

27. internationales forum des jungen films berlin 1997

49

47. internationale
filmfestspiele berlin

MEMORIES

KANOJO NO OMOIDE - Magnetic Rose

SAISHU HEIKI - Stink Bomb

TAIHO NO MACHI - Cannon Fodder

Land: Japan 1995. **Produktion:** Bandai Visual Co. Ltd. **Buch:** Satoshi Kon (1. Episode), Katsuhiro Otomo (2. und 3. Episode). **Regie:** Koji Morimoto (1. Episode), Tensai Okamura (2. Episode), Katsuhiro Otomo (3. Episode, Leitung). **Hauptzeichner:** Toshiyuki Inoue (1. Episode), Hirotsugu Kawasaki & Morifumi Naka (2. Episode), Shuichi Ohara (3. Episode). **Designer:** Yuji Ikehata, Mitsuo Koseki, Akira Yamakawa, Nizou Yamakawa (1. Episode), Tatsuya Kushida (2. Episode), Katsuhiro Otomo (3. Episode). **Ton:** Sadayoshi Fujino. **Schnitt:** Takeshi Seyama. **Musik:** Yoko Kanno (1. Episode), Jun Miyake (2. Episode), Hiroyuki Nagashima (3. Episode). **Produzent:** Shigeru Watanabe.

Stimmen: Tsutomu Ise (Heinz, 1. Episode), Hideyuki Hori (Nobuo Tanaka, 2. Episode), Isamu Hayashi (Junge, 3. Episode).

Format: 35mm, 1:1.85, Farbe. **Länge:** 113 Minuten.

Uraufführung: 23. Dezember 1995, Tokyo.

Weltvertrieb: Bandai Visual Co. Ltd., SEF Bld., 3-5 Matsugaya 1-chome, Taito-ku, Tokyo 111, Japan. Tel.: (81-3) 5828 3061, Fax: (81-3) 5828 3058.

MAGNETIC ROSE

Es ist das Jahr 2092, und Heinz, Miguel, Iwanoff und Aoshima arbeiten als Schrotthändler im Weltall. Sie haben ihr eigenes Raumschiff, sammeln und sortieren Schrott wie zum Beispiel nicht mehr funktionierende Satelliten und zerstörte Raumschiffe, die führerlos durchs All fliegen. Nach Beendigung einer schwierigen Aufgabe hören sie auf der Rückfahrt ein Hilfesignal aus dem Salgasso All, dem Friedhof des Alls. Sie eilen in Richtung des Signals und finden ein großes Schiff des alten Typs in Form einer Rose. Heinz and Iwanoff betreten das Schiff und stehen plötzlich erstaunt vor einer großartigen Opernbühne, die aus dem Nichts auftaucht. Jedes Zimmer des Schiffs ist vollgestellt mit Dingen der begabten Sopransängerin Elizabeth Freedel (Eva) aus dem frühen 21. Jahrhundert. Als sie ihre Suche fortsetzen, werden sie langsam in eine geheimnisvolle Welt der Illusionen hineingezogen, die durch Evas Leidenschaft ins Leben gerufen worden war und kein gutes Ende nimmt.

