: 29.

4. Fortellingens struktur

4.1 Innledning

Myter er et sentralt tema i religionshistorisk forskning. Mye av forskningen er knyttet til forholdet myte og rite, med fokus på hvordan myter fungerer som premissleverandører for riter. I denne sammenheng er det et annet tema som har større interesse, nemlig mytenes oppbygning. En myte er en fortelling, og som alle fortellinger har den en viss struktur. Å forklare en fortellings struktur er noe som forbindes med litteraturvitenskapen, men er ikke noe litteraturviterne har monopol på. Her skal jeg se nærmere på Alita-fortellingen og se hva den har å fortelle.

En tegneserie er ikke en myte. For eksempel har ikke tegneserier og andre narrativ fra populærmediene har riter knyttet til seg.⁶⁵ De har likevel ofte sterke likheter med myter i form av motiver, symboler og budskap. Spørsmålet er da om disse likhetene også omfatter fortellingenes form, om det finnes likheter i disse narrativenes oppbygning. Dette skal jeg undersøke i dette kapittelet. Her har jeg tenkt å bruke to teorier, Joseph Campbells *Helten med de tusen ansikter* og Vladimir Propps strukturalistiske teori i *Morphology of the Folk Tale*. Campbells og Propps to teoriers utgangspunkt ligger langt fra hverandre, men begge forsøker å oppnå noe av det samme. Campbell forsøker å analysere den typiske heltemyte, og beskrive hvordan denne er oppbygd. Propp jobber på sin side med eventyr, nærmere bestemt russiske folkeeventyr, og skaper en modell for denne typen fortellinger. Selv om hans utgangspunkt er mer folkloristisk enn religionshistorie, har hans modell vist seg å være mulig å overføre på en rekke typer fortellinger. Alan Dundes hevder i forordet til *Morphology of the Folktale* at en struktur som finnes i en type kulturelle uttrykk høyst sannsynlig vil finnes igjen i andre typer kulturelle uttrykk. Dundes nevner selv Odysseen, men stopper ikke der:

Propp`s analysis should be useful in analyzing the structure of literary forms (such as novels and plays), comic strips, motion-picture and television plots, and the like. In understanding the interrelationship between folklore and literature, and between folklore and the mass media, the emphasis has hitherto been principally upon content. Propp`s *Morphology* suggests that there can be structural borrowings as well as content borrowings.⁶⁶

⁶⁵ Skjønt de forskjellige tradisjonene og evenementene tilknyttet de mest populære serienes ”fandom” kan kanskje ses på som en slags uformelle riter. Dette vil ikke diskuteres i dette kapittelet.

⁶⁶ Dundes i Propp(1968): xiv.

Det er to begrep som er nyttige i denne sammenheng, strukturalisme og formalisme. Dette er begrep som har svært vid betydning, og mye av det de rommer vil falle utenfor temaet her. Likevel vil en del av dette kapittelet berøre felt som faller inn under disse temaene.

Strukturalisme er en generell tilnæringsmetode i en rekke akademiske disipliner, som tar sikte på å isolere forskjellige elementer innenfor et visst system, for å avsløre deres interne struktur, og dermed se hvordan disse sammen skaper mening. Strukturalismen som retning dukket først opp innenfor psykologien i det 19. århundre. I det 20. århundre ble begrepet tatt opp av lingvistikken. Lingvistisk strukturalisme, som forbindes med Ferdinand de Saussure, skiller mellom språket slik det snakkes, og den underliggende struktur, og mellom ord som lyd, og mellom den mening ordet bærer.

Mye av denne tankegangen ble absorbert og brukt innen strukturell antropologi, slik den utviklet seg på 1890-tallet. Strukturell antropologi er et vidtomfavnende felt, ikke bare behandler temaer som religiøse riter og litteratur, men også slektskap, mat, skikker og sosiale mønstre. Spesielt viktig her er Claude Levi-Strauss, som fastholdt at menneskesamfunnet har en underliggende grammatikk, og at mennesket tenker og orienterer seg i verden etter et mønster av binære opposisjonspaar. Han fikk blant andre følge av Edmund Leach, som *I Time and False Noses* skrev om forskjeller i typer av tid.

Strukturalisme innen litteraturvitenskapen baserer seg på hypotesen at flere fortellinger kan ha samme struktur, og dermed være varianter av samme fortelling, selv om detaljene kan være svært forskjellige.

Et beslektet begrep er formalisme. Formalismen er en retning innen litteraturvitenskapen som fokuserer på form fremfor innhold. En sentral tankegang i formalismen er at bestemte genre bruker bestemte typer litterære virkemidler, og at man derfor må studere disse virkemidlene, for å bestemme hvilken genre en fortelling tilhører. I de første tiårene av forrige århundre var det spesielt den russiske formalismen som videreutviklet denne tankegangen. Den russiske formalismen var spesielt opptatt av sammenhengen mellom språk og litteratur, og lot seg derfor påvirke av strukturalismen. Den russiske formalismen falt i unåde etter revolusjonen, og mistet derfor innflytelse, spesielt under Stalins styre. Bevegelsen var dog ikke uten påvirkningskraft. Vladimir Propps arbeider var på mange vis et produkt av formalismens

tankegang. Propp gis æren for å ha flyttet formalismen vekk fra litteraturvitenskapen og over i folkloristikken, på samme vis som hans egne teorier har blitt benyttet utenfor folkloristikkens felt.

Battle Angel Alita har en struktur som er preget av dens utgivelsesform. Serien har blitt utgitt over en lengre periode, og har derfor en episodisk form. Selv om serien har en klar begynnelse og en definert slutt, er midtpartiet ikke alltid like enkelt å definere. Dette problemet gjør det nødvendig å ha klart for seg nøyaktig hva det er man forsøker å finne. Som et eksempel fungerer den første boken, *Battle Angel Alita*, r både som en start på fortellingen, og som en egen, kort fortelling. Handlingen i den andre boken avhenger av hendelser i bok 1, men er også en avsluttet historie. Bok tre og fire er derimot en lang fortelling. Bok 5 fungerer som et mellomspill mellom de første bøkene og resten av fortellingen. De senere bøkene beveger seg mer mot ett mål, men gir ingen full forståelse uten at lesere kjenner de første boken. En kan også argumentere for at bok 1-4 fungerer som en innledning som gir bakgrunn og introduserer serieuniversets problem; orden på rask vei mot kaos. Bok 5-9 er fortellingens midtdel, der problem konfronteres og løses. Slutten av bok 9, inklusive epilogen avslutter fortellingen. Tegneserien er derfor å oppfatte som en tredelt fortelling.

Jeg har valgt å bruke Campbells modell når jeg ser på den større fortellingen, mens Propps strengere modell er velegnet for å analysere de mindre delene.

4.2. Campbell og helten med de tusen ansikter

Joseph Campbell var en amerikansk psykolog, men er mest kjent for sitt arbeid med komparativ myteforskning. Han var inspirert både av Sigmund Freud og C.G.Jung, men med vekt på sistnevnte. Spesielt var han opptatt av å binde sammen myter og psykologi via arketyperiske skikkelser.⁶⁷ *Helten med de tusen ansikter* beskriver den arketyperiske helt, slik denne fremstilles i utallige myter. Campbell bruker begrepet monomyte, et begrep han selv sier han har lånt fra James Joyce.⁶⁸ Monomyten, i Campbells bruk av ordet, er en slags metafortelling eller fellesstruktur, en slags supermyte som alle fortellinger om søkende helter

⁶⁷ Campbell 2002: 17-19

⁶⁸ Campbell 2002: 30

eller guder er varianter over.⁶⁹ Denne monomyten knyttes også opp mot overgangsriter, og Campbell ser her et felles mønster i overgangen fra barn til voksen, og heltens utvikling.⁷⁰

Hans bok *Helten med tusen ansikter* er et forsøk på å kartlegge denne monomyten. Intensjonen med boken er å lage et skjema for heltens reise, som han ser på som både en mystisk og en psykologisk prosess. Materialet han baserer seg på består av en rekke myter, eventyr og andre typer fortellinger om helter fra hele verden. Campbells materiale omfatter flere typer fortellinger, også en del som faller utenfor et en streng mytedefinisjon i religionshistorisk forstand. I sin analyse trekker han også en rekke paralleller til psykologien, spesielt drømmetydning. Denne delen av hans teorier faller utenfor temaet for min oppgave. Alita er en konstruert, fiktiv heltinne, og fortellingen om henne kan derfor ikke analyseres som drømmene til en levende person som gjennomgår virkelige psykologiske prosesser. Derimot kan de andre delene av Campbell`s teorier, slik som hans arbeide med mytens narrative struktur, være fruktbare for min analyse av *Battle Angel Alita*, fordi den gir et utgangspunkt for å sammenlikne fortellingsstrukturer.

4.3. Alitas eventyrlige reise

Seriens hovedperson Alita har mange av trekkene som assosieres med en helt, eller i dette tilfellet en heltinne, slik som handlekraft og evne til å gjøre det ingen andre kan. Som enhver helt utsettes hun stadig vekk utsettes for prøvelser og utfordringer som må overkommes. Hun fremstilles med typiske heroiske egenskaper, som mot og styrke. Hun foretar en reise, ikke bare geografisk, men også i den forstand at hun utvikles som person og i forhold til de hun har rundt seg. Gjennom seriens løp endrer hun både sin selvforståelse, sitt verdensbilde og sin forståelse av det mikrokosmoset hun befinner seg i.

Som nevnt i begynnelsen av kapittelet er det viktig å markere hvilken del av fortellingen jeg ønsker å analysere i lys av hvilken teori. I dette kapittelet vil jeg legge mest vekt på historiens siste halvdel, fra og med bok 5, *Angel of Redemption*. Det er først i disse senere bøkene at handlingen tydelig beveger seg mot et endelig mål. Dette betyr ikke at de første fire bøkene ikke er nødvendige for tegneseriens fortelling, men de har en mer episodisk form. Når jeg her analyserer serien som en sammenhengende fortelling vil de første fortellingene sees på som

⁶⁹ Campbell 2002: 3.

⁷⁰ Campbell 2002: 10.

premissleverandører for tolkningen av de to neste delene og ikke være objekt for selvstendig analyse.

Campbell deler i *Helten med de tusen ansikter* mytenstruktur i tre deler, som igjen deles inn i flere underdeler. De tre delene kalles ”Avreise”, ”Innvielse” og ”Tilbakevending”.⁷¹ I den typiske heltemyten, må helten separeres fra samfunnet, mener Campbell. Helten skal lære seg å mestre den verden han finner utenfor sin trygge sfære, for å så deretter vende tilbake til samfunnet med den visdom vedkommende har ervervet. Campbell påpeker som nevnt at disse delene tilsvarer strukturen i en typisk overgangsrite, slik som en dåp, begravelse eller konfirmasjon. Forskere som Victor Turner og Arnold van Gennep har påvist at disse følger et visst mønster.

Van Gennep har vist at alle overgangsriter er karakterisert av tre faser: adskillelse, terskel (eller *limen*), og integrasjon. Den første adskillelsesfasen omfatter en symbolsk opptreden som uttrykker at individet eller gruppen løsrives fra enten et tidligere fast punkt i den sosiale strukturen, eller fra et sett av kulturelle betingelser (en ”tilstand”). I den mellomliggende liminale fase er det rituelle subjektet (”passasjer”) i en tvetydig tilstand idet vedkommende passerer gjennom en som har få eller ingen av egenskapene til verken den foregående eller den kommende tilstanden. I den tredje fasen fullføres overgangen.⁷²

4.4. Avreise

Campbells fortellinger starter alltid med en avreise. Fortellingens hovedperson, protagonist må forlate sin trygge hverdagssfære og ta de første skritt i retning av sitt endelige mål, enten protagonisten på det nåværende stadiet kjenner dette eller ikke. Avreisen kan bestå av flere deler, i følgende mønster: 1. Eventyret kaller, 2. Å fornekte kallet, 3. Overnaturlig hjelp. 4. Å krysse den første terskelen, 5. Hvalens mage.

”Eventyret kaller” er den delen av fortellingen der premissene for handlingen legges. Der pekes helten i retning av eventyret. Campbell illustrerer dette med en rekke eksempler. For å

⁷¹ Campbell 2002: 30.

⁷² Turner i van Gennep 1999: 132.

kunne sette *Alita* inn i Campbells rammer må denne fortellingens begynnelse identifiseres. Dette er ikke enkelt, grunnet denne typen tegneseries kompliserte tidstruktur og kronologiske utvikling. Fortellingen er dels kronologisk lineær, fra første bok til siste bok, men deler kan også leses stykkevis, spesielt i seriens begynnelse. Dermed kan *Alita*-fortellingen sies å ha to begynnelse. Den første er rett og slett seriens oppstart. Derimot, hvis man skal se på det store handlingsforløpet, som leder opp mot *Alitas* selv-offring i bok 9, begynner ikke *Alitas* reise som sådan før hun tvinges vekk fra *Skraphaugen*, i bok 5. De foregående delene gir en bakgrunn og introduserer elementer som leseren behøver å kjenne til når eventyret kommer ordentlig i gang i bok nummer 5, *Redemption*.

I *Redemption* ser man en fornøyd og veltilpasset *Alita*. Hun har kommet seg over tapet av sin ungdomsforelskelse (i seriens andre bok). Hun livnærer seg som sangerinne på nattklubben *Kansas*, og hun har lagt sin karriere som motorballgladiator på hylla. Hun har blitt voksen, i den forstand at hun har skapt seg et eget selvstendig liv, uten av å være under farsskikkelsen *Ido* sine beskyttende vinger. Enkelte problemer finnes dog. Hennes gamle rival, *Zapan* tørster etter hevn. *Zapan* ender i løpet av boken opp med å få berserkerlegemet, som introduseres i bok 1, i sin besittelse, grunnet renkespillet til *Desty Nova*, som for første gang dukker opp som en direkte aktør i serien, men har lusket rundt som en skyggefigur fra seriens begynnelse, uten at hans rolle eller identitet har vært kjent. Resultatet blir katastrofalt. Store deler av *Skraphaugen* legges øde. *Alita* ender opp som syndebukk, og må redde en befolkning som motarbeider henne.⁷³ *Ido* omkommer også, men hans legeme blir tatt hånd om av *Nova*, med tanke på senere gjenopplivning.⁷⁴ *Nova* forvinner ut i ødemarken, og *Alita* følger etter. Slik fungerer *Nova* ikke kun som antagonist. Han blir også den som kaller til videre eventyr.

