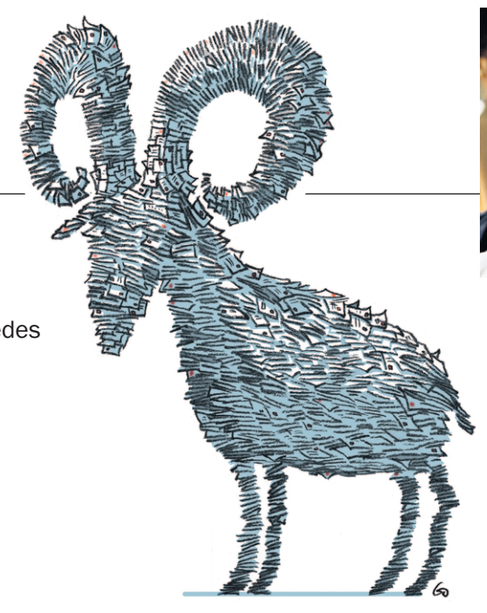
Kultur

Christiansfeld. Brødremenighedens by renoveres. **Side 3**

Computerspil. Interview med en aktivistisk spilskaber. **Side 4**

Film. Smuk skildring af handicappedes kærlighedsliv. **Side 5**



Teater. Jakob Ejersbos roman »Eksil« på scenen i Aalborg. **Side 6**

Levned & meninger. Arne Hardis om kunsten at flytte en vædder. **Side 8**

Rock. »Det her er ikke nogen, der fortæller dig om 1972. Det er 1972.« Janis Joplin, John Lennon, Mick Jagger og mange andre af 60er- og 70er-rockens største navne kan nu høres på en samling interviewoptagelser med den amerikanske journalist Howard Smith.

Tidsånd på lydbånd

Af ANDERS ROU JENSEN

Sjælen sidder i øjet, siger man. Men den kan lige så vel være placeret i stemmen. I et enkelt ord, en enkelt betoning. En pause. I forøgelse og dæmpning af talens styrke og hastighed. Der er så mange muligheder, detaljer og variationer, og det hele synes at blotlægge en del af sjælens labyrint. Men en gang imellem er et enkelt ord nok.

Det sidste interview, sangeren Janis Joplin gav, fandt sted få dage før hendes død af en overdosis heroin den 4. oktober 1970 og var med journalisten og radioværten Howard Smith. Joplin var på daværende tidspunkt ved at indspille albummet *Pearl*, og Smith ringede til hende for at tale om en ganske bestemt ting. 64 sekunder af denne samtale forløber sådan her:

Howard Smith: »Det er ikke en kommentar til din musik, men mange inden for kvindebevægelsen synes at være irriteret over, at du er – så ligefrem rent seksuelt.«

Janis Joplin: »Nå, ja – det er deres problem. Ikke mit.«

Howard Smith: »Har du nogensinde hørt noget om det? Er der nogen, der har …«

Janis Joplin: »Jeg har aldrig nogensinde bare prøvet på at tale med nogen fra kvindebevægelsen. Der er ingen, der har kastet sig over mig endnu. Altså, hvorfor skulle de kaste sig over mig? Repræsenterer jeg noget, de har sagt, de ønsker? Jeg har en mening om noget … Det er nogenlunde sådan her: Man er, hvad man stiller sig tilfreds med at være. Man er kun så meget, som man stiller sig tilfreds med at være. Og hvis de stiller sig tilfredse med at være opvasker for nogen, så er det deres eget skide problem. Hvis man ikke stiller sig tilfreds med det, og man bliver ved med at kæmpe, mand, så ender man som alt det, man gerne vil være. Hvordan kan de kaste sig over mig? Jeg gør bare det, jeg har lyst til, og som føles rigtigt (…), og det virker. Hvordan kan de kaste sig over mig?«

Det er det lille ord 'kun' ('only') og den måde, Joplin fraserer det på i sammenhængen, der pludselig synes at anslå en klang af hele hendes personlighed og livsindstilling. Indtil hun i citatet kommer til dette 'only', er det, som om hun er i færd med at bygge en kontant og afvisende aggressivitet op. Hvad bilder de sig ind, disse gimper fra kvindebevægelsen? Der er noget hårdt og stridbart, noget overdrevent fandenivoldsk i tonen. Denne anmassende, næsten intimiderende energi, man også kender fra vokalisten Joplin. Og så dette lille 'only' – det er, som om hun med ét træder på en pude af mos og krakelerer. Så blid, fjerlet og eftergiven kan hun også være. Så ubeskyttet og ensom, allerede på gale veje, men helt uden at skænke det en tanke. Pas nu på! Det var det eneste, hun ikke gjorde.