STINK BOMB

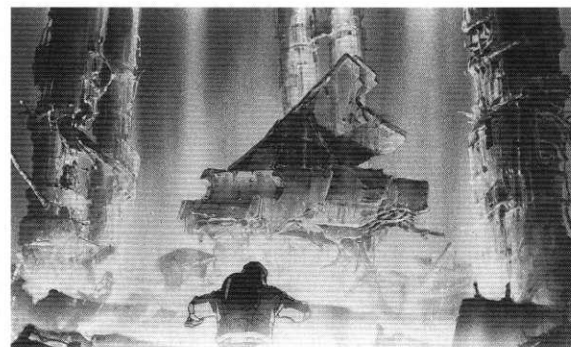
Das Kofu-Tal im Winter. Nobuo Tanaka, der im Labor bei der Nishibashi Pharmaceutical Company arbeitet, hat aus Versehen ein neues Arzneimittel eingenommen, in der Annahme, es sei gegen Erkältungen. Tatsächlich ist das Medikament ein Forschungsprodukt der Abteilung für bakterielle Kriegsführung, auf Wunsch der Regierung streng geheimgehalten. Das Medikament ist ein Kampfmittel, das nach dem Einnehmen Gas freigibt. Wer das Gas riecht, fällt sofort um. Nach einem kurzen Schlaf wacht Nobuo auf, das ganze Tal ist voller Gas, das von seinem Körper freigegeben wurde. Alle Menschen, Vögel und Tiere befinden sich in einer Art Totenstarre. Alle Blumen blühen plötzlich. Nobuo ahnt nicht, daß er sich in eine tödliche Waffe verwandelt hat. Er macht sich auf den Weg zum Hauptquartier in Tokyo. Die Verteidigungseinheiten Japans greifen Nobuo mit Scharfschützen, Panzern, Raketen und Kampfflugzeugen an, doch das Gas ist zu stark und überwältigt alle, was es unmöglich macht, Nobuo aufzuhalten.

MAGNETIC ROSE

In 2092 Heinz, Miguel, Iwanoff and Aoshima are independent space refuse dealers with their own spacecraft, collecting and dismantling 'junk' such as scrapped satellites and wrecked ships floating in deep space. On a return flight, after accomplishing a difficult job, they receive a distress signal from the Salgasso space area, which is known as space cemetery. As they rush to the place of the dispatched signal, they encounter a huge spacecraft of an old type, in the shape of a rose. Heinz and Iwanoff make their way into the spacecraft and are astonished to see a magnificent opera stage, appearing abruptly. Each room of the spacecraft is filled with various articles belonging to a gifted soprano singer of the early 21st century, Elizabeth Freedel (Eva). As they continue their search, they are soon drawn into a mysterious make-believe world, an illusion created by Eva's passion, resulting in an unfortunate fate.

STINK BOMB

The Kofu basin in winter. Nobuo Tanaka, a laboratory man with the Nishibashi Pharmaceutical Company has taken a sample of a new medicine. He had assumed it was cold medicine. In truth, the sample was a piece of research for the bacterium war division, information which the government requested was to be kept in strict confidentiality. It is a 'menace medicine' which produces a gas emitted from the body once the medicine is swallowed. Whoever smells the gas will subsequently pass out immediately. Nobuo wakes up after taking a nap, and the Kofu Basin including the lab is filled with the gas released from his body. All of humankind within the basin, birds and animals are in a death-like state. All the flowers such as sunflowers and cherry blossoms are blossoming spontaneously. Nobuo has absolutely no idea that he has turned into a 'Walking Lethal Weapon, the ultimate Weapon'. He heads for the Tokyo headquarter. The Self-Defence Forces of Japan attack Nobuo by mobilizing snipers, tanks, missiles, and fighter aircrafts but the gas is too strong and it puts them out of commission, unable to check the advance of Nobuo. In the end, the U.S. Army throws in the latest armament in order to catch Nobuo alive.



Am Ende setzt die US-Armee ihre neueste Waffe ein, um Nobuo lebendig zu fangen.

CANNON FODDER

Ein Junge lebt in einer Stadt, die mit unzähligen Kanonen bestückt ist. Mit Hilfe von Batterien werden riesenhafte Kanonen an verschiedene Plätze in der Stadt transportiert. Der Vater des Jungen arbeitet als Auflader der Batterie Nr. 17. Seine Mutter arbeitet in einer Fabrik, die Kanonenkugeln herstellt. Es gibt einen Slogan, der im Fernsehen gesendet wird: „Schieße, schieße, solange Du Energie für die Stadt hast“. Diese Stadt kämpft gegen ein anderes Land, und im Mittelpunkt des Lebens aller steht die 'Kanone'. Schüler beschäftigen sich mit der Kanone, ein Thema in der Mathematikstunde des Jungen ist die Verbesserung ihrer Treffsicherheit. Die Batterien erzeugen jeden Tag ein Donnergeräusch in der Stadt. Viele der Batterien-Auflader sind mit Schweiß und Ruß bedeckt, wie auch der Vater des Jungen. Eine rituelle Handlung ist das Schießen besonders gekleideter Auflader auf den weitentfernten Feind. Im Fernsehen werden jeden Abend die Ergebnisse der Kanonenschüsse bekanntgegeben. Am Ende eines ganz normalen Tages geht der Junge zu Bett und wünscht sich, daß er eines Tages Kanonier sein wird, und kein Auflader mit harter Arbeit und niedriger Position...