Helten, sier Campbell, har en lei tendens til å fornekte sitt kall.⁷⁵ Ofte vil han eller hun foretrekke sine normale, trygge omgivelser, og trenger litt ekstra motivasjon for å komme i gang. Her finner vi en parallell i tegneserien. *Alita* forsøker også å fornekte sitt kall. I begynnelsen av bok 6, *Death*, boken som følger umiddelbart etter *Redemption*, har hun i stor grad gitt opp. Men hun gis en ny mulighet: Jobb for *Tiphares*, og lev videre.⁷⁶ Hennes liv har hittil vært i *Skraphaugen*, og nå som hun har mistet mesteparten av det hun hadde kjært der,

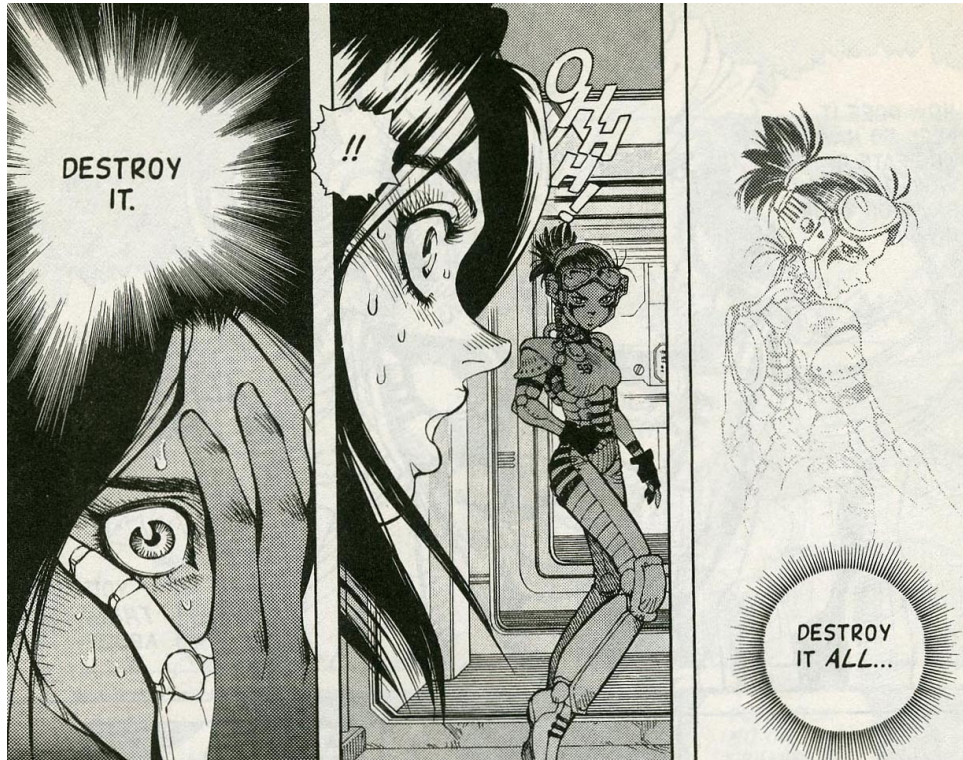
⁷³ I denne sammenheng siteres 3. Mosebok kapittel 16.

⁷⁴ Det er viktig å huske at døden i denne serien ikke nødvendigvis er permanent før sentralnervesystemet har tatt kvelden, grunnet *Novas* fenomenale legekunster. Han kan teoretisk sett lure døden og gi evig liv.

⁷⁵ Campbell 2002: 59

⁷⁶ I *Redemption* benyttet hun et skytevåpen, straffbart under *Fabrikkens* lov. *Alita* er egentlig dødsdømt, men gis anledning til å leve videre mot å stille sine ferdigheter til disposisjon for den regjerende kaste i *Tifares*.

har hun intet å kjempe for. Indirekte er det her hennes antagonist, Nova, som bidrar til å dra henne ut av apatien. Alitas kontaktperson i Tiphares nevner at et av hennes oppdrag vil bli å spore opp den mystiske vitenskapsmannen. Nå har hun muligheten til å redde sin venn og surrogatfar, Ido, og får derfor den nødvendige motivasjonen.



Illustrasjon X: Å møte seg selv i døra. Alita og Yoko.

Campbell kaller neste del kalles "overnaturlig hjelp".⁷⁷ Man kan selvsagt diskutere om begrepet "overnaturlig" er fruktbart når en snakker om en science-fiction fortelling, der teknologi og ikke magi eller guddommelig hjelp definerer hva som er mulig i fortellingens verden. I *Alita* kan vi likevel si at teknologien har visse overnaturlige eller magiske trekk, i det at den er i stand til å endre parameterne for hva som er mulig. Teknologien i dette tegneserieuniverset er i stand til å omdefinere hva som er menneskelig, til å skape kunstig liv og gi noe i nærheten av udødelighet. I følge Campbell er beskyttende figurer viktige i heltemyten:

For dem som ikke har fornektet kallet, vil heltreisens første møte være med en beskyttende figur (Ofte en liten olding eller en gammel kjerring) som utstyrrer eventyreren med amuletter som beskytter ham mot de demoniske krefter han nå skal møte.⁷⁸

⁷⁷ Campbell 2002: 69.

⁷⁸ Campbell 2002: 56.

Hvem er Alitas ”gamle kjerring”? Mottar hun noen amuletter? Spørsmålet har ikke noe entydig svar, men avhenger i stor grad av hvor leseren befinner seg i serien. Hvis man går litt tilbake i fortellingens gang så er det Ido, kyborgkirurgen og prisjegeren som finner Alita og vekker henne til live. Han utstyret henne også med en beskyttende ”amulett” i form av berserkerkroppen, seriens mest dødelige kyborglegeme, etter at hun har bestemt seg for å gå i hans fotspor, og skaffe seg en karriere som hodejeger. Å stoppe her, og konkludere med at Ido er Alitas hjelper er likevel å kvede en halvkvadet vise. Mønsteret stemmer i seriens innledning, men ikke langt ut i serien slutter dette å være relevant. Alita bruker bare denne berserkerkroppen i seriens to første bøker, altså lenge før man begynner å se hvordan hovedfortellingen utvikler seg. Videre er berserkerkroppen ikke en udelt velsignelse. Selv før den faller i hendene på Nova gjøres det klart at dette legemet representerer visse problemer. ”*This machine is a murder weapon! Its design makes it good for only one thing!*”, sier Ido.⁷⁹ Ei heller ikles Ido hjelperrollen så alt for lenge. Faktisk virker det som om Alita har behov for å fjerne seg fra Ido, og stå på egne ben. Fra bok 5 og utover er ikke lengre Ido en hjelper. Som vi ser, blir han et offer som trenger Alitas hjelp.

I store deler av tegneserien er Alita på egenhånd. Riktignok mottar hun tidvis hjelp og assistanse, men det forhindrer ikke at det stort sett er Alita selv som ordner opp, og hennes egne evner er viktigere enn noen eksterne hjelpemidler. Alitas selvstendighet og kampferdigheter er tross alt gjennomgangstemaer for fortellingen.

Vi får i første bok vite at Alita er en av de siste, kan hende den siste, utøveren av ”panzerkunst”, en kampteknikk for kyborger. Panzerkunst fungerer som en overnaturlig kraft, med klare mystiske trekk. Vi får vite at Alita ikke besitter full kunnskap om denne kampsporten, men hun oppdager denne kunsten litt etter litt. Dette skjer ofte midt i kampens hete. Hun vet for eksempel ikke en gang hva denne kunsten heter når hennes krefter åpenbarer seg for første gang. Så hvor kommer disse kreftene fra? Hvorfor er Alita, som stort sett fremstilles som grei og hyggelig, egentlig en mester i dødbringende taktikker? Svaret ligger i hennes skjulte fortid. Hennes aggressive, krigerske side kommer fra Yoko, hennes identitet før hun kom til Skraphaugen. Yoko er kriger til ryggmargen og mestret panzerkunsts hemmeligheter. Via drømmesekvenser avsløres Alitas tidligere identitet litt etter litt, og det blir klart at det er Yokos evner som lar henne overvinne prøvelsene hun utsettes for, i kombinasjon med Alitas

⁷⁹ Kishiro 1994: 95.

egen viljestyrke og erfaringer. Alitas overnaturlige hjelp kommer altså både innenfra, og i fra ”den andre sfæren”, fra fortiden, som nevnt i forrige kapittel.

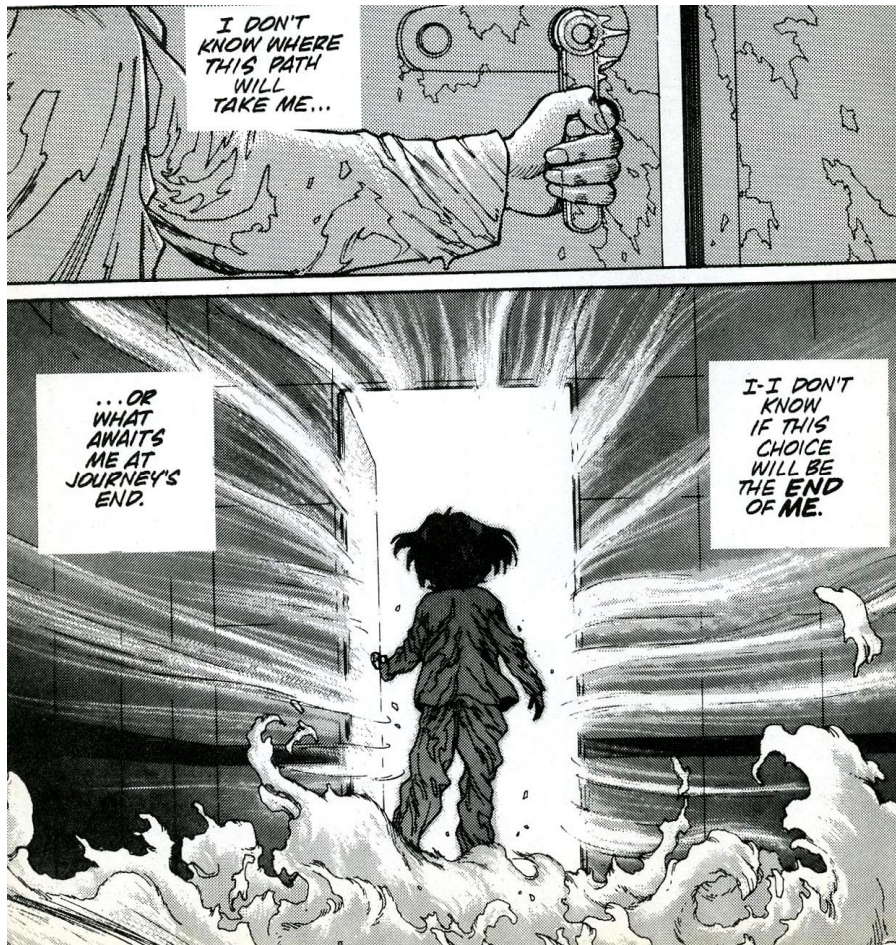
I følge Campbell er heltens skjebne å vandre utenfor den trygge sfære.⁸⁰ Der allmenn fornuft sier at man ikke bør begi seg på grunn av de farer man risikerer å møte, må helten gå, dersom han skal følge sin skjebne. ”De folkelige mytologiene fyller hvert eneste øde sted utenfor landsbyens normale ferdsel med svikefulle og farlige vesener”.⁸¹ Hvis man erstatter Campbells referanse til landsbyen med Skraphaugen, beskriver dette sitatet Alita-universet på en passende måte. Det er i utmarken utenfor Skraphaugen at Alita begir seg på eventyr. Campbell viser også til flere eksempler på farlige vesener han mener fungerer som grensevoktere mellom det kjente og ukjente. Disse må på et eller annet vis bekjempes av helten. I løpet av serien møter Alita ganske mange fryktelige motstandere, og disse kampene utgjør en viktig del av historien. Noe verre blir det å bestemme når, eller hvordan, hun forlater den ”trygge” sfæren til fordel for heltens farefulle ferd. Hvis man leter etter en konkret terskel, så vil man finne det, i bok nummer 6, *Angel of Death*, der Alita begynner sitt virke som agent for Tiphares ute i ørkenen. I bokens begynnelse befinner Alita seg i et kaldt, nakent rom. Dette er for så vidt en kunstig virkelighet, skapt av Tiphares` teknologi, da hennes fysiske legeme ligger ødelagt i påvente av destruering. Via skjermer på veggen kommer Tiphares representant, Bigott, med et tilbud: Hun kan bli hvor hun er, i påvente av en smertefri død, eller forlate rommet og aksepter hans tilbud om å jobbe for Tiphares og deres sikkerhetsavdeling, G.I.B.⁸² Alita åpner selvsagt døren, og historien hopper frem til hennes første oppdrag som agent for Tiphares.

Dersom man ser etter et konkret punkt der hun flytter seg over grensene for det kjente, så blir denne scenen det presise tidspunktet. Ikke mange sidene etterpå er Alita allerede i kamp med banditter fra den fryktede Barjack-hæren, farlige og inhumane skapninger etter alle kriterier.

⁸⁰ Campbell 2002: 77.

⁸¹ Campbell 2002: 62.

⁸² Ground Inspection Bureau.



Illustrasjon XI: Alita krysser en terskel.