INTERVIEW-UDDRAGET med Janis Joplin er en del af de såkaldte *The Smith Tapes* – en mange timer lang båndsamling af interviews, som Howard Smith i årene 1969-72 lavede med en række af epokens mest legendariske rock- og filmstjerner, blandt andre John Lennon, Yoko Ono, Dennis Hopper, Peter Fonda, Eric Clapton, Lou Reed, Frank Zappa, Pete Townshend, Mick Jagger, Andy Warhol, Jim Morrison, Jerry Garcia, Jane Fonda og James Taylor. Alle disse opsigtsvækkende lydoptagelser, som på én gang synes at belyse en dramatisk tidsalder samt en hel ungdomsgeneration og dens mest ombejlede forgrundsfigurer, er nu offentliggjort og kan downloades på blandt andet websitet amazon.com (flere vil løbende blive tilføjet).

Den i dag 76-årige Howard Smith, som i sin tid interviewede berømthederne i forbindelse med sin faste klumme i magasinet *The Voice*, havde i cirka 30 år de flere hundrede timers båndoptagelser liggende i sit loftsatelier på Manhattan, hvor de langsomt gled ud i glemslen. Først da en af hans sønner skulle hjælpe ham med at flytte, kom de atter for dagens lys. Sønnen begyndte overrasket at lytte, sortere og digitalisere de mange båndstrimler, der med ét åbnede døren på vid gab til en sagnomspunden æra, og senere indledte han et samarbejde med filmmanden og dokumentaristen Ezra Bookstein om at få optagelserne systematiseret og offentliggjort.

Bookstein har karakteriseret optagelserne som 'tidslommer': »Det her er ikke nogen, der fortæller dig om 1972. Det er 1972.«

Bookstein hentyder til den atmosfære, interviewene foregår i. Samtalerne er lange og ustressede som gode middagskonversationer blandt venner, og de udspiller sig i en tvangfri og fortrolig tone, som netop giver indtryk af en særlig samhørighed. Os mod verden – og på et tidspunkt, hvor musikindustriens prmaskine med dens hær af medarbejdere ikke for alvor har fået fodfæste.

DEN 5. februar 1972 lavede Smith et 78 minutter langt interview med John Lennon og Yoko Ono, og naturligvis talte de – nærmest som tre gode kammerater – om The Beatles' kollaps:

Howard Smith (til Ono): »Du var den, der splittede The Beatles. Jeg hører stadig fra folk …«

Yoko Ono: »Når man er anklaget så stærkt, begynder man at tro: Er det rigtigt? Selvom det overhovedet ikke er sandt. Jeg mener – man kunne slet ikke få fire mænd, der var så beslutsomme, til at bevæge sig …«

John Lennon: »Den musikalske splittelse var allerede begyndt, lang tid før kvinderne kom ind i det. Og det var uundgåeligt. Kan vi ikke gå videre med noget andet?«

Howard Smith: »Men, jeg vil bare … Det er helt forbi? Der er ingen tvivl? Når man har lyttet til Beatles-musik hele dagen, kunne der stadig være det spørgsmål tilbage: Åh, hvis de nogensinde kunne spille sammen igen.«

John Lennon: »Det ville sandsynligvis ikke fungere. Man bliver nødt til at ændre sig meget for at passe ind i en gruppe på fire, en kvartet.«

Howard Smith: »Så der er ingen diskussion om det: At I fandt sammen for at lave én sidste plade?«

John Lennon: »Hvad skulle formålet være? Det giver ingen mening. Der er ingen grund overhovedet for os til at gøre det.«

Yoko Ono: »Og folk er egentlig ikke … De sætter ikke pris på den kendsgerning, at der er en menneskelig udvikling involveret i denne forandringsproces. Jeg mener: den side ser de slet ikke.«

Howard Smith: »Nej, de ønsker det frosset, som det var engang.«

Yoko Ono: »Netop, netop.«

Howard Smith: »Jeg har det også selv mange gange sådan. Altså, hvorfor kan I ikke alle fire bevæge jer tilbage et stykke tid?«