Über den Film

Für einen spektakulären japanischen Animationsfilm haben die talentierten Macher des Welterfolgs *Akira* wieder zusammengearbeitet, mit diesmal noch besseren Resultaten. Die drei unterschiedlichen Geschichten bieten etwas für jeden Geschmack, vermeiden jedoch grelle Gewalt-Szenen zugunsten von subtilen, sozial-orientiertem Kommentar, erfolversprechendem Humor und aufwendigen Action-Szenen. Bei vorsichtiger Behandlung wird sich MEMORIES lange in Repertoire-Kinos und auf der Kultfilm-Schiene halten.

Es dauerte drei Jahre, um diese ambitionierte Gemeinschaftsarbeit fertigzustellen, und das Warten hat sich gelohnt. Der 'Regisseur' von *Akira*, Katsuhiro Otomo, arbeitet mit einer Truppe junger Zeichner und hat drei Filme zusammengebracht, die sich radikal voneinander unterscheiden. Trotz ihrer Unterschiedlichkeit sind sie aufgrund ihrer abwechslungsreichen, unheimlichen und rasend komischen Kommentare zum Thema 'Die Technologie und ihre Zukunft' miteinander verbunden.

Der erste, längste und technisch atemberaubendste Film, MAGNETIC ROSE, ist ein atmosphärischer Thriller und spielt im nächsten Jahrhundert. Eine multinationale Gruppe von Weltraum-Kaufleuten (in Wahrheit sind sie intergalaktische Müllmänner) vernimmt einen schwachen Hilfe-Ruf eines durch das All fliegenden Geisteraumschiffs, das die Form einer Rose hat. Zwei mutigere Männer der Besatzung, Miguel und Heinz, gehen an Bord des Geisteraumschiffs, das auf den ersten Blick verlassen aussieht. Dann sehen sie holographische Bilder einer Frau, die Scarlett O'Hara sehr ähnlich sieht. Als sich eines der Bilder auflöst, sagt Miguel, es wäre 'vom Winde verweht'.

In einer Art 'Lady-und-Tiger'-Szenarium erscheint sie in verschiedenen Verkleidungen immer wieder. Irgendwann stellt sich heraus, daß sie früher eine berühmte europäische Opernsängerin war (Teile des Films entstanden mit Unterstützung des tschechischen Philharmonischen Orchester). Heinz wird es bald zu unheimlich, sein Partner begibt sich - auch als das Schiff zusammenzustürzen droht - immer tiefer in das grabesähnliche Xanadu der mysteriösen Frau.

Die nekrophile Stimmung des ersten Teils wird im zweiten Teil durch helle Farben und einen zügigen Erzählstil schnell zerstreut, obwohl die Message von STINK BOMB nicht gerade beruhigend ist. Die Geschichte dreht sich um Tanaka, einen 08/15-Angestellten, der für ein großes pharmazeutisches Labor arbeitet. Eines Tages verspürt er die ersten Anzeichen eines Schnupfens und

CANNON FODDER

A boy lives in a mobile city heavily equipped with countless cannons. Batteries carry the enormous cannons to various places in the city. The boy's father works as a charger for battery number 17. His mother is employed in a cannonball manufacturing plant. There is a slogan called 'Shoot, shoot as long as your strength lasts for the town!' which is broadcast on TV. This town is fighting against another country and the centre of civil life is the 'cannon'. School classes are structured around the cannon, in the boy's mathematics class it is being discussed how to improve shooting accuracy. Those batteries make a thundering noise in the town every day. Many chargers, like this boy's father are covered in sweat and soot, and dressed-up chargers fire in the ceremonial movement at the far away enemy. The results of cannon shootings are announced on TV every night. At the end of such an ordinary day the boy goes to sleep wishing to become a cannonader in the future, rather than a charger which is labour work in a low position...