4.5. Innvielse

Etter heltens reise ut av hjemstedet og det kjente samfunnet, kommer den delen av heltemyten Campbell kaller "Innvielse". I sin redegjørelse presenterer Campbell en rekke undermotiver, noen med mer interesse for min analyse enn andre. Campbell blir her mer abstrakt og metaforisk, og hans jungianske innflytelse kommer i forgrunnen, på bekostning av mer konkret, narrativ analyse. Campbell opererer her også med svært vide kategorier. Dette utgjør en utfordring i forhold til anvendelse av hans teori. Man kan komme i skade for å feiltolke både innhold og motivasjon hos Campbell.

Innvielsen består, som nevnt, av flere underkategorier, for eksempel "Forsoning med far". Her viser Campbell til en farsskikkelse, som fremstilles som en fjern og vredefull skikkelse, som

helten må overkomme mange farer for å møte.⁸³ I Alita-fortellingen finnes kun en farskikkelse, i form av Ido, men han er verken fjern eller sint. Han er snarere en fødselshjelper enn gruffull tyrann. Således er han kan hende mer i tråd med en prototypisk kjærlig mor en Campbells farsfigur. Likevel vil jeg ikke forkaste dette motivet i sin helhet. Selv om motivet ikke er relevant når det gjelder seriens hovedperson, finner vi det i forbindelse med Kaos, en av seriens bipersoner. Han er sønn av ingen ringere en Desty Nova, en genial men ond vitenskapsmann og renkespiller. Dette medfører at Kaos sliter med en solid dose traumer. Han må, som en slags miniatyrgave av heltens reise, begi seg ut for å konfrontere sin far. Denne konfrontasjonen er ikke noen ubetinget suksess, men likevel kommer Kaos ut av det hele sterkere og friere en før.

Det er kan hende det er den delen av "Innvielsen" Campbell har kalt "Prøvelsens Vei" som passer best for Alita.

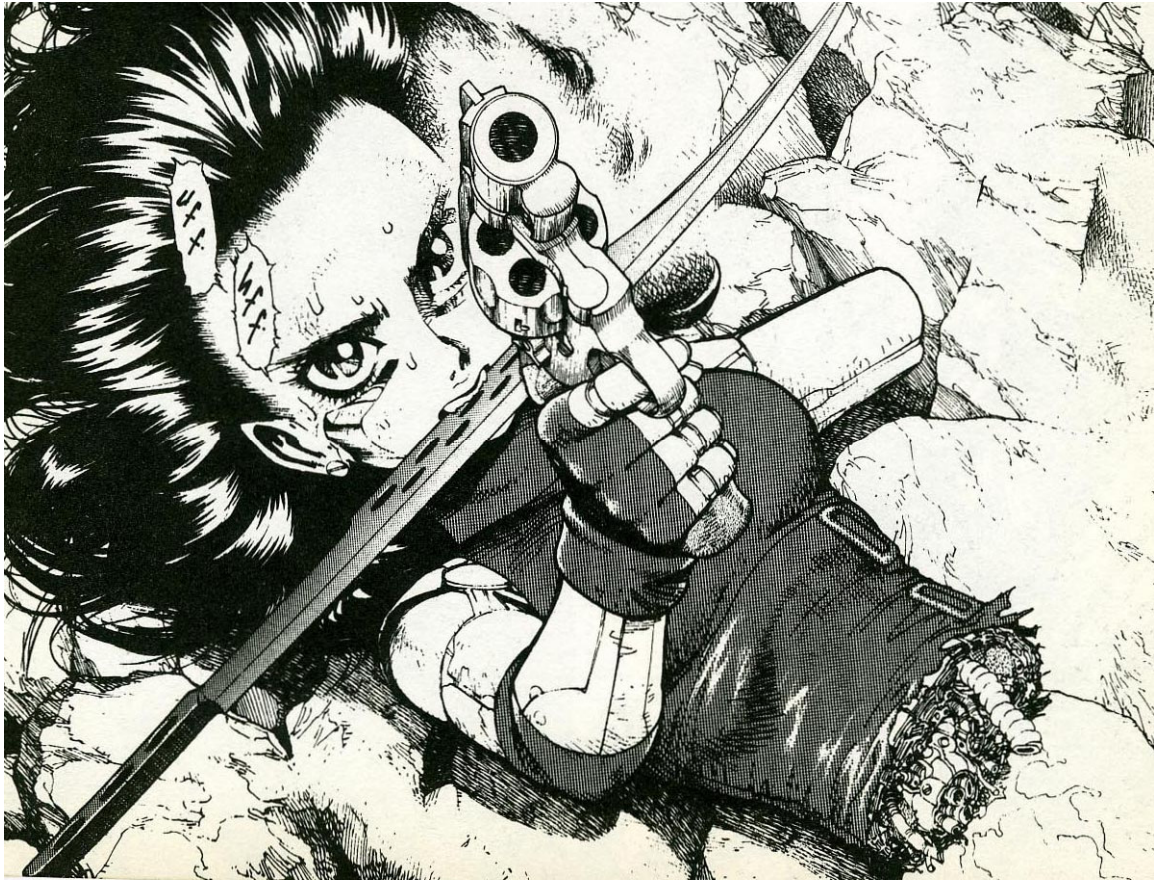
Den opprinnelige avreisen inn i prøvelsens rike representerer bare begynnelsen på en lang og farefull vei full av innledende erobringer og øyeblikk av klarhet. Nå må drager drepes og overraskende hindringer passeres, igjen og igjen og igjen. Underveis vil det bli mengder av foreløpige seire, flyktige ekstaser og øyeblikk av glimt inn i det lovede land.⁸⁴

Alita-fortellingen består fundamentalt sett av en lang rekke prøvelser. Dette starter allerede i fortellingens begynnelse, i det Alita velger å bli prisjeger. Gjennom hele fortellingen må hun overvinne farer og prøvelser. Som regel er disse av fysisk karakter, men enkelte ganger kan prøvelsene også være på et mer emosjonelt nivå, som tapet av hennes første kjæreste, Hugo. I seriens siste halvdel øker utfordringene i andel og styrke. På sin leting etter Ido må hun ikke bare konfrontere banditter, inklusive den fryktinngytende Den. Hun må også ta moralske valg, samt håndtere en rekke mindre problemer. Videre må hun finne ut av sitt forhold til sine oppdragsgivere i Tiphares. Når hun endelig konfronterer Desty Nova, hennes tilbakevendende motstander, gir det inntrykk av å lede til et klimaks, men dette møtet blir bare en av utfordringene før hun beveger seg inn til selve problemets kjerne, Tiphares. Som hjelp på veien har hun oftest kun seg selv, samt sitt tidligere jeg, Yoko, men hun får tidvis også støtte fra diverse bipersoner. Det at møtet med Desty Nova ikke blir den endelige og avgjørende kampen i Alita-serien viser at denne fortellingen best lar seg forstå som en spesiell variant av

⁸³ Noe som kan hende tyder på en mer freudiansk vinkling.

⁸⁴ Campbell 2002: 82.

heltemyten, nemlig den selvoppofrende frelseskikkelsen. Det skal jeg komme tilbake til senere, i neste kapittel.



Illustrasjon XII: Prøvelsens vei. Alita kjemper videre, selv når oddsene ikke er på hennes side.

4.6. Apoteose

Apoteose er et begrep med opphav i romersk keiserkult, der keisere ble gitt gudestatus etter sin død. Campbell bruker dette begrepet uten å helt definere det, men i den generelle betydningen av en opphøyelse eller guddommeliggjøring av et individ. Han bruker eksempler fra mahayana-buddhisme, taoisme og hinduisme, og trekker linjene videre til moderne psykoterapi, og hevder at apoteose er en menneskelig arketyp. Han legger spesielt vekt på opphevningen av motsetninger, spesielt foreningen av prinsippene feminint og maskulint,

Tvekjønnede guder er ikke uvanlig i mytens verden. De fremstår alltid med en viss mystikk, for de leder sinnet bak den objektive erfaringen og inn i et symbolsk landskap der dualiteten er forlatt. Awoanawilona, alle tings skaper og opprettholder og den øverste gud hos puebloene i Zuni, omtales av og til som `han`, men er i virkeligheten både han og hun. De kinesiske legendenes store

skikkelse, den hellige kvinnen T'ai Yuan, var en kombinasjon av det maskuline Yang og det feminine Yin.⁸⁵

Oppheving eller sammenføyninger av feminine og maskuline prinsipper er ikke et tema i *Alita*. Riktignok er Alita en kvinnelig hovedperson som ikler seg rollen som kriger, en typisk mannlig rolle. Hun kjemper fysisk mot en rekke motstandere, de fleste av dem menn. Dette strider riktignok mot kvinnestereotyper både i Vesten og Asia, men er ikke et tema som problematiseres i serien. Alita har både en del androgyne og maskuline trekk, men dette settes ikke opp mot hennes kvinnelighet. Det virker som om Alitas rolle er å være heltinne, og at tradisjonelle kjønnsroller ikke gjelder for henne. Man ser likevel noen eksempler på forening av motstridende prinsipper. Alita har, som før nevnt, en "glemt" personlighet, i form av Yoko. Yoko fremstår som en mer aggressiv, krigersk utgave av Alita. Hennes mål var, i den glemte krigen, å ødelegge Tiphares, altså paradoksalt nok å kjempe for noe Alita bruker mye tid og krefter for å unngå. Yoko er dermed mer på linje med de Alita kjemper i mot, og er altså Alitas egen motpol. Men der Yoko en gang i tiden feilet, lykkes Alita. Riktignok rives ikke Alita ned Tiphares fysisk, men det er heller ikke poenget. Tiphares er en nødvendighet i det mikrokosmos handlingen utspiller seg i. I stedet for å ødelegge, revolusjonerer Alita Tiphares, fratrar byen dets posisjon, og gir det en ny plass i en ny verdensorden. I store deler av serien kjemper hun fysisk mot sine fiender, slik også Yoko, den arketyperiske soldaten gjorde. Hun bevarer likevel sin barmhjertighet og medfølelse gjennom de voldsomme kampene. I seriens aller siste del, i Tiphares, ser vi Alita i en kort sekvens der hun står ansikt til ansikt med Yoko, som kommer med oppfordringen "*Destroy it all...*".⁸⁶ Alita gjør ikke dette, men underkaster seg heller ikke. I stedet finner hun en tredje vei, som leder frem til hennes endelige offer og gjenskapelsen av handlingens univers. Alita ville neppe ha kunnet gjøre dette om hun ikke hadde kombinert krigersk styrke og mot, stereotypisk mannlige kvaliteter hun har arvet etter Yoko, med medfølelse for sine medmennesker, stereotypisk feminine kvaliteter hun har tilegnet seg selv.

⁸⁵ Campbell 2002: 112.

⁸⁶ Kishiro 1999: 120.



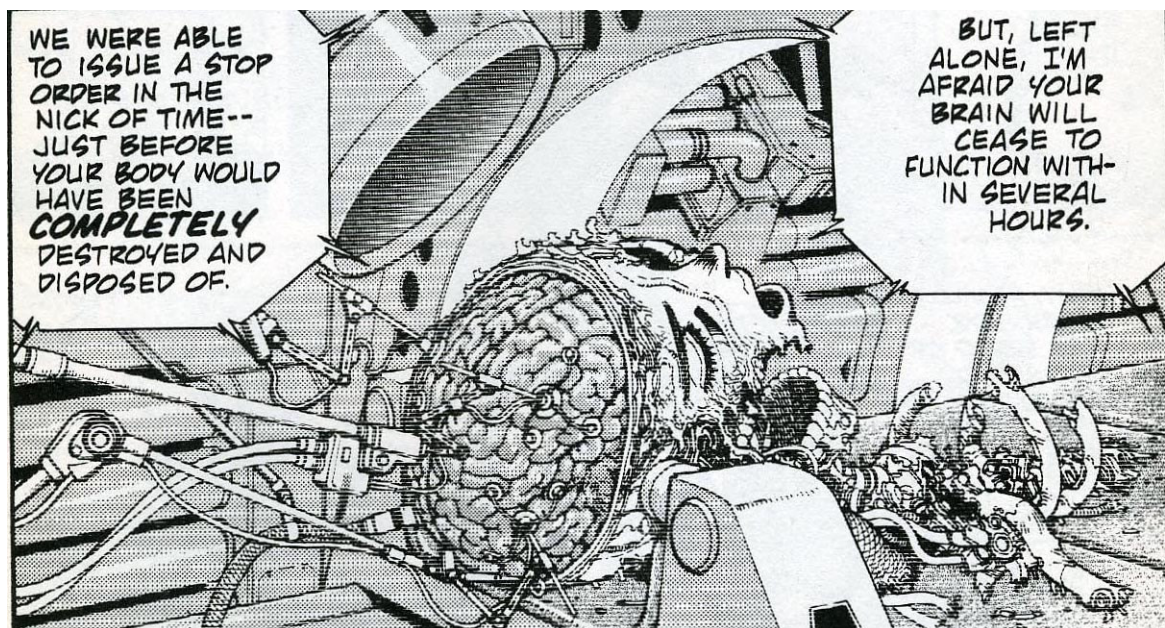
Illustrasjon XIII: Alita kombinerer det feminine og det maskuline.

4.7. Det ytterste gode

I følge Campbell drives helten fremover av jakten på ”det ytteste gode”. Det ytterste gode betyr i denne sammenheng udødelighet. Campbell nevner Gilgamesj-eposet som det klareste eksempeetl, men nevner også en rekke andre fortellinger og motiver han til syvende og sist mener handler om udødelighet. Dette kan være i ganske konkrete former, som tilfellet er med udødelighetsdrikker eller ungdomskilder. Campbell mener at myter med mer indirekte former for udødelighet, inklusive fortellinger der det opptrer åndelig dobbeltgjengere, som uberørt av hva som hender kroppen, eller fortellinger der noen har fjernet en del av seg selv, for eksempel slik en rise gjemmer hjertet sitt, og dermed er usårlig, også hører inn. Innpass i et guddommelig rike kvalifiserer også.

