

■ MASAMUNE SHIROW: GHOST IN THE SHELL

A testtelen Krisztus apostola

■ KRÁNICZ BENCE

A KLASSZIKUS MANGA TECHNOLÓGIAI ADATOKKAL SÚRÚN TELERÓTT LAPJAI A POSZTHUMÁN FORDULATRÓL TUDÓSÍTANAK.

William Gibson, a *Neurománc* szerzője, a cyberpunk profétája beszélt arról egy interjúban, hogy olyan sokat azért nem kellett gondolkodnia jövőbeli sci-fi világain. Elég volt egyetlen kirándulás Tokióba, hogy lássa, a cyberpunk maga a jelen. Az egymással összenőtt, gigantikus metropoliszok, a folyton szemerkélő eső, a munkába siető milliók arcára vetülő neonreklámok és digitális médiaképek fénye visszatérő háttér a nyolcvanas-kilencvenes évek mára klasszikussá nemesedett mangáiban. E két évtizedben Masamune Shirow annak a műfaji hullámnak vált a vezéralakjává, amely remekművek és kultuszdarabok egész sorát termelte ki, *Akirától Battle Angel Alitán* és a *Blame!*-en át a *Neon Genesis Evangelion* szívszorító nevelődési történetéig, és amely elsősorban rangos rajzfilmadaptációk révén jutott el nyugatra, új lendületet adva a hollywoodi sci-finek is.

Shirow a nyolcvanas években futott be máig leghosszabb sorozata, az *Appleseed* révén, a *Ghost in the Shell* (eredeti címén *Kōkaku Kidōtai*, vagyis *Páncélos rohamosztag*) pedig az évtizedfordulón jelent meg, biztosítva az interjút alig adó, álnéven dolgozó szerző helyét a legnépszerűbb *mangakák* között. Nem is tűnik nehéznek néhány szóval leírni Shirow történeteit, mert az alapképlet általában ugyanaz: a közeljövőben – ma már inkább alternatív jelennek kellene mondanunk – az információs és robottechnológia alapjaiban határozza meg az emberek mindennapjait. A legtöbb emberbe került némi gép, vagy talán úgy pontosabb, hogy a jövő-menő robotokban maradt valami emberi mag, egy kis gerincvelő,

vagy hamisítatlan szürkeállomány, ami miatt hőseink emberként tarthatják számon magukat.

A *Ghost in the Shell* egyik kérdése az, hogy érdemes-e ragaszkodni emberi mivoltunkhoz, ha a társadalmi hierarchia csúcsán álló politikusok a legbecstelenebb, legaljasabb gazfickók. A képregény tíz, önálló novellaként is olvasható fejezetében rendre a legfelsőbb körökig érő összeesküvéseket leplez le egy titkos akciósorozat, élén Kusanagi őrnaggyal, a félelmetesen hatékony kiborgkatonával. Shirow disztópiáját az intézményesített korrupció szervezi, kisszerű hatalmi játszmákba belebolondult, pöffeszkedő hivatalnokok uralkodnak, akiket a szerző általában állatszerű, béka- vagy majompofájú figurákként rajzol meg. Velük szemben Kusanagi maga a tökéletesség, csillogó szemű, makulátlan testű gyilkológép, hasonlóan Shirow többi hősnőjéhez, például az életműből magyarul egyedülként olvasható *Dominion* tankosztagnak-parancsnokához.