About the film

Spectacular Japanimation reunites talents behind worldwide smash *Akira*, with even better results. Three contrasting stories offer something for everyone, eschewing the usual garish violence in favor of subtler social commentary, boffo humor and eye-grabbing action. Careful handling will yield MEMORIES a long life on rep-house and cult circuits.

It took three years to complete this ambitious omnibus effort, and it was worth the wait. Working with a batch of younger animators, *Akira* maker Katsuhiro Otomo put together three radically different cartoons, although they manage to hang together due to alternately harsh, spooky and hilarious comments on technological culture and where it may be going.

MAGNETIC ROSE, the first seg - the longest and most technically stunning - is an atmospheric thriller set a century from now, when the multinational crew of space merchants (intergalactical garbage men, really) encounter a feeble SOS from a drifting ghost ship in the shape of a rose. Two of the gutsier crew men, Miguel and Heinz board the ship, which at first seems to be deserted. They soon encounter holographic images of a woman who greatly resembles Scarlett O'Hara; when one image dissolves before them, Miguel says it has 'gone with the wind'.

In a lady-and-the-tiger scenario, she keeps reappearing in different guises; eventually it's clear that she was an acclaimed European opera singer earlier in the century (in excerpts aided here by the Czech Philharmonic Orchestra). Heinz soon gets the creeps, but as the ship starts crumbling, his partner goes ever deeper into the mystery woman's tomblike Xanadu.

The CGI's heavy seg's necrotic mood is quickly dispelled by the bright colours and brisk pacing of the next, although STINK BOMB's message isn't exactly comforting. Story centers on Tanaka, a generic company man who works for a major pharmaceutical lab. One day, getting the sniffles, he heads into his boss's empty office looking for a snappy new cold medicine. Too bad the bottles weren't better labeled. Tanaka takes a sample, all right, but when he wakes up from his quick catnap, everybody in the complex appears to be dead. And when he goes outside, cherry blossoms spontaneously generate on barren trees, even as passing motorists immediately crash their cars.

sucht im leeren Büro seines Chefs nach einer brandneuen Erkältungsmedizin. Dumm, daß die Flaschen nicht besser beschriftet waren. Er nimmt eine Probe, aber als er nach einem kleinem Schläfchen aufwacht, scheinen alle im Haus tot zu sein. Als er nach draußen tritt, bringen karge Bäume plötzlich Kirschblüten hervor; vorbeifahrende Autofahrer haben Unfälle.

Aus irgendwelchen Gründen bemerkt Tanaka nicht, daß grüne Gase seinem Körper entweichen, aber all das Umfallen um ihn herum beunruhigt ihn doch so sehr, daß er das mittlerweile völlig ausgestorbene ländliche Gebiet verlassen möchte. Schon bald hat er eine Honda gestartet und fährt nach Tokyo, einen Wolken-schweif von parfümiertem Gift hinter sich ziehend. In Tokyo sitzt das Militär an Plänen, wie man ihn mitsamt seiner Geheimwaffe von der Bildfläche verschwinden lassen könnte. Die Japaner werden ihrerseits vom amerikanischen Militär (angeführt von einer Colin-Powell-Gestalt) unter Druck gesetzt, die Probleme doch wie Uncle Sam zu lösen.

Die Geschichte mag ein bißchen überfrachtet klingen, aber dieser lebhaft zweite Teil ist durch und durch ausgelassen, wobei die etwas beschränkte Hauptperson nur den Hintergrund bildet für den immer wilderen Einsatz immer obskurerer Waffen - und für die schwindelerregendsten Explosionen mitten in der Luft seit *Independence Day*.