Målet på udødelighet er en evig eksistens i en paradisisk tilstand, u-belemret med kroppslige svakheter. Campbell ser på dette som en infantil fantasi, og en korrupsjon av det opprinnelige budskapet. Campbell ser det egentlige målet som å overstige de

begrensningene det å være et dødelig menneske innebærer. Målet er å se bortfor sin dødelige eksistens, å finne opplysning eller frelse. Finnes denne udødeligheten i *Alita*? Man ser nok av eksempler på at man unngår døden på fantastisk vis. Alita får sitt legeme rekonstruert en rekke ganger, og Desty Nova har det å snyte skjebnen som sitt spesialfelt. Dette kan nok heller ses som eksempler på hva Campbell kaller korrupte former. Døden unnvikes ved teknologiske hjelpemidler. Interessant nok avsluttes *Alita* med en slags transcending av det dødelige. Alita ofrer seg selv, og forsvinner dermed ut av fortellingen. Likevel eksisterer hun videre på et vis, som en del av den pseudoorganiske strukturen det nye Tiphares utgjør. Dette bekreftes i epilogen der en ”nyfødt” utgave av Alita blir funnet i en kongkong et sted i ”stammen” av det himmelske tårnet.



Illustrasjon XIV: Tipharensk teknologi kan utsette døden. Sann udødelighet er litt mer vrient.

4.8. Tilbakevendelse

For Campbell er ikke heltens arbeid ferdig selv om vedkommende har utført sine dåder. Én viktig del gjenstår, nemlig tilbakevendelsen. Helten har i løpet av fortellingen oppnådd sine mål, eller kan hende til og med utrettet mer enn vedkommende opprinnelig hadde satt seg fore. Dette, mener Campbell, er ikke nok i seg selv. Helten må vende tilbake med sitt trofé, sin nyvunne visdom eller hva det nå måtte være som er frukten av vedkommendes arbeid. Budskapet synes å være at seieren betyr ingenting hvis den ikke kan deles med andre.

Hovedpoenget til Campbell er at helten, etter å ha overlevd en rekke farer, oppnådd sine mål og mestret den verden som ligger utenfor den normale verden, må vende tilbake og integrere sin visdom i samfunnet. Som et eksempel trekker Campbell frem at Buddhas visdom ville ha forblitt ukjent om han ikke hadde valgt å dele denne med menneskeheten. Tilbakevendingen kan i noen tilfeller være uproblematisk, et spørsmål om å vende tilbake i triumf, motta sine ovasjoner og innkassere sin belønning, det være seg prinsessen eller halve kongeriket. Andre ganger kan det være vanskeligere. Noe kan hindre helten i å vende tilbake, slik at helten noen ganger må flykte for å unngå forfølgelse. Andre ganger må helten selv reddes av en annen person eller kraft. Eller kan hende ønsker ingen å høre på hva helten har å si. Alle disse eksemplene påpeker at ytre faktorer kan være hindringer.

Helten kan selv være årsaken til vanskelighetene. For eksempel kan helten faktisk ikke velge å vende hjemover. Et eksempel Campbell bruker er Muchukunda, en hinduistisk krigerkonge. Etter å ha hjulpet gudene med å beseire demonene, følte han seg trøtt, og la seg så ned i hule for å hvile. Etter en lang søvn ble han vekket av Krishna. Han forlot hulen, men fant ikke lenger at verden var til hans smak, og trakk seg i stedet tilbake til fjellene for å praktisere askese.

På tilsvarende måte vender heller ikke Alita tilbake til Skraphaugen. Når hun for første gang reiser vekk derifra, om bord i et tog som farer over de golde slettene i ødemarkene, er hun på vei mot en skjebne hun ikke kan forutsi. Hun viser seg å være i stand til å redde Skraphaugen, men hun vender aldri hjem i triumf. Hennes opprinnelige mål var å gjenforenes med Ido, som er den eneste representant for noe som kan kalles Alitas familiesfære, men det viser seg å være uoppnåelig.. Nova hindrer henne med sine narrestreker, og hun bringes i stedet til Tiphares.⁸⁷

Alitas tilbakevendelse finner sted på to måter. I epilogen ser man, som før nevnt, en slags gjenoppstandelse fra kjernen av den nye strukturen hun har vært med på å skape. Men når dette skjer er samfunnet allerede forandret. En ny, og formodentlig bedre, verdensorden har allerede oppstått. Den skadede verden har allerede regenerert. Dette er selvsagt et direkte resultat av Alitas selvoffer, men det har også andre grunner, som hun også er årsak til. Alita har gjennom fortellingen interagert med en rekke forskjellige aktører. Noen av

⁸⁷ Kishiro 1998: 153.

disse har på sitt eget vis forandret seg og lært av henne. I løpet av epilogens første sider får vi vite noen av resultatene. Lou, hennes kontaktperson i Tiphares, og Kaos, Novas sønn, har reist et tårn fra Skraphaugen til Tiphares, opp i fra der søppeldynga en gang var. Alita har dermed skapt en arv som blir videreført av andre. Selv uten å sette sin fot i Skraphaugen igjen har Alitas erfaringer blitt reintegrert i samfunnet.

For Campbell er ikke det å beskrive fortellingens form et mål i seg selv. Snarere ønsker han å finne en dypere mening som formen peker på. Dermed veksler han mellom ganske nøkterne beskrivelser av heltens reise, og mer abstrakte, nærmest metafysiske beskrivelser av fortellingenes mening. Det er her vi ser hans tydelige inspirasjon fra psykologien, spesielt Jung, og spranget er heller ikke langt fra Campbell og religionsfenomenologien, der Eliade allerede er presentert tidligere i denne teksten. Campbells raske svingninger fra form til budskap gjør at hans teorier kan være noe vanskelig å bruke som grunnlag for analyse. I en analyse av en mytes form vil man ønske å ha en så klar struktur som mulig, mens tolkning av mening vil alltid ha en subjektiv side. Campbell vektlegger mening i like stor grad som form, noe som gjør det å bruke hele hans modell vanskelig. Campbells metafortelling er på mange måter et ideal, som enenkelt historie aldri kan passe inn i sin helhet. Dette er ikke det samme som å si at hans modell ikke kan være relevant. På tross av avvik ser vi at det eksisterer sterke paralleller mellom Alita og Campbells teori heltemyten.

4.10. Propp

Vladimir Propp utga sin *Morphology of the Folktale* i Sovjetunionen i 1928. Den ble ikke tilgjengelig i vesten før i 1950-årene, men da den kom, ble den et viktig bidrag til strukturalismen som fagretning. Propp befinner seg i en russisk formalistisk tradisjon, der man forsøker å definere narrativer ut i fra sine enkeltdeler, ”morfemer”. Propp brukte et stort antall russiske eventyr som kildemateriale. Hans metode gikk ut på å bryte disse ned til sine enkeltdeler, med mål å lage et større system som ideelt sett skal kunne brukes på et hvilket som helst eventyr. Propps system er utelukkende basert på narrativ struktur, ikke på generelle motiver eller ”tilfeldige” elementer. Det er handlingen i seg selv som er

viktig, ikke hvem som utfører disse eller hvor de foregår. Det er for eksempel uinteressant for Propp om det er en prinsesse eller en brud som blir røvet, eller om det er en kjempe eller røver som gjør udåden. Poenget er handlingen i seg selv, altså at noen blir bortført av noen. Propps morfologiske system konsentrerer seg om roller og om handlinger. Hans rollegalleri består av åtte aktører. Disse er: Antagonisten (Skurken), Giveren, Hjelperen, Prinsessen (eller en annen person det søkes etter.), Prinsessens far, Utsenderen, Helten, og Den falske helten. Prinsessen og hennes far plasseres i samme kategori av Propp, siden disse ofte fungerer på samme måte, det vil si at de gir helten ett eller flere oppdrag. Dermed sitter man igjen med syv personer. Handlingene, som er disse personenes funksjoner, deler Propp inn i nummererte kategorier, 31 totalt. Disse kan igjen deles inn i underkategorier og varianter. Ikke alle historier vil ha alle de 31 funksjonene, og de forskjellige funksjonene kan opptre i sterke eller svake varianter. Siden Propps analyse er såpass mekanisk og rigid, kan den faktisk utføres delvis via programvare. Flere slike teknologiske verktøy, helt eller delvis basert på Propp, finnes tilgjengelig på nettet. Som et eksperiment har jeg kjørt disse opplysningene gjennom et av dem⁸⁸ Resultatet programmet kom frem til en generell skisse av persongalleriet, og konkluderte med at denne historien på bakgrunn av de handlingsmessige funksjoner jeg la inn vil ha en hovedperson (protagonist), en motstander (antagonist), en hjelper, en utsender og et offer. Dette, i følge programmet, betyr at Alita er en søkende helt.

Propp skiller mellom to typer helter, den søkende helten og helten som offer. Den søkende helten er på leting eller søken etter noe, det være seg prinsessen eller halve kongeriket. Når helten er offer kan han eller hun for så vidt oppleve en god del av det samme som den søkende helten, men er altså ikke ute på et bestemt oppdrag. Selv om Alita ofte fremstår som offer for hendelser hun ikke kontrollerer, gjerne Novas renkespill, er det hun selv, i alle fall i seriens første del, som selv velger å involvere seg. Mer spesifikt, hun velger selv å bli prisjeger i første bok, og å forsøke å redde Koyomi, selv når de færreste andre ville ha våget det.

Det er vel verdt å nevne at Propp baserer seg på folkeeventyr, nærmere bestemt russiske undereventyr. Hans modell har for lengst blitt eksportert til andre fagfelt, og man kan finne Propp-inspirerte analyser av en rekke typer materiale.

⁸⁸ stonedragonpress.com/wicca_201/vladimir_propp (14.12.05)

A large number of the functions that Propp found in his Russian fairy tales can also be found in contemporary spy stories, science fiction stories, soap operas, westerns, and the like. This is probably because what Propp did, really, was discover some of the basic functions found in all narratives, even though he was investigating one particular kind-the fairy tale.⁸⁹

Det blir dermed ikke feil å se på Propp som en generell strukturalist, mer en som en spesialist på russisk folkløse, i følge litteraturviteren Arthur Berger, som selv har benyttet Propp til å analysere James Bond.⁹⁰ Det kan diskuteres om dette gjør Propps analysemodell mer eller mindre aktuell innen religionsforskningen. Er hans modell for vid, for universell? I forbindelse med mitt arbeide ser jeg ikke på dette som et problem. Siden hans modell kan benyttes på en stor rekke ulike fortellinger, inklusive både populærkulturelle narativer og myter, så vil hans metode kan hende fungere som en tverrfaglig brobygger.

Propps analysemetode er kan være fruktbar også for å forstå *Alita*. Som før nevnt, er det to måter å se tegneserien på. Enten som en lang, helhetlig historie, eller som en serie kortere fortellinger. Propps mer konkrete og rigide morfologi passer i følge mitt syn bedre på de kortere og mer konsise fortellingene enn det Campbells mer svevende og langtrekkende modell gjør. Derfor vil jeg velge en av de mindre fortellingene som objekt for analyse, for å illustrere nytten av Propps modell. Jeg har valgt den første boka, *Battle Angel Alita*, som eksempel. Det er flere grunner til dette. Den viktigste grunnen er at bok 1, i egenskap av å være seriens begynnelse er toneangivende for resten av serien. Denne første fortellingen har mange av de tematiske elementene man finner igjen i resten av serien. Alita overvinner en tilsynelatende uslåelig motstander. Hun risikerer liv og lemmer for å redde andre, og utvikler sitt potensial som kriger. Konfrontasjonen med motstanderen gir henne innsikt i både motstanderen og hennes egen bakgrunn, og bidrar dermed til hennes personlige utvikling.⁹¹

Denne første boken er ganske stram i sin fortellerform. Dette er ikke uvanlig i tegneserier, eller i andre former for serialiserte fortellinger. Årsakene til dette kan være mange. Forfatteren ønsker kan hende å etablere sin fortellerstil på en mest mulig effektiv måte.

⁸⁹ Berger 1992: 22.

⁹⁰ Berger 1992: 22.

⁹¹ Alita refererer ganske ofte til tidligere motstandere i sine øyeblikk av selvransakelse.

Andre årsaker kan være av praktisk og økonomisk art. En serie planlagt over flere år har en usikker eksistens i sin begynnelse, og av økonomiske årsaker er man ikke garantert at den kommer til å overleve så lenge som forfatteren kan hende ønsker.

Ved å bruke Propps metode, finner man en rekke av de narrative funksjonene i *Battle Angel Alita*. Jeg vil ikke gi en komplett liste av alle de 31 funksjonene, da en god del av de ikke er relevante for denne fortellingen. Det er heller ikke Propps mening at alle funksjonene skal komme frem i en og samme fortelling, det måtte i så fall være en svært kompleks og kan hende selvmotsigende fortelling.

4.11. Battle Angel Alita analysert etter Propps modell

I fortellingens begynnelse legger Ido ut om natten på jobb som prisjeger.⁹² Dette sammenfaller med den første av Propps funksjoner, I.1, ”*Et medlem av familien forlater hjemmet*”.⁹³ Alita har ingen biologisk familie, men Ido fremstilles likevel som en farsfigur. I dette tilfellet er det et eldre familiemedlem det gjelder. En annen variasjon er at en forelder dør (I.2), eller at et yngre medlem av familien reiser ut (I.3).⁹⁴

Alita advares mot å forlate Idos trygge sfære, og forbys også å bli prisjeger.⁹⁵ Dette sammenfaller med funksjon II.1, ”*Helten gis et forbud*”.⁹⁶ Opptreer her både i sterk og svak form.