Lennons stemme har indledningsvist en bred, fattet og jordnær klang. Intet pjat – her kommer jeg. Og hans tykke Liverpool-accent trækker i samme uforlorne retning. Men han er også mærkbart utålmodig over emnet, selv om han prøver at beherske sig og glatte ud med et sekundkort, godmodigt, men næppe hørligt latterudbrud. Først mod slutningen sker der noget. Smith får tændt en gnist i ham. Man fornemmer, at han læner sig frem i stolen – nu er der noget at bide i – og hans sidste to replikker flammer op med al den veloplagte spot og sandhedstrang, som også kunne gøre hans musik så enestående.

John Lennon: »Ja, folk ønsker, vi skal leve deres drømme for dem. Det er underligt nok, som det er, at folk lever deres liv på anden hånd gennem berømte stjerner. Men hvad så med at ønske, at de skal forblive i et tomrum, i sprudlende ungdom for evigt, brusende og syngende?«

Howard Smith: »Et pladestudie fyldt med formaldehyd.«

John Lennon: »Ja, og med mellemrum lade kameraerne komme ind for at se, om vi har det o.k. (Synger) Maybe I'm amazed … Kan vi ikke droppe det?«

Sådan var 1972. Rave on, Lennon.

»Denne anmassende, næsten intimiderende energi, man også kender fra vokalisten Joplin. Og så dette lille 'only' – det er, som om hun med ét træder på en pude af mos og krakelerer.«

LAYOUT OG GRAFIK: LINDA BALLE

KORREKTUR: LISBETH RINDHOLT

Interview. Kan spil problematisere amerikanske dronefly, pædofile præster, religionskampe og fastfood-industrien? Den italienskfødte spilfilosof og aktivist Paolo Pedercini med kunstnernavnet Molleindustria gør det. En spilskaber, som provokerer både Vatikanet, Apple, muslimske organisationer, olie-industrien og McDonald's.

Verdens beskidte spejl

Af THOMAS VIGILD

Spil er lig sjov. Fordi spil er født eskapistiske, ligger det implicit i deres natur, at vi med spil tager et bevidst afbræk fra virkeligheden, når vi påtager os andre roller og knækker gåder og problemstillinger fjernt fra hverdagen. Men hvad nu, hvis spil er socialrealistiske? Hvis spil gør ondt, er frastødende eller borer sig ned i satirisk samfundskritik og tabuer? Og er spil stadig spil, når deres mål ikke længere er at underholde, men snarere at agitere?

For den italienskfødte spilskaber Paolo Pedercini skal computerspil helst gøre nas. Bag sit kunstnernavn Molleindustria har Pedercini egenhændigt siden 2003 skabt en digital kollektion af over 20 spil, hvis kunstneriske manifest er ridset op i sloganet »Radical Games Against the Tyranny of Entertainment« – radikale spil mod underholdningens tyranni.

Nævn et tabu, og Molleindustria har skabt et spil om det, som provokerer Vatikanet, Apple, muslimske organisationer, olie-industrien eller McDonald's. Flere af spiltitlerne fra Molleindustria taler for sig selv: Operation Pedopriest, The McDonald's Game, Phone Story eller Faith Fighter.

For Molleindustria er magien ved spil som kommunikationsform rodfæstet i, at spil simulerer verden i stedet for at beskrive den i ord, lyd eller billeder:

»Jeg prøver stadig at finde ud af, hvilket potentiale og karakteristika spil besidder som moderne digital kommunikationsform, men jeg tror, at essensen er relateret til to centrale aspekter: rollespillet og forhandlingen om forventninger til spillet,« siger Pedercini.

Selvom han ligner en tilbagelænet backpacker med sit uglede mørke hår, lange lemmer og ranglede krop, så er Pedercini (født 1981) i dag ansat som professor på det anerkendte Carnegie Mellon University i Pittsburgh i USA, hvor han underviser i spil som eksperimentel kunst- og udtryksform. Selv er han uddannet inden for design og webudvikling i dels Italien, dels USA. Selvom han også har lavet tegneserier, musik og webkunst, blev spillene hans foretrukne udtryksform.