A pörgős, akciódús történetek befogadását a szerző két irányból nehezíti. A képregény stílári sokszínűsége valójában csak a nyugati olvasó számára meghökkentő: az olykor brutálisan erőszakos cselekményt helyenként gyermekes humor és az ehhez passzoló karikatúrás rajzok ellenpontozzák, ez a hangnemekverés viszont a mangákban nem szokatlan. Annál különösebb Shirow mániákus precizitása, amely-

lyel fegyverparamétereket, biológiai folyamatokat, információtechnológiai szaktudást rögzít, időnként riasztóan sűrű és rideg adatolással. Többről van szó, mint a posztmodern jellegzetes vonzódásáról a részletek iránt (lásd még: Tarantino és a Big Kahuna Burger), a *Ghost in the Shell* lapjain ugyanis maga a poszthumán fordulat zajlik le, ahol a humanista világkép átadja helyét a gép- és tudásközpontú hálózatnak. Az összeomló embertársadalom játékszereként használt Kusanagi őrnagy az új világrend testtelen Krisztusának, az animeváltozatban hangsúlyosabb szerepet kapó Bábjátékosnak válik apostolává, öntudatra ébredése pedig éppolyan küzdelmes, mint befogadóként alámerülni a *Ghost in the Shell* fikciójába. Shirow ráadásul a jegyzetekben röpke filozófiai traktátusokkal is kedveskedik, és a moralizálástól hiperaktív hősei sem mindig tartózkodnak („a fogyasztáson alapuló életmód fenntartásával teszünk igazán erőszakot a szegény országokon”, gondolkodik az őrnagy egy különösen véres akció után).

A korszakos jelentőségű rajzfilmadaptációból, a *Páncélba zárt szellem*-ből hiányzik a manga becsapós kedélyessége, Mamoru Oshii kezei között a kegyetlen szatíra komor és fenséges egzisztencialista munkává formálódott. Az anime az igazi remekmű, de a vízió teljes megértéséhez, ha úgy tetszik, a szellem póré, páncél nélküli lényegének megtapasztalásához Shirow mangáját is forgatni kell. •



RUPERT SANDERS: PÁNCÉLBA ZÁRT SZELLEM

Kapunyitási pánik

ANDORKA GYÖRGY

A HOLLYWOODI VERZIÓ FÉNYES PÁNCÉLJÁBÓL HIÁNYZIK A SZERZŐI VÍZIÓ SZELLEME.

Míg a *Neurománc* idején az ember-gép fúzió még hiperbolikus tündérmesének (vagy épp rémmesének) számított, a híreket követők manapság már a zsigereikben érezhetik, hogy az „érintetlen” emberpéldányok évtizedeken belül régimódi furcsaságok lesznek, akár a bakelit lemezjátszó az iTunes korában. A Parkinson-kórt kordában tartó mélyagyi stimulátorok, vagy a sérült hallósejteket kiváltó digitális implantátumok százezrek számára mindennaposak, a technológiák pedig kilépőfélben vannak a szűk orvosi alkalmazás területéről – Elon Musk tavaly már a kognitív képességeket felturbózó neurális protézisháló pedzegetésével borzolta a kedélyeket,

„Hálátlan albérlőként lakja be a világot”
(Michael Pitt és Scarlett Johansson)

egyre fokozódik – a labda nem is szállhatna magasabban, ha egy cyberpunk-klasszikus élőszereplős újragondolása van porondon.

Masamune Shirow mangája, középpontjában egy kiberterroristák elhárítására szakosodott szervezettel, az évek során komoly franchise-zá nőtte ki magát, az 1995-ben elkészült első anime-adaptációja pedig elsőrendű kultúr-exportcikk lett – köztudott, hogy a *Mátrix* helyenként beállítások szintjén megidézte a négy évvel korábbi elődöt. A 2017-es *Páncélba zárt szellem* kissé hálátlan albérlőként lakja be a kulcsrakészen kapott világot, a termékmegkülönböztető egzotizáláshoz jobbára elegendőnek tartja a vizuális motívumokig lenyúlni, egyebekben pedig igyekszik lenyesni a befogadást megnehezítő sallangokat. A film nem utal sem a geopolitikai felállásra, sem a fiktív történelmi háttérre, az eredeti univerzum faktuális részletgazdagságát lesóványítja a megszokott műfaji toposzok alapformáira: sötét nagyvállalat, megbízhatatlan kormányzat, ludditák és törvényen kívüli zónák, a jól ismert Cyberpunkopolisz színpadán előadva. Utóbbi jelenti a film legfőbb erősségét – unikornis ide vagy oda, kanonikus státuszát a *Szárnyas fejvadász* is jórészt egy lenyűgözően eredeti vizuális mémkomplex világra szabadításának köszönhetette. A filmváltozat főként az első két egészestés animéből újrahasznosított anyagot prezentál, köztük olyan, dedikált főhajtásokkal, mint a százujjú gépelő, vagy a sekély vízben, láthatatlan ellenféllel zajló küzdelem – ám az összehatás lehangoló: a piszkosszürke égbolt alatti jövő még sosem volt ennyire életeli, a 3D-verzió szinte szinesztéziásan kelti fel a jelenlét élményét.