CANNON FODDER bildet den undramatischen Schluß. Es ist der einzige Teil, den Otomo selbst gezeichnet hat (er hat die Geschichten für die anderen beiden Teile geschrieben); dieser Teil ist ganz offensichtlich geprägt von seinen pessimistischen Ansichten über die menschliche Natur. Mit schweren Strichen gezeichnet und in sattem Rot gehalten, erinnert der Film an osteuropäische Comics zu Zeiten des Eisernen Vorhangs. Dieser Teil beschreibt eine namenlose Stadt, die existiert, um andere feindliche Städte mit einer riesigen Kanone, die dem Stil nach aus dem ersten Weltkrieg stammen könnte, auszuradiieren. Die Resultate des Feuerhagels werden tagtäglich im Fernsehen verkündet, was die Einwohner - wie die Hauptperson des Films, ein kleiner, hochmilitarisierter, sechsjähriger Junge - dazu bringt, von Kampfesruhm zu träumen.

Der knappe Dialog und die Blechmusik sind als Seitenhiebe gegen die japanische Wiederbewaffnung, die politische Passivität und die Mentalität in Industriestädten gedacht. Barocke Bilder und grausiger Humor spiegeln den Tonfall von Otomos einzigem Spielfilm mit lebenden Schauspielern wieder, *World Apartment Horror*, der in Otomos Lebenslauf als ein 'directed actuality film' beschrieben wird. CANNON FODDER ist jedoch noch abstruser und gnadenloser, und unvorbereitete Zuschauer könnten sich nach dem amüsanten zweiten Teil über die Trostlosigkeit des letzten Teils ärgern. (...)

Technisch gesehen ist der Film ausgezeichnet. MEMORIES, der in Japan einen Monat lang im Kino lief, wird sich den ausländischen Zuschauern einprägen, egal wo sie leben.

Ken Eisner, in *Variety*: New York, 13.-19. Januar 1997

Über Katsuhiro Otomo

Katsuhiro Otomos Arbeit hat sich seit seinem Debut in jeder Phase seines Schaffens verändert. Das wird durch einen Vergleich seiner Arbeiten aus den 90er Jahren mit dem frühen Werk ganz deutlich. Sein früher Zeichenstil war so dunkel, daß es so aussah, als hätte er auf schwarzem Papier gearbeitet. In den späteren Zeichentrickarbeiten verschwand das Dunkle allmählich, und stattdessen dominierten Raum und Weite. In den späten siebziger Jahren gewöhnte er sich einen Stil mit viel Weiß und großzügigen Flächen an. In den achtziger Jahren füllte er die Flächen mit verschiedenen Objekten, plazierte sie in einer Städtelandschaft, während er gleichzeitig das Weiß beibehielt.

Inuhiko Yomota kommentiert diese Veränderungen: „Wir können nicht behaupten, es gäbe keine Verbindung zwischen Otomos Übergang von einer Welt, die nicht zu Ende kommen kann, zu einer anderen entwickelt, die nach der Apokalypse. Seine Phase,

For some reason Tanaka doesn't notice that a sickly green gas flows from his body, but he is sufficiently alarmed by all the plotzings to want to get out of his rural prefecture, which has essentially shut down. Soon, he has hopped a Honda and is trailing great clouds of perfumed poison all the way to Tokyo, where military types try to figure out how to take him, and his top secret weapon, out of the picture. They, in turn, get pressure from the U.S. Army (led by a Colin Powell type) to do things Uncle Sam's way. This may sound heavy-handed, but vivid seg is rollicking throughout, with its blinking Everyman an ignorant foil for the increasingly frantic development of ever-more arcane weaponry - and the giddiest use of midair explosions since *Independence Day*.

An undeniably downbeat closure, CANNON FODDER is the only toon animated by Otomo himself (he wrote graphic stories for the others) and obviously the closest to his dour view of human nature. Drawn in a line-heavy, red-saturated style recalling East-European cartoons from the Iron Curtain era, seg depicts a nameless city that exists solely to blast away at other 'enemy' cities with its giant WWI-style cannon. Results of each day's volley are reported on TV, inspiring citizens - such as the main character, an utterly militarized little boy - to dream of supercharged glory.

Tale uses sparse dialogue and brassy music to make digs at Japanese rearmament, political passivity and company-town mentality. Baroque visuals and grisly humour reflect tone of Otomo's only live-action pic *World Apartment Horror* (described in his CV as a 'directed actuality film'), but CANNON FODDER's style is even more abstruse and unforgiving, and unprepared auds may resent this bleakness after the earlier fun. (...)