Det første spil under kunstnernavnet Molleindustria var det dystopiske *Tuboflex* fra 2003, der er en bidsk humoristisk spilbar kommentar til kravet om »fleksibel arbejdskraft«, der prægede tidens italienske jobmarked. Derfor bliver man i spillet kylet rundt mellem vidt forskellige jobs på få sekunder – fra at lange hamburgere over disken til at bemande telefoncentraler og passe børn; en interaktiv måde at forklare og kritisere det forhold, at enten skulle man være urealistisk omstillingsparat eller lære at leve med arbejdsløshed og armod. For Molleindustria er det særligt interaktiviteten og de underliggende systemer af regler bag spil, der er fascinerende:

»Ethvert spil er bygget op af sammenhængende systemer af regler, så netop derfor kan de være bedre til at belyse systemerne i den virkelige verden. Spil går altid ud på at gennemskue systemer og agere efter deres regelsæt, så hvis du vil forklare en mekanisme eller en kausalitet, så er det optimalt at skabe et spil og dermed en simulation, der viser disse sammenhænge. Mit udgangspunkt er, at spil er bedre til systematisk repræsentation af vores omverden end for eksempel tv, radio, billeder eller tekst. Interaktiviteten i spillene kan belyse en problematik på niveauer, som de passive medier slet ikke kan ramme, fordi vi i spil tvinges til at træffe valg og dermed foretage prioriteringer,« siger Paolo Pedercini.

»Spil er gode til at portrættere komplekse systemer.«

Han nævner som eksempel, at man som chef for McDonald's i hans spil er tvunget til at træffe ubehagelige beslutninger. På den vis håber han, at spillet i sin afgrænsede interaktivitet medfører en mere kritisk refleksion over virkeligheden hos spilleren.

REAKTIONERNE på Molleindustrias spil har dog ofte været aggression, vrede eller ligefrem censur. Da hans spil *Operation Pedopriest* udkom på nettet i 2007, vakte det øjeblikkelig furore i det italienske parlament. I spillet skal man paradoksalt nok beskytte de pædofile præster fra at blive anholdt af politiet, idet spillet er direkte inspireret af den kritiske BBC-dokumentarfilm *Sex, Crimes and The Vatican*, der serverer kritik af Vatikanets tackling af skandalen om pædofile præster.

Katolske kræfter i det italienske parlament ville gribe ind med censur, og de stærke reaktioner fik Molleindustria til at fjerne spillet for en stund fra sin italienske webside, men det blev kort efter genudgivet gennem en amerikansk ejet internetserver, hvor spillet var beskyttet af love om ytringsfrihed, og hvor italiensk censur ikke kunne håndhæves.

To år senere kom Molleindustrias spil igen i søgelyset med kampspillet *Faith Fighter*, der var en spilbar kommentar affødt af debatten om de danske Muhammed-tegninger. Her var mulighed for at spille Muhammed, der flyvesparker andre religiøse overhoveder som Gud, Ganesha eller Buddha til plukfisk i et digitalt kampspil, hvor menneskeheden er den evige taber.

»Meningen med *Faith Fighter* var et spil mod intolerance, og jeg brugte bevidst ekstremt tyk ironi og en satirisk tegneserieagtig stil for at skildre de forskellige verdensreligioner på politisk ukorrekt vis,« siger Molleindustria.

Men tyk ironi var ikke nok, for kort efter krævede sammenslutningen af muslimske lande, Organisation of the Islamic Conference, spillet fjernet, da det var »brandfarligt i sit indhold«. Molleindustria fjernede spillet fra sin webside for en stund. Det skabte dog endnu mere postyr, fordi han nu blev anklaget for at give afkald på ytringsfriheden og bøje sig for presset. I dag er det frit tilgængeligt på hans webside, men i to forskellige udgaver, hvor man i starten skal vælge om Muhammeds ansigt skal være bortcensureret med en sort bjælke eller ej.

»Måske er jeg bare heldig, idet ingen siden har protesteret over spillet. Jeg ville ikke gøre det igen efter at have set så mange eksempler på kontroverser skabt ud af ingenting, og jeg har meget blandede følelser omkring det spil i dag,« siger han.