A metabolista lakóépületekkel és gazdasági holografikus reklámokkal tűzdelt

dzsungelben múltját és identitását kereső, emlékfoszlányoktól kísértett Őrnagy sztoriváza eközben kitűnően simul az ezredforduló utáni, pszichológiai motívált hősök trendjébe, ám az, hogy a film erre a „mi voltam” kérdésre fűzi fel a történetet, ahelyett, hogy az eredetit mozgató „mi vagyok”-ra koncentrálna, valójában biztonsági játékot űz. Hiszen az izgalmas és korszellembe vágó kérdés az lenne, amit nemrégiben a *Westworld* egy teljes évadon keresztül, intenzíven körbejárt: mit is jelent embernek lenni, és mi lehet az öntudat – valamint mi a következménye, ha Descartes-i állapotként tekintünk egy lényre, aki így jogok nélküli szerkezetű válik (üvöltése az élvezetközben nem más, „mint amikor az ingaóra elüti a pontos időt”, ahogy Luc Ferry fogalmaz). Mi lesz, ha sejtenként hozzányúlunk egy rendszerhez, mikor szűnik meg önmaga lenni, és alakul át valami másná? Hősünktől azt a kissé „nesze semmi, fogd meg jól”-nak hangzó egzisztencialista konklúziót kapjuk, nem az emlékeim, a tetteim határoznak meg, legyek bár szilícium vagy szén. Az anime mérész, elgondolkodtató befejezéséből pedig köszöni, nem kér: az Őrnagy, akit itt kényszer helyett csak invitálnak – a darwini törvény helyett a franchise-okat mozgató törvénynek engedelmessé – nem transzcendens tudatként lép ki a történetből, hanem múltjával leszámolt, eltökélt rendfenntartóként folytatja a munkát.

A referenciaként mindössze egy éppen csak nézhető iparos munkát (*Hófehér és a vadász*) felmutató Rupert Sanders ez alkalommal kétségtelenül odatette magát, a végeredményen mégis átüt az alapanyagának való túlzott behódolás és a markáns szerzői vízió hiánya. Bár ez a hollywoodi tisztelőitkér nem éppen evolúciós ugrás, minden hiányossága ellenére szemet gyönyörködtető, hangulatos darab – hogy életképes hajtásnak bizonyul-e a családfán, azt pedig inkább az utódok döntenek majd el.

PÁNCÉLBA ZÁRT SZELLEM (Ghost in the Shell) – amerikai, 2017. Rendezte: **Rupert Sanders**. Írta: **Masamune Shirow** mangájából **Jamie Moss**. Kép: **Jess Hall**. Szereplők: **Scarlett Johansson** (Őrnagy), **Juliette Binoche** (Dr. Ouelet), **Pilou Asbaek** (Battou), **Michael Pitt** (Kuze), **Takeshi Kitano** (Aramaki). Gyártó: **Arad Productions / DreamWorks / Paramount Pictures**. Forgalmazó: **UIP-Duna Film**. Szinkronizált. 106 perc.