Alita blir prisjeger, uansett hva Ido sier.⁹⁷ Dette er funksjon III.: ”*Forbudet brytes*”.⁹⁸

Den skumle, hjernespisende drapsmannen Makaku identifiserer Ido og Alita med tanke på senere angrep. ”*I’ve burned both your faces into this eye!*”.⁹⁹ Her ser vi, i følge Propp, to funksjoner, IV & V, mer eller mindre på en gang. Disse er ”*Antagonisten forsøker å*

⁹² Kishiro 1994: 15.

⁹³ Propp 1968: 26.

⁹⁴ Propp bruker romertall til å betegne de 31 hovedfunksjonene. Tallet som følger etter viser hvilken underfunksjon det er snakk om. Som regel er det hovedfunksjonen som er av størst betydning, underfunksjonene kan gli noe over i hverandre.

⁹⁵ Kishiro 1994: 16.

⁹⁶ Propp 1968: 26.

⁹⁷ Kishiro 1994: 32.

⁹⁸ Propp 1968: 27.

⁹⁹ Kishiro 1994:75.

rekognosere” og ”*Antagonisten får viten om sitt offer*”.¹⁰⁰ Disse opptrer samtidig, men i en svak form. Alita spiller, som vi får se, ikke rollen som offer, men som reddende helt. I stedet er det et uskyldig spedbarn, Koyomi, som får unngjelde. Makaku kidnapper så Koyomi, som har blitt adoptert av en bartender i Alita og Idos miljø.¹⁰¹ Dette tilsvarer funksjon VIII.1 i Propps skjema, ”*Antagonisten skader eller rammer et medlem av en familie*”.¹⁰² Familien er i dette tilfellet baren Kansas, som er tilholdsted for Ido, diverse tøffinger, og Alita. Dette er et eksempel på den første varianten av funksjonen, bortførelse.

Alita bes ikke direkte om hjelp. Barnets fosterfar utstøter et mer generelt klagerop, ”*That child won't come back.*”.¹⁰³ Siden ingen andre tar på seg jobben, tar Alita dette som en oppfordring. Dette motivet sammenfaller med Propps niende funksjon, ”*Ulykke eller mangel blir kjent; Helten presenteres for en anmodning eller ordre; Helten tillates å reise eller blir sendt av sted*”.¹⁰⁴ Her vil jeg si at denne funksjonen opptrer i svak form.

Funksjon, X, eller ”*Helten bestemmer seg for, eller går med på, handling eller mothandling*”,¹⁰⁵ finner vi i det Alita følger etter Makaku, ned i de forlatte katakombene under Skraphaugen.¹⁰⁶

Så må man hoppe frem noen funksjoner, til funksjon XV, ”*Helten overføres, eller ledes til, et objekt for søken*”.¹⁰⁷ Alita løper gjennom tunnelene.¹⁰⁸

Funksjon XVI.1. kaller Propp ”*Helten og antagonisten utkjemper en tvekamp*”.¹⁰⁹ Alita og Makaku utkjemper en fysisk kamp, kyborg mot kyborg.¹¹⁰ Andre varianter finnes, som for eksempel at de to deltar i en konkurranse (XV1.2), men i dette tilfellet er det strid det dreier seg om.

¹⁰⁰ Propp 1968: 27.

¹⁰¹ Kishiro 1994: 156.

¹⁰² Propp 1968: 30.

¹⁰³ Kishiro 1994:159.

¹⁰⁴ Propp 1968: 36.

¹⁰⁵ Propp 1968: 38.

¹⁰⁶ Kishiro 1994: 163.

¹⁰⁷ Propp 1968: 50.

¹⁰⁸ Kishiro 1994: 173.

¹⁰⁹ Propp 1968: 51.

¹¹⁰ Kishiro 1994: 181.

Makaku nedkjempes som et resultat av denne kampen. Dette passer med funksjon XVIII.1: ”*Antagonisten beseires*”.¹¹¹ I fortellinger der antagonisten ikke konfronteres direkte, kan seieren oppstå som et resultat av andre hendelser, som i Propps analysemodell blir til andre underfunksjoner.

Hunden Duke, kjæledyret til bartenderen som fungerer som Koyomis fosterfar, dukker opp og hjelper Alita med å bære Koyomi til overflaten, unna kampens hete.¹¹² Dette er i henhold til den nittende funksjonen, ”*Den opprinnelige ulykken eller mangelen er borte*”.¹¹³ Dette skjer for øvrig før selve kampen er over, noe som nok er litt utypisk.

Så avsluttes kampen, og det er tid for funksjon XXX, ”*Antagonisten straffes*”.¹¹⁴ Denne funksjonen finner vi i neste scene, der Makaku dør av skadene han har blitt påført under kampen, etter å ha først tilstått sine forbrytelser, og gjenfortalt sin historie til Alita.¹¹⁵

Denne analysen har vist hvilke narrative funksjoner som finnes i Alita-serien. Disse funksjonene utføres av et persongalleri, et *dramatis personae*. Dette rollegalleriet består av en protagonist (Alita), en antagonist (Makaku), en utsender (Bartenderen), en hjelper (Vekselvis Ido og hunden Duke) og en person det søkes etter (Koyomi, det bortførte spedbarnet). Bartenderen bekler riktignok sin rolle på et noe uklart vis. Han verken beordrer eller ber Alita om å finne sitt tapte fosterbarn. Likevel er hans fortvilelse åpenbar, og Alita oppfatter det tydeligvis like sterkt som en mer uttalt ordre eller bønn. Idos hjelperrolle er også ganske uklar. Han fyller denne rollen i historiens begynnelse, men havner ganske raskt på sidelinjen. I *Tears*, bok nummer to fyller Ido hjelperollen på en mer komplett måte, og Hugo, Alitas kjæreste, kan sies å spille rollen som ”prinsesse” i henhold til Propps modell.

Alita er en søkende heltinne. Hennes rolle er å være den som begir seg ut i fra hjemmet for å konfrontere farene utenfor. Dette er et mønster vi ser allerede i begynnelsen av fortellingen. Hun nekter å forbli hjemme under Ido sine beskyttende vinger, og velger å opptre som en selvstendig aktør. Dette bringer henne i kontakt med farene utenfor,

¹¹¹ Propp 1968: 53.

¹¹² Kishiro 1994: 189.

¹¹³ Propp 1968: 53.

¹¹⁴ Propp 1968: 63.

¹¹⁵ Kishiro 1994: 242.

representert ved Makaku. Hun viser seg å være den eneste som er i stand til og, ikke minst villig, til å konfrontere denne trusselen. Andre aktører kan opptre i støttende roller, men det er til syvende og sist heltinnen som må møte sine utfordringer alene. Mønsteret gjentar seg utover i serien, samtidig som det blir tydeligere at Alita innehar en spesiell rolle i fortellingens kosmos. Der hun i seriens begynnelse kun konfronterer en fare, i form av Makaku, må Alita senere gjenta sin heroiske søken i stadig større skala, der hele samfunnets skjebne står på spill.



Illustrasjon XV: Antagonist og protagonist. Antagonist til venstre.

Der man kan si at Campbell har en tendens til å viske ut skillet mellom form og mening, befinner Propp seg på den motsatte enden av skalaen. Propp skriver utelukkende om form. Innhold og budskap er mindre essensielle faktorer, som må underordnes det overordnede fortellingsmønsteret. Propp er nesten matematisk og maskinell i sin behandling av enkeltfortellingene, noe som det før nevnte eksperimentene med Propp-basert programvare synliggjør. Dette kan selvsagt brukes som et ankepunkt mot Propps modell. En fortelling er ikke et regnestykke, og i en fortelling er ikke detaljene verdiløse, det er disse som gjør en fortelling unik. Likevel har Propps modell stått sin prøve gang på gang. Min analyse er i så måte ikke et unntak. Ved hjelp av Propps modell kan en slå fast at Alita begir seg ut på eventyr og overvinner sin motstander, antagonist, dog ikke uten hjelp av en og annen hjelper. Som eventyrheltinner flest lykkes hun også i sitt oppdrag.

Ved å benytte to forskjellige innfallsvinkler til å analysere *Alita* har jeg skaffet meg et grunnlag for å si noe både om serien og de to metodene. Både Propp og Campbell forsøker å se mønstre som er overordnet materialet, som finnes igjen uavhengig av den enkelte fortelling. Min analyse av *Alita*-fortellingen viser at den passer godt inn i det universelle mønsteret for en heltefortelling som både Propp og Campbell er opptatt av.

Det at *Alita* er en helteskikkelse og et eksepsjonelt individ med en større rolle i verden enn andre aktører, fremheves tydelig av en rekke faktorer allerede i den første boken. Vi får for eksempel vite at hennes opphav ikke er i Skraphaugen, men i en annen tid, og ett annet sted. Men det er ikke bare hennes bakgrunn som gjør henne spesiell. Det er til syvende og sist historiens avslutning som markerer hennes spesielle status. Hennes død betyr en gjenfødelse av samfunnet, og en ny, helbredet verdensorden. Dermed er *Alita* ikke kun en eventyrheltinne som møter sine utfordringer, for å så leve lykkelig resten av sine dager, uten konsekvens for verden som helhet. Hennes rolle er større. Hun verken ønsker, eller mottar, et halvt kongerike eller gull på kistebunnen. Lik en gudeskikkelse eller en frelser kjemper hun en kamp verdens skjebne der kosmos er både kampens arena og selve premien. Denne kampen, og *Alitas* rolle i den, skal vi se på i neste kapittel.

5. Apokalypse

5.1 Apokalypse i Japanske tegneserier

Et gjennomgående trekk ved japanske tegneserier og tegnefilmer er apokalypsetemaet. Dommedag opptrer i mange former og fasonger, det være seg i form av katastrofer skapt av krig, miljøødeleggelser, eller skapt av demoniske eller guddommelige krefter.

Indeed, perhaps one of the most striking features of anime is its fascination with the theme of apocalypse. From *Akira*'s unforgettable black crater that was once Tokyo to Neon Genesis Evangelion's bleak rendering of social and psychological disintegration, images of mass destruction suffuse contemporary anime.¹¹⁶

Det er ikke vanskelig å gi Napier rett i at masseødeleggelse er et populært tema i japanske tegneserier. Hun nevner selv et svært godt eksempel, *Akira*, en av de første japanske tegnefilmene som slo igjennom i Vesten. Her ser vi et fremtidig Tokyo, preget av sosiale konflikter, som ødelegges av et våpen myndighetene har utviklet i det stille.

Napier setter denne interessen for det apokalyptiske delvis i forbindelse med andre verdenskrig og bombingen av Hiroshima og Nagasaki.¹¹⁷ Dette er slett ikke en umulig, for andre verdenskrig er et tema som har inspirert flere japanske tegneserier. Som eksempel kan man nevne *Gen- Gutten fra Hiroshima*, som i 1986 var den første lengre japanske tegneserie som ble utgitt på norsk. Dette er en delvis selvbiografisk fortelling om en ung gutt som vokser opp under andre verdenskrig. Fortellingen avsluttes med bombingen av Hiroshima, hovedpersonens hjemby. Napier påpeker likevel selv at denne tendensen ikke kan forstås utelukkende ut i fra Japans nederlag i andre verdenskrig. I sin bok *Anime- From Akira to Princess Mononoke* (2001) analyserer hun en rekke japanske tegnefilmer innen et stort antall genrer, blant annet science-fiction, komedie, pornografi og skrekk. Hun påviser her en tendens innen de fleste genre i retning av en stadig sterkere oppløsning av normal orden, på et personlig plan og i større skala. Dette kan for eksempel ha form av karneval, ekstase og humor, eller ødeleggelse, vold og skrekk¹¹⁸. Napier påpeker et paradoks i den japanske

¹¹⁶ Napier 2001: 193.

¹¹⁷ Napier 2001: 193

¹¹⁸ Hun nevner også en tredje retning hun kaller elegien, klagesangen (Napier 2001: 219).

populærkulturens fremstillinger av apokalypsen. I Vesten har man en apokalyptisk tradisjon basert på kristendommen. En lignende tradisjon savnes i Japan, der de tradisjonelle religionene er buddhisme og shintoisme. Likevel har man i japansk populærkultur adoptert en del av det vestlige tankegodset¹¹⁹. I den forbindelse trekker Napier frem serien *Neon Genesis Evangelion* som gjør dette på en svært direkte måte. I denne science-fiction serien forsøker hovedpersonene å forsvare Jorden mot mystiske angripere, som rett og slett kalles engler. Det hele avsluttes med at englene vinner, og den døende menneskehetens sjeler stiger opp mot himmelen i form av små flammer over den døende jorden. Interessant nok presenteres englene her som fiender, og hovedpersonene som ganske maktesløse, uten evne til hindre det uungåelige. Budskapet er fatalistisk: Menneskehetens dager er talte, og det er ikke noe å gjøre med det.

En årsak til denne importen av vestlig tankegods i japansk populærkultur, kan i følge Napier, være de mange og store omveltningene Japan har gjennomgått i moderne tid. Japan har gått fra å være en isolert føydalstat på midten av 1800-tallet, via å være en regional militærmakt, til å bli et moderne demokrati og en internasjonal premissleverandør innen handel og teknologi, og dermed også sårbar ovenfor ytre påvirkning, som for eksempel internasjonale økonomiske svingninger. I følge Napier blir apokalypsen og den totale ødeleggelsen et symbol for usikkerheten i den moderne verden. Napier bruker begrepet postmoderne "anxiety", angst, for å beskrive populærkulturens reaksjon på moderniteten.¹²⁰ Skal man følge denne tankegangen, blir apokalypsen en metafor for en ekstrem forvandling. Apokalypsen markerer en overgang fra en tid til en annen, en terskel som kan krysses kun én gang.