SENESTE censurhistorie er fra sidste år, og denne gang var det hverken katolske italienske politikere eller vrede muslimske organisationer, der reagerede, men derimod amerikanske Apple:

»Med spillet *Phone Story* ville jeg udforske det problem, at selvom mine spil eksisterer i en ikke-fysisk og ren digital form, så har de alligevel en stærk materialistisk slagside med faktorer som børnearbejde, usle arbejdsvilkår og planlagt forældelse bag sig,« siger Molleindustria.

Tankerne blev til et smartphone-spil tiltænkt Googles Android-telefoner og Apples iPhone, hvor selve smartphonen skulle berette om sin fødsel. Første bane var derfor sat i Congo, hvor spilleren presser børnearbejdere til at grave efter grundstoffet coltan, der indgår i størstedelen af nutidens elektronik, mens anden bane foregår nedenfor en kinesisk fabrik ikke ulig Apples samarbejdspartner Foxconn, hvor man med en trampolin skal redde de selvmordstruede fabriksarbejdere fra at springe i døden fra vinduerne.

»Det interessante var, at *Phone Story* faktisk gik glat igennem Apples interne godkendelseprocedurer og blev udgivet til iPhones verden over. Men efter et par timer indså Apple, at spillet var for kontroversielt, så de fjernede det øjeblikkeligt fra deres online-butik,« siger Molleindustria.

Det gav dog kun spillet større opmærksomhed med skarp kritik fra medierne af Apple for at knægte ytringsfriheden, men Apple opretholder stadig fjernelsen af spillet, så det i dag kun kan spilles på Android-smartphones eller via computeren:

»Ud over manglen på ytringsfrihed er problemet her, at

Spilkunstneren Molleindustria med det borgerlige navn Paolo Pedercini skaber spil, der gør oprør mod spilmediet som ren eskapisme. Hans spil provokerer, forarger og stryger spillerne mod hårene for at agitere snarere end engagere.
FOTO: JENS NØRGAARD LARSEN

Apple i deres godkendelseregler underkender apps som værende kunst på linje med film og musik. Det skræmmende er, at de anser alle apps uanset ophav og indhold som et værktøj på linje med en skruetrækker,« bemærker han.

DEN gennemgående metodik i mange af Molleindustrias spil er, at spilleren selv agerer modparten eller anti-helten. Spillene er naivt gennemskuelige, nærmest som plakatsøjler med socialistisk propaganda, men Pedercini er sin satirisk naivistiske tegnestil helt bevidst, fordi det handler om forventninger:

»Den anden store udfordring ved spil er, at folk har en forventning om morskab, når de begynder et spil. Derfor er det vigtigt for mig at lave spil, der ligner spil og er underholdende, men samtidig indeholder langt flere lag af kompleksitet. Rent formidlingsmæssigt er der dog mange ulemper med at bruge spil, fordi de blandt andet ikke er så nemme at gå til som en video, en tekst eller et billede. De er mere komplekse og kræver både fuld opmærksomhed og engagement.«

Paolo Pedercini fremhæver, at alle spil bærer mere eller mindre tydelige budskaber:

»Mit mål er ikke at lave realistiske spil, for manipulationen sker altid i interaktive systemer. Kernen i mine spil er, at de ændrer, hvordan vi beskuer verden, men de provokerer os også til at erkende, at spil og simuleringer aldrig er neutrale repræsentationer af virkeligheden. Alle spil har en indbygget agenda – og det er vigtigt at være bevidst om dette, hvis spil fremover skal være mere end lig sjov. For potentialet er så uendeligt meget større.«

Fem spil fra molleindustria

Alle fem spil kan spilles gratis i en browser på både Windows og Mac på www.molleindustria.org. Phone Story kan også spilles på en Android-smartphone.

The McDonald's Videogame (2006)
Et parodisk anti-reklame-spil, som sætter kritisk fokus på forretningsmodellerne i fastfood-industrien. I spillet skifter rollerne mellem at styre landbruget, slagteriet, restauranten og chefkontoret hos McDonald's, og alle handlinger påvirker ens omdømme og indtjening. Som spiller skal man beslutte, om man vil fælde regnskov, fodre slagtekvæg med genmanipuleret foder, bestikke politikere eller modvirke negativ presseomtale med dyre reklamekampagner. McDonald's har taget kraftig afstand fra spillet og dets tolkninger, men aldrig lagt sag an.