All tech aspects are top-notch, and MEMORIES, which had a one-month run at home last year, will stick in the minds of any offshore auds, no matter how distant.

Ken Eisner, in: *Variety*, January 13-19, 1997, New York

About Katsuhiro Otomo

Katsuhiro Otomo's work has changed in style with every phase of his work since his debut. This is apparent in that his work in the 90's and his early work are very different. His early style of drawing resulted in such dark images that all the drawings almost seem to be done on black paper. In later animation and cartoon work the darkness faded away and a lot of space and room started to dominate. The white and spacious drawing was his late 70's style. In the 80's he filled the space with various objects in an urban environment while still maintaining the whiteness.

Inuhiko Yomota comments on these changes:

'We cannot say that there is no connection between Otomo's switch from creating the world which cannot come to an end to creating a theme which is a world after the end of the world. The period of telling an ending, using a metaphor of darkness, is over. What is created in 'Akira' is a universe which came into being after the end of the world, and this universe is filled with everlasting white sunglow and can only be created by the complexity of lines'.

(...) The young audience, frustrated with an ending which never comes to an end in Otomo's early work, are now frustrated with the endless world after an end. However, they are totally different types of frustration. Young characters in 'Akira' are part of an endless horizon.

Of course, no end means no escape, this unending universe is completely closed. Many viewers admitted

in der er vom Weltende erzählt und die Metapher der Dunkelheit dazu benutzt, ist zu Ende. In *Akira* stellt er eine Welt dar, die nach dem Weltende entstand, und diese Welt ist vom ewig weißen Sonnenlicht erfüllt und kann nur mit einer komplexen Vielfältigkeit von Linien gestaltet werden.“

(...) Das junge Publikum, das früher vom fehlenden Ende der Welt frustriert war, ist nun wiederum durch die endlose Welt nach dem Weltende irritiert. Allerdings sind das zwei ganz verschiedene Arten von Frustration. Die jungen Protagonisten in *Akira* sind Teil des endlosen Horizontes.

Natürlich bedeutet das Nicht-Ende, daß es kein Entkommen gibt, dieses endlose Universum ist ganz und gar geschlossen. Viele Zuschauer gaben zu, daß sie bei *Akira* Klaustrophobie verspürten, daß sie sich durch den endlosen Raum eingeeengt fühlten. Uns ging es so, als wir die Welt des Internets betraten und uns durch dessen Weite erdrückt fühlten.

Man entdeckt einen ehrgeizigen Versuch in CANNON FODDER (dem einzigen der drei Kurzfilme, bei dem Otomo Regie führte): Vom Anfang bis zum Ende scheint es Katsuhiro Otomos Ziel gewesen zu sein, die ganze Welt in einem Bild zu zeigen, anstatt den visuellen Raum durch eine Abfolge von Bildern zu erzeugen. Bei der Herstellung von *Akira* benutzte er nicht die normale Methode, Hintergrund und Figuren auf einen Filmstreifen zu zeichnen, sondern erstellte drei verschiedene Folien. Der Raum besteht aus drei Folien, und je nach dem, ob man eine hinzufügt oder entfernt, entsteht Tiefe, ganz natürlich, so wie bei einer Kamera, die sich auf einen Ort zubewegt, und sich diesen Ort nicht mit dem Zoom vor die Linse zieht. So kann die Tiefe eines Raumes vergrößert werden. Was Otomo durch *Akira* gelernt hat, muß in MEMORIES eingegangen sein.

Es ist wichtig, daß der Raum durch viele Lagen von dünnem und durchsichtigem Zelluloidfilm gestaltet wird. Eine Kamera kann ganz einfach in einen tieferen Raum gelangen, indem eine Lage entfernt wird, aber wir können nicht das ignorieren, was auf der nächsten Lage gezeichnet ist. Ein Net-Surfer wird zum Net-Taucher, ohne es zu merken, aber egal wie tief man eintaucht, es bleibt das Gefühl der subtilen Tiefe. Otomo muß sich gedacht haben, daß dieses subtile Gefühl der Einengung angemessen ist, weil man es mit dünnen Filmfolien hervorrufen kann, angemessen für die Welt im Film, die sich um nichts anderes bewegt und aus nichts anderem besteht als aus Ton und Licht.