5.2. Apokalyptikk og eskatologi

Apokalyptikk, læren om verdensforløpet, er en term fra teologien. Begrepet brukes om læren om verdens begynnelse, historie og ende. Apokalyptikken bindes opp mot eskatologien, læren om menneskets frelse. Disse hører naturlig sammen innen kristendommen og en rekke andre religioner. Apokalyptikken har et iboende makroperspektiv, eskatologien har et mikroperspektiv. Innen apokalyptikken er ikke fokus på individet, unntatt som en del av

¹¹⁹ Napier 2001: 194

¹²⁰ Napier 2001: 236

helheten. Det er som regel verdens endetid som vies mest oppmerksomhet, selv om den helhetlige historien også favnes. Geo Widengren beskriver apokalyptikken slik:

Vi ha redan omtalat att man med apokalyptik förstår den spekulatio över världsförloppet, som särskilt tager sikte på världens yttersta tid. Apokalyptiken är ett slags historiebetraktelse, som inordnar skeendet i en bestämd ram av olika perioder, var och en med sina särskilda kännetecken.¹²¹

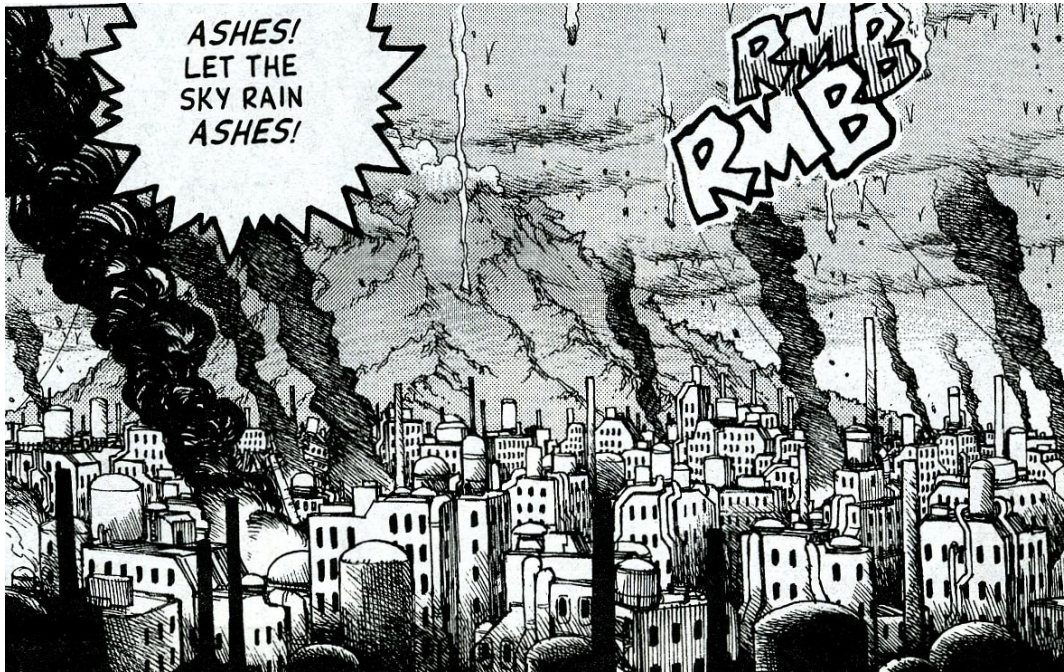
Mytiske fortellinger om historieførløp deler tiden inn i distinkte perioder. Man kan for eksempel si at kristendommens historieførløp starter i 1. Mosebok med Guds skapelse av verden, etterfulgt av en kortvarig gullalder i Edens hage, igjen etterfulgt av historien slik den beskrives i det Gamle Testamente. Deretter kommer en ny tid med Jesu fødsel, hans liv og korsfestelse. I hinduismens sykliske tidsførløp deler man historien in i aldre, på sanskrit kalt *yugas*. Det er til sammen fire yugaer, hver med navn hentet fra terningspill. Den første kalles *Kritayuga*, og har navn etter det høyeste terningslaget, men det siste perioden, *Kaliyuga*, har navn etter det dårligste. Som man kan ane av dette, representere hver av disse aldrene en gradvis degenerering. *Kritayuga* kjennetegnes av rettferdighet, overflod og lykke, *Kaliyuga* kjennetegnes av sorg, tørke og ulykker. Denne degenereringen vises både i styresett, materiell velstand og helse. Det er vel verdt å nevne at dette er et syklisk system, der den siste tiden skal erstattes med en ny gullalder. En slik degenereringstanke finnes i mange religioner. Et syklisk verdensyn finner man flere eksempler på, Widengren nevner blant annet babylonisk-syrisk religion, men det er et langt fra et universelt mønster.¹²² Interessant i min sammenheng er den sykliske tidsforståelsen man finner utenom kristendom og muslimsk og som kjennetegnes av ideen om at endetiden fører til en ny, regenerert verden, et nytt rike uten den gamle verdens feil og mangler, slik Alitas selv-offer i bok 9 bokstavelig talt fører til at hele verden regenereres.

I et syklisk eller vekslende system vil den nye verden gradvis forringes, og etterfølges av en ny endetid. I et ikke-syklisk system vil den nye tidsalder vare evig. Faktisk kan evighet være et kjennetegn ved den nye tidsalder. Mens vår tidsalder er begrenset, midlertidig, er den kommende tid ubegrenset, evig, endog tidløs, påpeker den svenske religionshistorikeren Geo

¹²¹ Widengren 53:347

¹²² Widengren 1953: 358

Widengren¹²³ Hvis man skal tillate seg å spekulere litt, kan man si at vår tid, den historiske tid, fremstår som et slags feilgrep, en abberasjon, mens den nye tid er en tilbakevending til en opprinnelig idyll. I mange tilfeller vil endetiden avsluttes av en kamp eller konflikt. Det siste ser man blant annet i kristendommen og i norrøn religion. Ofte, men ikke alltid vil det være en frelserskikkelse, som Kristus. Widengren nevner i den forbindelse sekten ebonitene, som opererte med fire frelsesgestalter, som alle er inkarnasjoner av Adam, det himmelske mennesket.¹²⁴



Illustrasjon XVI: Dommedag i Skraphaugen

5.3. Alitas apokalypse

Battle Angel Alita passer godt inn et apokalyptisk perspektiv. Serien viser en gradvis degenerering, etterfulgt av en kritisk fase, en endetid, fulgt av en ny orden. Tidsperspektivet i serien har jeg allerede diskutert, men la oss trække litt i oppgåte spor. Historien kan deles inn slik: Vår tid, tiden der mennesket utforsker og koloniserer solsystemet, krigen i verdensrommet, seriens nåtid, og tiden etter seriens slutt. Vår tid kan egentlig oversees, da den er så fjern at den befinner seg utenfor det litterære univers. Vi vet bare at den er der fordi enkelte etterlevninger finnes. Seriens historie begynner i alle praktiske henseender noe senere. Kolonitiden er tiden da menneskene utforsker solsystemet og Tiphares bygges for å gjøre dette mulig. Denne konstruksjonen er selve verdensnavet i denne tidsalderen. Tiphares

¹²³ Widengren 1953: 362.

¹²⁴ Widengren 1953: 364.

muliggjør reiser til og fra verdensrommet, og ut i fra den tipharenske teknologien som vises i Alita-fortellingen, kan man se at denne himmelbyen utgjorde et vitenskapelig og intellektuelt senter. Man kan bare gjøre seg antakelser om hva slags vitenskapelig og teknologisk ekspertise og hvilke menneskelige og materielle ressurser som krevdes for å reise dette tårnet i utgangspunktet. Slike ressurser finnes ikke lenger i tegneseriens univers. Derfor er det ikke å ta i for drøyt å kalle denne tiden en gullalder, et høydepunkt i menneskets historie. Men denne tidsalderen kan ikke ha vært perfekt. Konflikter har funnet sted, noe som kulminerer med krigen i verdensrommet. Vi vet lite om årsaken til denne konflikten, men dens effekt på fortellingens verden var dramatisk. Denne krigen avslutter gullalderen. Tiphares isoleres og endrer sin rolle fra å være et kontaktpunkt, til å bli ett rent maktpolitisk sentrum, som holder det øvrige av menneskeheten som vasaller. Dette er seriens moderne tid, en tid da den degenererende trenden vises tydelig, med sine konflikter, sin fattigdom og sin brutalitet. Alitas endelikt markerer slutten på denne perioden. Etter henne kommer en ny tid, kan hende en ny gullalder. Jeg vil dele tidsløpet i tegneserien inn i følgende kategorier: 1. Ukjent fortid (vår tid), 2. Gullalder (Tiphares som verdenssenter), 3. Kaotisk moderne tid (da hendelsesforløpet i serien finner sted), og 4. Ny tid.

Det er viktig å merke seg at Alita selv ikke passer inn i noen av epokene. Hun er eldre enn den moderne tidsalder, og faktisk ikke engang født i den verden der handlingen utspiller seg i det hele tatt. Man kan si at Alita er eldre enn sin tidsalder, men det er ikke helt nøyaktig. Det er hennes opprinnelige alter ego Yoko, som er eldre enn den moderne tidsalder. Alita bruker mye av serien til å oppdage og skape sin identitet. Først i seriens siste del får hun en slags forståelse og fred med sitt eldre jeg. Hun er et produkt både av del eldre tid og av den moderne, og har en fot i Skraphaugen, og en fot i fortidens Mars. Det at hun tituleres som engel i sine kallenavn er således passende. Hun er ikke et produkt av Skraphaugen, hun transcenderer den tid og det sted hun befinner seg i. Alita kommer i fra en annen tid, en annen sfære, samtidig som hun lar seg forme av seriens nåtid. Ved å la seg selv ofre, å gå i ett med Tiphares, skaper hun, på et svært fysisk og konkret vis, en ny verden samtidig som hun forlater samfunnet eller i alle fall sin rolle som en legemlig aktør. Verden har i sin kritiske fase blitt skjendet sin redningskvinne, som tilsynelatende forlater menneskeheten når hennes arbeid er utført.

Sett i et slik perspektiv får serien sterke fatalistiske trekk. De fleste bånd Alita har knyttet til andre mennesker har blitt kuttet over i løpet av serien. Hun har blitt drevet fra de steder og

miljøer hun har forsøkt å slå rot. Det er kun hennes kjæreste, Figure, som hun savner å kunne ta farvel med. Men Figures sterkeste personlighetstrekk er nettopp hans uavhengighet. De to er ikke avhengige av hverandre og leseren forstår at han vil overleve uten henne. Ingen ting gjenstår som kunne hindre henne i å gjøre det siste, nødvendige offer. Selv Desty Nova, renkespilleren som leker gud med menneskers vilje og Tiphares hemmeligheter, som til og med kan manipulere karma, er selv en brikke i dette spillet. De mange prøvelsene og lidelsene han har, direkte eller indirekte, utsatt Alita for har kun forberedt henne på å spille sin endelige rolle. Han er, lik resten av persongalleriet, kun en del av det apokalyptiske dramaet hvor Alita spiller hovedrollen.

6. Avslutning

6.1 Elementer og struktur

Som sagt i innledningen, har jeg valgt en strukturorientert innfallsvinkel. Strukturalisme består i å kondensere materialet ned til noen enkeltelementer, analysere disse, og se på deres innbyrdes forhold. Som en ser av analysen har jeg valgt å fokusere på to felt, kosmologi og fortelling, med apokalyptikk som et ekstra perspektiv. Det første feltet, kosmologien, består av to hovedeler, rom og tid, der den ene ikke kan forstås uten den andre. For å forstå tegneseriens fortellingsstruktur har jeg brukt Propps formalistiske modell i en analyse av den første *Alita*-boken, og Campbells modell for heltemyter på hovedfortellingens senere deler. I hensyn til de tidsmessige og stedsmessige aspektene har jeg valgt å basere meg på Eliades begreper om kosmos. Hva slags konklusjoner kan man trekke på bakgrunn av denne analysen av *Alita*? Det er på sin plass med en liten rekapitulasjon.

Jeg velger å starte med seriens konstruksjon av tid. Med utgangspunkt i Eliade ser vi at Alitas verden er delt inn i forskjellige sfærer, både i rom og i tid, der disse er delvis overlappende. Tidsmessig har man et historieførløp som består av en rekke tidsaldre. Disse tidsaldrene defineres av visse skillemerker, hvor krigen i verdensrommet utgjør den viktigste skillelinjen. Alt forut for dette skillet er i fortellingens beynnelse ukjent både for Alita og leserne. Et liknende skille finner vi ved fortellingens slutt, der Alitas endelige selvoffer, og fremveksten av det nye Tiphares utgjør en ny milepæl. Ut i fra denne inndelingen sitter vi igjen med tre tidsaldre. Den første er tiden før krigen i verdensrommet, som i hovedsak er ukjent. Denne perioden er dog viktig som grunnlag for senere handling. Så kommer fortellingens nåtid, der seriens aktører befinner seg. Deretter kommer den nye tiden etter fortellingen, som kun er kort beskrevet i epilogen. Det er ikke bare kronologien som skiller disse epokene fra hverandre. Tiden i *Alita* er nemlig ikke homogen. Hvordan den skildres og oppleves, både av hovedpersonen og leseren, endres. Hovedsakelig foregår handlingen i et historisk, lineært tidsforløp. *Alita*-fortellingen starter på et konkret tidspunkt, i det Ido finner Alitas ødelagte, men levende kyborglegeme. Fortellingen slutter omtrent 14 år senere, ved at Alita lar sitt legeme smelte sammen med Tiphares. Dette er likevel bare en del av tiden slik den fremstilles i tegneserien. Alita selv er et produkt av tiden før seriens nåtid. Denne tiden befinner hun seg i glimtvis og episodisk. Den har ikke karakter av å være bundet til nåtid eller fortid, men er på sitt vis aktuell i begge periodene. Fortiden er dermed kvalitetsmessig annerledes. Den

fungerer på det viset ikke ulikt Eliades *illo tempore*, tiden før tiden. For Eliade er *illo tempore* ikke fortid i en kronologisk forstand, men en evig tid, som kan re-aktualiseres. Dette er et nyttig perspektiv for å forstå hovedpersonens subjektive tidsperspektiv, som deles med leseren.