Operation: Pedopriest (2007)
Stærkt kritisk spil, hvor man som rødklædt lakaj skal afholde politiet fra at anholde katolske præster, der udøver overgreb på små børn. Dette gøres ved at intimidere de eventuelle vidner til overgrebene fra at ringe til politiet – og tilmed af og til kidnappe en præst til sikkerhed i Vatikanet, hvis nettet strammes. Politiet skal holdes stangen i et bestemt tidsrum – symboliseret i en tidstæller kaldet »mediebevågenhed«. Spillet blev krævet bandlyst af katolske medlemmer af det italienske parlament, men hurtigt flyttet til en amerikansk server uden for italiensk lov.

Faith Fighter (2008)
Spilbar kommentar til, hvordan netop hadet mellem verdens største religioner ødelægger verden. Først vælger hver spiller et religiøst overhoved såsom Buddha, Jesus, Muhammed eller Ganesha, og dernæst blæses slåskampen i gang – klassisk iscenesat efter genren kampspil. Hver kæmper har et vist antal livspoint, og det gælder om at få banket modstanderen bevidstløs, alt imens menneskeheden gradvis går op i flammer i baggrunden bag de to kamphaner. Fik en fortsættelse i 2009, som i mindre grad var spil, men snarere en kommentar til reaktionerne omkring originalen.

Phone Story (2011)
Tænk hvis din smartphone kunne berette om sin baggrund og fødsel? Således er udgangspunktet i Phone Story, der i fire korte vignetlignende spil portrætterer, hvordan nutidens smartphone skabes, sælges og destrueres: først fra slavebundne børnearbejdere i Congos coltan-miner over til selvmorderiske kinesiske fabriksarbejdere og slutter af med, hvordan det giftige elektronikaffald hakkes op under dødbringende forhold et sted i den tredje verden.

Unmanned (2012)
Er blevet kaldt det mest realistiske krigsspil nogensinde, da man gennemspiller en hverdag i støvlerne på en moderne amerikansk dronepilot. Spillet følger ham fra tankerne under morgenbarberingen og den rolige køretur til den trygge base i USA til smalltalken med konen og kollegaen, nedskydningen af en formodet terrorist flere tusind kilometer væk i Afghanistan samt en ironisk far/søn-stund på sofaen ved fyraften. Handlingen udspiller sig på to skærmbilleder samtidig for at understrege soldatens splittelse mellem hverdagen og krigen.

Computerspil. Japansk tåreperser i traditionen fra Hayao Miyazakis tegnefilm.

Fortættet rørthed

Af SØREN STAAL BALSLEV

Anime, det vil sige japanske tegnefilm, har de seneste 20 år haft et godt tag i det vestlige publikum. Ikke mindst har Hayao Miyazaki med *Min nabo Totoro* (1988), *Kiki – den lille heks* (1989), *Chihiro og heksene* (2001), *Det levende slot* (2004) og *Ponyo* (2008) skabt saliggørende mesterværker, der problemfrit kan dyste med Disney og Pixars største præstationer. Kendetegnende for Miyazakis tegnefilm er det faktum, at man begynder at sukke og pruste af fortættet rørthed, inden der er gået ti minutter.

Det er denne æstetiske tradition, som computerspillet *Ni no Kuni: Wrath of the White Witch* er født ud af. *Ni no Kuni* er et japansk rollespil frembragt i fællesskab af Level-5 og Studio Ghibli (studiet bag netop Miyazakis produktioner). Det mærkes fra det splitsekund, spillet starter. Og dog: For udgangspunktet for historien er typisk tenderende det ulideligt banale. Oliver, en sød og bedårende pode på 13, mister sin mor under tragiske omstændigheder. Men ak og ve, stakkels Oliver har ingen far, og han flytter martret, alene og ulykkelig over til sin eneste ven og dennes mor. Og så indtræffer miraklet: Oliver græder sine salte tårer i stride strømme ud over sin dukke – der følgelig kommer til live. Dukken viser sig at være en forhekset fe-fyrste, og den lille skabning fortæller den måbende dreng, at moderen stadig kan reddes. Summa summarum: Oliver bliver overtalt til at følge fe-fyrsten hjem og bekæmpe en strid heks, der har sat en stopper for morskab og civilisatorisk fremgang i eventyrlandet.