Yasuhito Higuchi

Biofilmographien

Koji Morimoto wurde 1959 in Japan geboren. 1980 schloß er sein Studium am Osaka Designers College ab und begann bei der Mad House Company als Verantwortlicher für Zeichnung und Animation. Seit 1984 arbeitet er freiberuflich. 1988 entstand unter seiner Regie *Frankensteins Haguruma*. Im gleichen Jahr übernahm er die Funktion des Regieassistenten für Dekor und Animation des Films *Akira*. 1991 entwickelte Koji Morimoto Drehbuch und Storyboard für den Animationsfilm *Tobe! Kujira no Piku*, bei dem er außerdem Regie führte.

Tensai Okamura wurde 1960 in Japan geboren und schloß 1983 sein Ingenieurs- und Wissenschaftsstudium an der Wasada Universität ab. Danach arbeitet er ebenfalls bei der Mad House Company. 1989 entwickelte er die Zeichnungen für Gokuu und führte Regie bei *Yawara* und *Uruboshi Yatsura* (Yagi-san and Cheese).

Katsuhiro Otomo wurde im April 1954 in Hazama-cho in der Präfektur Miyagi geboren. 1973 erschien sein erster Carton, 'Ju Sei', 1979 sein erstes Comic-Buch, 'Short Peace'. 1982 entstand sein erster Film *Jiyu o warerani*. Seitdem hat Otomo zahlreiche Comic-Bände gezeichnet und einige Filme gemacht, darunter die Welterfolge *Akira* (1988, Forum) und *World Apartment Horror* (1991, Forum 1992).

having feelings of claustrophobia when seeing 'Akira', feeling confined by infinite space. We began to sense this upon being introduced to the world of the Internet. We are oppressed by the expanse.

One may perceive an ambitious attempt in CANNON FODDER (the only one out of three short films directed by Otomo). Since from the beginning to the end, rather than constituting visual space frame by frame, it seems to be Katsuhiro Otomo's objective to show everything in the world in one frame. For *Akira* he did not use the normal method of drawing background and figures on one celluloid film. He drew them on three separate celluloid films. The space is constituted of three celluloid films, and by adding and removing them the depth is created very naturally as a camera movement going into a deeper place rather than zooming in to the surface. This enables the space to expand the depth. What Otomo learned from *Akira* must have been incorporated in MEMORIES.

It is important that the space is constituted by layers of thin and transparent celluloid film. A camera can naturally move to a deeper place by removing it, but we cannot ignore what has been drawn one layer further. A net-surfer becomes a net-diver without realizing it, but no matter how deep one goes there will be a feeling of subtle depth. Otomo may have thought that such a subtle feeling of enclosure was appropriate since it can be established through thin films for the world of film and the filmic environment which is wrapped around and created by light and sound. (...)

Yasuhito Higuchi

Biofilmography

Koji Morimoto was born in Japan in 1959. In 1980 he graduated from Osaka College of Design and began work at the Mad House Company in charge of drawing and animation. Since 1984 he works in the freelance sector. In 1988 he directed *Frankenstein's Haguruma*. In the same year he began work as an assistant director responsible for design and animation in the film *Akira*. In 1991 Koji Morimoto developed script and storyboard for the animation film *Tobe! Kujira no Piku* which he also directed.

Tensai Okamura was born in Japan in 1960 and graduated in engineering at Wasada University in 1983, also beginning work at the Mad House Company. In 1989 he developed the drawings for Gokuu, directed *Yawara* and *Uruboshi Yatsura* (Yagi-san and Cheese).

Katsuhiro Otomo was born in Hazama-cho in the Miyagi prefecture in April 1954. In 1973 his first cartoon 'Ju Sei' was published, in 1979 his first comic book 'Short Peace' appeared. In 1982 he made his first film *Jiyu o warerani*. Since then, Otomo has brought out several comic books and made a number of films, among them international successes, such as *Akira* (1988, Forum 1989) and *World Apartment Horror* (1991, Forum 1992).