Akkurat som tiden kan deles inn i distinkte aldre, kan det fysiske rom hvor handlingen finner sted deles inn i klart definerte områder. Disse områdene er skilt fra hverandre geografisk, men har også ulike egenskaper og karakterer. Himmelbyen Tiphares troner over verden, opphøyd både i sin fysiske posisjon, tilsynelatende svevende over marken, men også i sin rolle som senteret for makt og kunnskap. Enda viktigere, Tiphares er en *axis mundi*, en verdensnavle og senter for verden. Under dette er den vidtrekkende Skraphaugen, menneskenes hjemsted, og det området de fleste av seriens aktører har sitt opphav i, og bedriver sitt virke. Utenfor finnes ødemarken, et vilt, goldt og øde landskap, der få siviliserte mennesker setter sin fot, et landskap der banditter herjer, og destruktive krefter gjemmer seg, mens de venter på anledning til å legge menneskehetens hjem i ruiner. Utenfor dette finnes en egen sfære, verdensrommet, som er forbundet med fortiden, og avskåret fra resten av Alita-seriens univers. Verden kan dermed deles inn i sfærer av orden og kaos, slik Eliade viser at verden ordnes inn i orden og kaos.

Fortellingsuniversets tid og rom er uløselig knyttet til hverandre. Det landskapet Alita befinner seg i er et fysisk landskap, med konkrete geografiske skiller og landemerker, så som muren som skiller Skraphaugen fra ødemarken. Riktignok er mye av den ytre ødemarken ganske formløs med sitt golde, monotone ørkenlandskap, men en viss grad av uhåndterlighet må man forvente av kaoskreftenes tilholdsted. Alita beveger seg i sine fysiske omgivelser på samme vis som hun beveger seg i tid. Men vi opplever også brudd i rom. Man vet at det finnes et verdensrom, en verden utenfor for det fortellingens aktører kan nå direkte, av flere grunner. Men, via Alitas perspektiv, får leseren se mer konkrete glimt av denne høyere sfæren. Når Alitas perspektiv forflytter seg i tid, forflytter det seg ofte også i rom. Hun kan oppleve å befinne seg på Mars eller i verdensrommet parallelt med at hun befinner seg i Skraphaugen. Dermed sammenfaller tiden før tiden og det ytre rom.

Ved hjelp av Propp og Campbells teorier kan vi også si en del om fortellingens handling, samt om tegneseriens hovedperson. Alita fyller en helterolle, og som andre helter må hun gjennomgå stadige prøvelser, overkomme farer og strebe etter tilsynelatende uoppnåelige mål.

Som hinder på veien dukker en rekke antagonister opp, motstandere og fiender som heltinnen må overvinne for å nå sine mål. Som oftest seirer Alita ved hjelp av sin kløkt, sitt mot eller sin overlegene dyktighet. Tilsynelatende innkasserer hun sine seire på egenhånd, men hun får også støtte fra andre, som fyller hjelperen eller giverens rolle i Propps rollegalleri. Vi ser at Alita passer godt inn i Propps mønster, mer konkret som en søkende heltinne i konflikt med en eller flere antagonister. Ut over i tegneserien viser det seg at Alita på en rekke punkter svarer til Campbells ideer om monomytens helt. Heltens rolle er ofte å konfrontere kaoskreftene, og bevare orden. I Alita-fortellingen ser man at det ikke holder å fysisk nedkjempe en og annen antagonist. Verdensordenen er truet av mektigere krefter enn dette.

Alita-fortellingen foregår i en prekær og presset tidsalder. Problemet er midlertidig ikke så enkelt at det kan oppsummeres som at ytre kaoskrefter truer indre orden, for seriens univers er også truet av indre krefter. Tiphares har sviktet sin rolle som verdensentrum, både med sitt vanstyre, og ved å ikke oppfylle sin rolle som bindeledd mellom menneskene og verdensrommet utenfor, som også representerer den fortid som har formet den nåværende verden. Det er altså ikke nok å bekjempe kaoskreftene som truer utenfra. Også de indre fiendene må bekjempes, og den skadede verden ordnes på nytt ved at dets sentrum gjenskapes slik at det kan gjenoppta sin egentlige funksjon.

Alita-serien er en apokalyptisk fortelling der kosmos beveger seg mot det som ser ut som dets endelikt. Det er her heltinnen Alita, kommer inn. Hun har sitt opphav i en annen tidsalder og en annen sfære enn der handlingen foregår. Hun har evner utover det normale, i form av *panzer kunst*, sitt mot, og utstyrt med krefter og erfaringer som hun har ervervet i fortiden og den store krigen i verdensrommet. Gjennom hele handlingsforløpet sklir hun inn i drømmeaktige sekvenser som setter handlingen i relieff, og antyder at hun tilhører en større sammenheng enn den brutale kampen for å overleve i Skraphaugens verden. Hun står med en fot i sin samtid, og en fot i en annen verden. På den ene siden er hennes historie en fortelling om å overvinne konkrete farer, på den annen side er det en historie om en skjebne verken hun eller leseren forstår før fortellingen har nådd sitt klimaks. Alitas oppgave å sette en sluttstrek for den rådende verdensorden, og å skape en ny. Hun blir offerlammet som dør for å redde verden og gjenopprette kosmos. Ved å være fødselshjelper for en ny tid oppfyller hun sin skjebne.

6.2 Utenfor Skraphaugens verden

Yukito Kishiros tegneserie er ikke unik. Alita har mange trekk som er typiske for en viss type helter og heltinner, vi kjenner fra eventyr og myter, og utfordringene hun møter minner også om utfordringene en rekke av hennes ”kolleger” i andre, liknende tegneserier møter, spesielt innen sjangrer som science-fiction og fantasy. Det finnes et klart mønster flere av seriene følger, selvfølgelig med større og mindre avvik.

Ett eksempel *Magic Knight Rayearth*, en tegneserie skapt av et team kalt CLAMP, som har stått bak en rekke populære serier, stort sett innen feltet *shojo-manga*, det vil si serier som i hovedsak er rettet mot tenåringsjenter.¹²⁵ Denne fortellingen starter med at tre jenter fra Tokyo på magisk vis sendes til en annen verden. Denne verdenen viser seg å ha store problemer, mye på grunn av at prinsessen som opprettholder verdensordenen ved hjelp av sine bønner har forsvunnet. Denne prinsessen bærer for øvrig tittelen ”*the Pillar*” i den amerikanske oversettelsen, noe som indikerer en *axis mundi* funksjon.¹²⁶ De tre heltinnene må fysisk bekjempe en rekke monstre og onde trollmenn i sin søken etter prinsessen. Det viser seg at det er prinsessen selv som er problemet, hun er ikke lenger skikket til å kle rollen som verdens støttebjelke, og må til slutt nedkjempes av de tre heltinnene. I senere oppfølgere søkes en ny ”*Pillar*”. I *Alita* har man en heltinne, i *Rayearth* har man tre, men i likhet med *Alita* kommer heltinnene fra en annen sfære, Japan, og begge seriene har en apokalyptisk avslutning, der fundamentet for kosmos må både rives ned og erstattes. Tross likhetene i tematikk er dette to relativt forskjellige serier. *Alita* er en mørk, dystopisk fremtidigserie, mens *Rayearth* er en adskillig lysere fortelling i fantasystil. Personbeskrivelser, humor og tegnestil reflekterer dette, men det er likevel en del klare likheter.

Ghost in the Shell av Mitsumune Shirow er på overflaten mer lik *Alita*.¹²⁷ Hovedpersonen i serien, Motoko Kusanagi, er i likhet med *Alita* en krigersk kyborg som befinner seg i en dyster fremtidsverden. Men dette er ikke en apokalyptisk fortelling. Tegneseriens verden er stort sett den samme ved fortellingens slutt som ved dens start. Den er derimot i høyeste grad en eskatologisk fortelling. Hovedsakelig dreier handlingen seg om jakten på en mystisk kybernetisk forbryter kalt Dukkemesteren (”*the Puppetmaster*” i den engelske oversettelsen)

¹²⁵ CLAMP 1998.

¹²⁶ *Axis mundi* i en personifisert form, tydeligvis.

¹²⁷ Shirow 1995.

som besitter teknologien til å hacke seg inn i en kyborgs hjerne, og manipulere dennes personlighet og minner. To uttrykk fra tittelen brukes flittig i serien. Skallet, ”*the Shell*”, er det fysiske legemet. Ånden, ”*the ghost*”, er mer abstrakt, og beskrives som summen av minner, handlingsmønster, sjelsliv, og sosiale nettverk, og er det prinsippet som gir liv og gjør en til en handlende aktør. I en fremtid med kyborgteknologi er skallet, *the shell*, utskiftelig. Teknologien Dukkemesteren besitter impliserer at ånden heller ikke er bestandig. Dukkemesteren utgjør derfor en trussel mot det menneskelige. Overraskende viser det seg at Dukkemesteren selv ikke besitter et skall, ”han” består kun av digital informasjon som har utviklet egen vilje, ”han” er ren ånd. *Ghost in the Shell* avsluttes med hovedpersonen, Kusanagi, og Dukkemesteren smelter sammen, og skaper en ny ånd, basert på, men forskjellig fra, deres respektive identiteter. Denne prosessen beskrives både i mystiske termer og vitenskapelig, som evolusjon. *Ghost in the Shell* har blitt filmatisert, og i filmen fremstilles sammensmeltingen ikke ulikt et øyeblikk av religiøs ekstase. Verden, sett fra Kusanagis perspektiv, blir oppslukt av et intenst lys mens ansiktet hennes omkranses av hvite fjær som daler ned fra himmelen. I stedet for at verden når et kritisk punkt, der den må dø eller gjenfødtes, er det her individet som forgår og gjenoppstår som noe nytt.

Revolutionary Girl Utena, også kjent som *The Adolescence of Utena*, er en poetisk, tidvis surrealistisk og sterkt symbolsk tegneserie om Utena, en ung pike med klare trekk av å være en ”outsider”.¹²⁸ Hun kommer som ny elev til en skole som tilsynelatende er reservert for karismatiske og ambisiøse aristokrater, og vikles snart inn i disses intrikate maktkamper. Hun slår seg fram som duelist i en evig kamp om tilgangen til et magisk slott som av og til kan skues, svevende over skolebygningen. Den som kontrollerer slottet får evnen til å revolusjonere verden, selv om det aldri helt utdypes hva denne revolusjonen vil medføre. Det impliseres at denne revolusjonen er like mye personlig som kosmisk, noe som understrekes gjennom bruken av ordet ”adolescence” i undertittelen.

Korea har også en voksende tegneserietradisjon sterk inspirert av den japanske. I serien *Ragnarök* av Myung-Jin Lee skildres en omvandrende kriger med ukjent opprinnelse, hukommelsestap og enorme kampevner.¹²⁹ Fortellingens verdensorden har lenge blitt bevoktet av gudene, men kosmos knaker i sammenføyningene, og orden trues av kaoskrefter, blant andre rebelske guder, kjemper, demoner og levende døde. Alita er altså ikke alene om å

¹²⁸ Saito 2004.

¹²⁹ Lee 2002.

være en søkende helt som overvinner kaotiske krefter frembrakt av en ustabil, kritisk verdensorden, for å til slutt måtte omskape kosmos i fortellingens kritiske klimaks.

Dette er selvsagt ikke et særtrekk unikt ved japanske tegneserier, selv om trenden synes klarere og sterkere enn i mange vestlige serier. Mye av dette har med formatet å gjøre. Det lar seg lettere gjøre å skape ett apokalyptisk narrativ i en serie som fungerer som en avsluttet fortelling. Den mer serialiserte formen man finner i amerikanske superheltserier forutsetter at det ikke kan skje for mange dramatiske omveltninger i løpet av en avsluttet fortelling. Gotham City og Metropolis må fortsatt eksistere til neste nummer. Det betyr ikke at denne typen serier ikke kan ha apokalyptiske motiver, men undergangen må være mulig å avverge uten alt for mye ødeleggelse. Dermed fungerer helten mer som en bevarende enn en radikal aktør. Man kan dog finne mange gode eksempler på apokalyptiske fortellinger i vestlig tradisjon.