Det bliver næppe mere banalt, absurd eller klichéagtigt end det. Til al held er den konkrete udformning af spillet til gengæld decideret fremragende. For når først den åndssvage historie, der vitterlig mangler Miyazakis elegante fabeltroværdighed, folder sig ud – så gør udviklerne det med et så udtalt æstetisk og visuelt overskud, at forbeholdene opløses på ingen tid.

For ja, *Ni no Kuni* lægger en betydelig vægt på tegnefilmsekvenserne, hvilket så i praksis betyder, at spillet i nøglefaser bliver mindre spil og mere tegnefilm. Det er per definition risikabelt, specielt fordi filmsekvenser inden for computerspilregi alle dage har været et loddent fænomen, som spillere har det ganske ambivalent med. Når det lykkes i dette tilfælde, hænger det uløseligt sammen med spillets dobbelte natur som henholdsvis spil og tegnefilm. Eller rettere sagt: Tegnefilmdimensionen udgør henholdsvis fundamentet og overbygningen på et drabeligt underholdende spil og skaber dermed en reelt stimulerende synergi mellem spil og film. Det hører til sjældenhederne.

Spillet selv er enkelt og usandsynligt bedårende. Vores helt tuller rundt i et middelalderfarveladelandskab med udsøgte og pompøst rørende blæser- og fløjteakkompagnementer. Hvem står bag lydsporet? Ingen ringere end Joe Hisaishi, Miyazakis hofkomponist. Spillet veksler grundlæggende mellem to rumlige niveauer: 1) rejseniveauet, hvor billedperspektivet er højt deroppe i himlen, og 2) handlingsniveauet, hvor helten tuller modig og handledygtig ind i dystre skove eller indtagende handelsbyer. Dele af denne navigationsmodel har været anvendt siden *Ultima*-seriens storhedstid i 1980erne, men *Ni no Kuni* kombinerer den bedagede model med svulstige og moderne grafiske lækkerbiskener. Dén del af brugerfladen er med andre ord smuk som bare pokker – og ualmindeligt enkel. Skyerne glider som kæmpemæssige skygger hen over landskabet, og strygerne kærtegner den uvægerligt selvhøjtidelige spiller. Kampsystemet er – som det ofte er tilfældet med japanske rollespil – turbaseret og forholdsvist komplekst. Det fungerer tilstrækkeligt, hverken mere eller mindre.

:Ni no Kuni – et spil for folk, der ikke frygter naivitet og sødme.

Dertil kommer den grundlæggende og voldsomt besnærende præmis i spillets univers: Skurken er god for universelle og kosmiske nedrigheder. Hvordan det? Jo, hendes angreb på civilisationen går i lang tid ikke gennem væbnede opgør og krig, men derimod gennem emotionelle ondskabsfuldheder. Således støder man overalt i spillet på stakkels individer, der er blevet berøvet vitale dele af deres hjerter. Der står de så og sukker og vånder sig, ude af stand til hverken at leve livet eller at føle glæde eller virkelyst. Det lyder måske lidt fjollet, men i *Ni no Kuni* kommer denne problematik til live med overbevisende og rørende patos. Særligt skræmmende bliver det, når disse sjæleligt martrerede individer bliver besatte af onde ånder. Her, lige her, excellerer *Ni no Kuni* som få andre spilproduktioner ved en flabet naivitet, der til tider kan skabe decideret skræmmende scener.

Svagheder er der ganske få af: Japanske udviklere har alle dage haft en ulidelig udråbstegnsfetichisme (!!!), men det værste er nu den uanstændigt udbredte brug af tekstsekvenser, altså bittesmå scener, hvor karakter X eller Y ytrer joviale almindeligheder i en lang uendelighed. De æder – nøjagtig som spillets onde heks – små stykker af ens sarte sjæl.

Det forbliver banaliteter i et ellers udsøgt rollespil. *Ni no Kuni* kan sågar samle familien, med store som små poder, til dels fordi billedfladen og lydsiden er skamløst dragende. Denne produktion er ikke til de opstyltede spillere med hård hud på joystick-hånden. Nej, spillet er skabt til familier og unge mennesker, der nærer kærlighed til smukke og rørende eventyr – et spil til de individer, der hverken frygter naivitet eller sødme.

Ni no Kuni: Wrath of the White Witch fås til PS3 for 449 kr.

LAYOUT: ANETTE RIEMANN KORREKTUR: LISBETH RINDHOLT