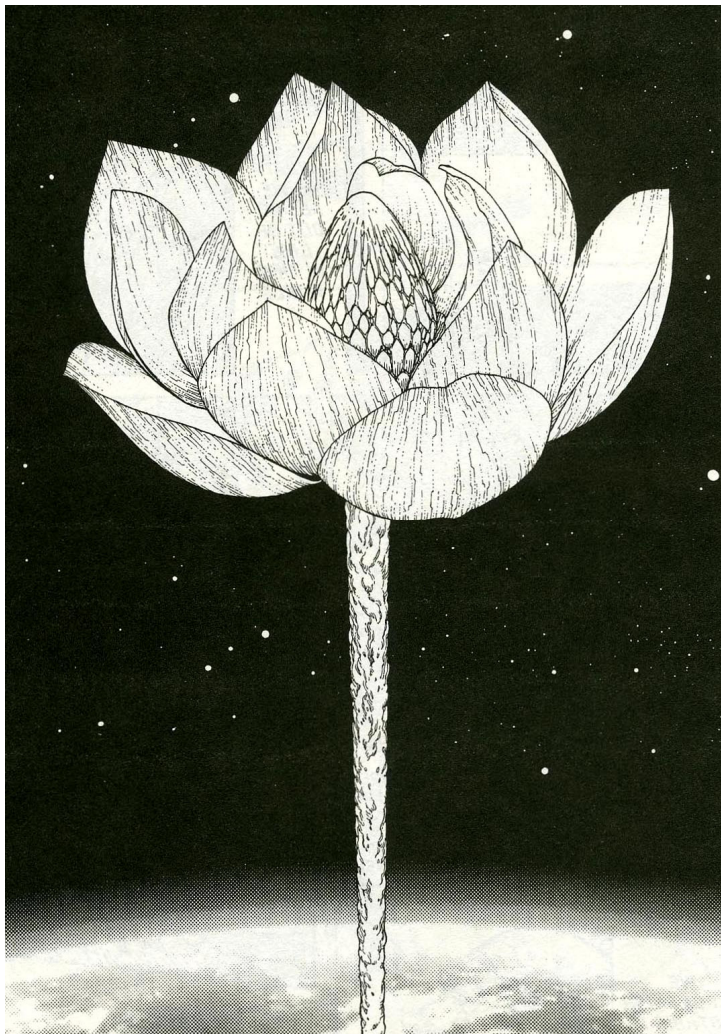
Et av de mer rendyrkede eksemplene er *Lucifer* av Mike Carey.¹³⁰ I denne tegneserien intrefjer apokalypsen som følge av at Gud har abdisert og forlatt sin trone, ja faktisk forlatt skaperverket en gang for alle. Dette er et problem, da skaperverkets integritet avhenger av dets skaper. Universet rakner i sømmene og menneskene henfaller til apati, innholdløs hedonisme, eller de gir etter for sine voldelige og asosiale impulser. Apokalyptiske krefter fra en rekke religioner tyter frem fra sprekken, og alt ser ganske mørkt ut. Det at Gud har forlatt skaperverket betyr ikke at de kreative, verdensskapende kreftene er borte. Erkeengelen Mikael, som i *Lucifer* fungerer som en slags stedfortredende demiurg, har, uten å vite det, overført sine skapende krefter til sin datter, Elaine Maddoc. Elaine er i seriens begynnelse ganske uvitende om sitt celebre opphav, og det faktum at hun besitter enorme mengder uforedlet kreativt potensial, men selv om hun ikke vet om det, driver fortellingen henne mot å oppfylle sin forutbestemte rolle. Skjebnens agent her, noe motvillig, er Lucifer, som før fallet var vokteren av Guds ordnende vilje, slik Mikael vokter den rene, skapende energi. Det hele ender med at Elaine, i siste sekund selvsagt, inntar den tomme tronen, og iverksetter arbeidet med å gjenoppbygge det skadede universet.

Det virker dermed ikke som at *Battle Angel Alita* er en unik serie. Snarere inneholder denne fortellingen noen svært tydelige eksempler på motiver og tematikk man finner i en rekke liknende tegneserier, og i andre former for populærkultur. Det virker som om det mytiske har

¹³⁰ Carey 2001.

god grobunn innen populærkulturelle medier. I noen av de overnevnte eksemplene, for eksempel *Lucifer* og *Ragnarök* er disse likhetstrekkene nok i høyeste grad bevisst valgt, og leseren minnes stadig på de mytologiske referansene. I andre tilfeller kan referansene være mer kryptiske, eller virke mer tilfeldige, men det betyr ikke at de er uten betydning.

For meg virker det derfor som om religionshistorisk analyse er svært aktuell for å forstå mange aspekter med moderne kultur. De metoder jeg har valgt er bare et lite knippe av de som er tilgjengelige innen feltet. Materialet jeg har valgt å bruke disse metodene på er også svært begrenset, kun én tegneserie blant hundrevis. Hva man kunne fått ut av dette materialet dersom man velger andre analysemetoder, faglig perspektiv og materiale, er noe jeg bare kan gjette meg til. Mitt faglige interesseområde, religionens plass og rolle i det populærkulturelle felt, er en forholdsvis ny arena for religionsforskningen. Min oppgave har forhåpentligvis vist hvor globalisert den moderne populærkulturen faktisk er, og i hvor stor grad religiøse elementer bidrar til utforming av de populærkulturelle uttrykksformene.



Illustrasjon XVII: Det nye *axis mundi* åpner seg mot himmelrommet.

Litteraturliste

Primærlitteratur

Kishiro, Yukito (1994): *Battle Angel Alita*. San Francisco: Viz Communications.

Kishiro, Yukito (1994): *Tears of an Angel*. San Francisco: Viz Communications.

Kishiro, Yukito (1995): *Killing Angel*. San Francisco: Viz Communications.

Kishiro, Yukito (1995): *Angel of Victory*. San Francisco: Viz Communications.

Kishiro, Yukito (1996): *Angel of Redemption*. San Francisco: Viz Communications.

Kishiro, Yukito (1996): *Angel of Death*. San Francisco: Viz Communications.

Kishiro, Yukito (1997): *Angel of Chaos*. San Francisco: Viz Communications.

Kishiro, Yukito (1997): *Fallen Angel*. San Francisco: Viz Communications.

Kishiro, Yukito (1998): *Angel's Ascension*. San Francisco: Viz Communications.

Sekundærlitteratur.

Ariel, David (2006): *Kabbalah- The Mystic Quest in Judaism*. Lanham: Rowan & Littlefield Publishers, INC.

Berger, Arthur Asa (1992): *Popular Cultural Genres*. Newbury Park, California: SAGE Publications.

Bibelen. Det gamle og det nye testamentet. (1978). Oslo: Det Norske Bibelselskap.

Campbell, Joseph (2002): *Helten med de tusen ansikter*. Oslo: Spartacus.

Carey, Mike (2001): *Lucifer*. New York: DC Comics.

CLAMP (1998): *Magic Knight Rayearth*. Los Angeles: Mixx Entertainment Inc.

Einer, Will (1996): *Graphic storytelling & the visual narrative*. Tamarac: Poorhouse Press.

Eliade, Mircea (1987): *The Sacred & the Profane*. New York: Harcourt, Brace & Company.

- Fibiger, Marianne (red.) og Smith, Gina (red.) (1999): *Gads Religionsleksikon*. København: Gads Forlag.
- Frye, Northrop (1982): *The great code. The Bible and Litterature*. Florida: Harvest.
- Forrer, Matthi , red. (1982): *Essays on Japanese art*. London: Robert G. Sawers Publishing.
- van Gennep, Arnold (1999): *Rites de passage. Overgangsriter*. Oslo: Pax forlag.
- Gilhus, Ingvild Sælid og Mikaelsson, Lisbeth (1998): *Kulturens refortrylling*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Gisle, Jon (1996): *Donaldismen*. Oslo: Gyldendal.
- Haraway, Donna (1991): *Simians, Cyborgs, and Women*. London: Free Association Books.
- Harper, Morten (1996): *Kapteinens skrekk*. Bø i Telemark: Telemark Tegneserieverksted.
- Harper, Morten (1997): *Tegneseriens triangel*. Bø i Telemark: Telemark Tegneserieverksted.
- Harper, Morten (1998): *Rutenes Hemmelighet*. Bø i Telemark: Telemark Tegneserieverksted.
- Kirk, G.S. (1993): *Myth- Its meaning & functions in ancient & other cultures*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kishiro, Yukito (1997): *Ashen Victor*. San Fransisco: Viz Communications.
- Lee, Myung-Jin (2002): *Ragnarök*. Los Angeles: Tokyopop.
- Nakazawa, Keiji (1986): *Gen-Gutten fra Hiroshima*. GEVION Norsk Forlag A/S
- Napier, Susan J. (2001): *Anime from Akira to Princess Mononoke : experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave.
- Mc Cloud, Scott (2000): *Understanding Comix*. New York : Paradox Press.
- Mc Cloud, Scott (2000): *Reinventing Comix*. New York: Paradox Press.
- Propp, Vladimir (1968): *Morphology of the Folktale*. Houston, Texas: Indiana University.
- Ravicz, Robert (1982) "Some Thoughts on Japanese Picture-books and with a Nod to the Western High Lama". I: Forrer, Matthi (red.) *Essays on Japanese art*. London. Robert G. Sawers Publishing.
- Rothstein. Mikael (1995): "Oh skænk mig en grav.... Populærreligion og sekularisme i Carl Barks' Andeby". I: *DIN- Tidsskrift for religion og kultur* nr.3-4 2005.
- Saito, Chiho (2004): *Revolutionary Girl Utena*. San Fransisco: VIZ, LLC.

Shirow, Masamune (1995): *Ghost in the Shell*. Dark Horse Comix: Milwaukee.

Stanley-Baker, Joan (1991): *Japanese Art*. London: Thames and Hudson.

Turner, Victor (1999): "Midt imellom. Liminalfasen i overgangsriter". I: van Gennep: *Rites des Passage. Overgangsriter*. Oslo: Pax Forlag.

Widengreen, Geo (1953): *Religionens värld*. Stockholm: Svenska Kyrkans Diakonisturelser Bokforlag.

Wiik, Cecilie Estelle (2006): *Fantastikk, film og sanglyrikk. En analyse av kjønnsforestillinger i Daniel Clowes' grafiske roman Like a Velvet Glove Cast in Iron*. Masteroppgave i allmenn litteraturvitenskap ved Universitetet i Oslo.

Sky, Jeanette (1997): *Skapelse & fall- En religionshistorisk analyse av Mary Shelleys Frankenstein*. Hovedoppgave i religionshistorie ved Universitetet i Oslo.

Aaseth, Gøril (2006): *Knokkelmann og englesang. Et kulturhistorisk portrett av Døden som person*. Oslo: Norsk Folkeminnelag/Aschehoug.

Internett

Dictionary.oed.com – *The Oxford English Dictionary* I digital form.

stonedragonpress.com - Ett av flere forsøk på å lage et program basert på Propps eventyrstrukturer.

tegneserier.no - En norsk internettside dedikert til tegneserier.

yukito.com - Yukito Kishiros og hans brors hjemmeside og diskusjonsforum. Mesteparten av materialet er på japansk

wikipedia.org -Wikipedia er et generelt oppslagsverk på nettet. Wikipedia er omdiskutert som pålitelig kilde (blant annet på grunn av tilfeller av vandalisme og spekulativt innhold), men er en god kilde til opplysninger om en rekke tegneserierelaterte temaer, spesielt når det gjelder "fandom", et felt der utviklingen ofte går raskere en det tradisjonelle oppslagsverk kan fange opp.

Film

Battle Angel Alita. Engelskspråklig utgave. 1994. Manga Entertainment Ltd.

Ghost in the Shell. Engelskspråklig utgave. 1995. Manga Entertainment Ltd.

Illustrasjoner

Forside: Angel of Death. Copyright 1996 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon I: Battle Angel Alita. Copyright 1992 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon II: Angel of Redemption. Copyright 1996 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon III: Angel`s Ascension. Copyright 1992 Yukito Kishiro.

Illustrasjon IV: Angel of Redemption. Copyright 1996 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon V: Angel`s Ascension. Copyright 1992 Yukito Kishiro.

Illustrasjon VI: Battle Angel Alita. Copyright 1992 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon VII: Angel of Death. Copyright 1996 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon IIX: Battle Angel Alita. Angel`s Ascension. Copyright 1992 Yukito Kishiro.

Illustrasjon IX: Angel of Death. Copyright 1996 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon X: Angel`s Ascension. Copyright 1992 Yukito Kishiro.

Illustrasjon XI: Angel of Death. Copyright 1996 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon XII: Angel of Redemption. Copyright 1996 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon XIII: Angel of Chaos. Copyright 1997 Yukito Kishiro/Shueisha Inc.

Illustrasjon XIV: Angel of Redemption. Copyright 1996 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon XV: Battle Angel Alita. Copyright 1992 Yukito Kishiro/ Shueisha Inc.

Illustrasjon XVI: Battle Angel Alita. Angel`s Ascension. Copyright 1992 Yukito Kishiro.

Illustrasjon XVII: Angel`s Ascension. Copyright 1992 Yukito Kishiro.

Sammendrag

Min hovedoppgave er et forsøk på å anvende religionshistoriske metoder på populærkultur. Mer konkret benytter jeg myteteori for å analysere i en fortelling i et populærkulturelt medium, for å se om likhetene er store nok til at metodene kan eksporteres. Den fortelling jeg har valgt meg ut er tegneserien *Battle Angel Alita* av Yukito Kishiro. Denne analyseres som en autonom fortelling, ikke ut i fra kontekst. Mitt ståsted er innen strukturalismen og formalismen, og jeg konsentrerer meg derfor om teksten i seg selv, ikke om dens tilblivelse eller inspirasjonskilder.

Battle Angel Alita er en episk science-fiction fortelling som beskriver heltinnen Alita og hennes utfordringer og prøvelser i og rundt en forfallen metropol kalt Skraphaugen. Den beskriver et ganske dystert fremtidsamfunn, preget av vold og urettferdighet. Fortellingen er i stor grad sentrert rundt fysiske konflikter, og bygges gradvis opp mot et apokalyptisk klimaks ved tegneseriens avslutning.

For å forstå tegneseriens må en forstå det verdensbilde den presenterer. Derfor må tegneseriens perspektiv på tid og rom beskrives og analyseres. Som virkemiddel brukes Mircea Eliades perspektiv på hellig sted og tid. Begrepene *axis mundi* og *in illo tempore* er viktige her. Spørsmålet er om det kan finnes tilsvarende kategorier i den fremtidsverden som skildres i serien. I overraskende stor grad viser det seg å være paralleller mellom den verden Eliade mener å finne i mytene, og Alita-fortellingens verden. Gjennom hyppig bruk av tilbakeblikk skildrer tegneserien både det som er fortellingens samtid, og en glemt fortid. Rent geografisk er verden i serien organisert i konsentriske sirkler rundt en svevende by kalt Tiphares.

Etter at tid og rom har blitt analysert er det på tide å se nærmere på selve fortellingsstrukturen. Til hjelp for å forstå denne brukes teoriene til den russiske formalisten Vladimir Propp, samt Josephs Campells oppsett på en heltemyte. Alita, hovedpersonen, passer godt som en typisk helteskikkelse.

Som før nevnt har denne fortellingen en rekke apokalyptiske trekk. Disse går nærmere etter i sømmene. Den verden som presenteres er i rask oppløsning. Alita offerer til slutt sitt liv for å helbrede verden. Mot slutten antar hun trekkene til en frelser mer en actionhelt.

Til avslutning sammenliknes *Alita* med en del andre tegneserier, og likhetstrekk påpekes.

