



POLITIKA AZ ANIMÉKBEN

ÍRTA: ISKARIOTES

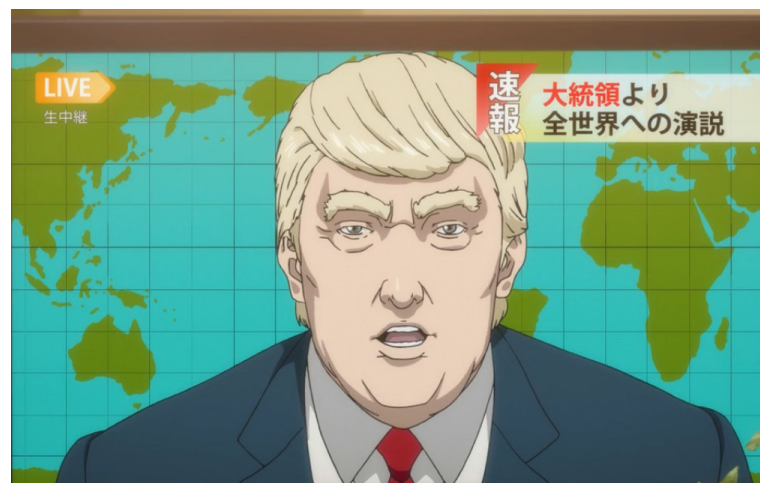
BEVEZETŐ

Az animék világa csodálatos és káprázatosan sokszínű. A különböző művekben számtalan múltat, jelent és jövőt ismerhetünk meg. A vetítővásznakra megidézett világok telis-tele vannak fantasztikus lényekkel, démonokkal, szellemekkel, istenségekkel, mesterséges- és más létsíkon élő létformákkal. Olyan természeti katalizmákat élhetünk át, amik a hétköznapi életben elképzelhetetlenek. A múlt ködjébe elvesző letűnt civilizációkat és a jövőt építő űrt átszövő hatalmas és kiterjedt birodalmakat láthatunk. De a legtöbb – ha nem is mind – rendelkezik egy politikai világgal. Lehet, hogy csak a jelenleg ismert világunkat elevenítik fel, de gyakran kitalált politikai berendezkedést mutatnak be.

Egy csoport, melynek tudata van, akarva-akaratlanul is, de elkezd politizálni. Hiszen meg akarják szervezni életüket. Gondoskodniuk kell a külső határaik védelméről, a belső szabadságuk szavatolásáról. Közösnek kell szabályokat hozniuk, hol húzódik a közérdek és hol ér véget a magánszféra. Megoldást kell találniuk arra, hogy a megtermelt javakat hogyan és miképpen osszák szét a csoporton belül. Végezetül, meg kell szervezniük a szociális, egészségügyi és társadalmi szolgáltatásokat, gondoskodni kell a kultúra és az oktatás színvonaláról, továbbá a közlekedési és kommunikációs hálózatot is ki kell építeni. A történetek megálmodóinak valamilyen politikai szabályokat kell hozniuk, amik érvényesek a saját maguk által kreált világra. Néha ezek a szabályok

ismerősök, mert tanultunk vagy éppen tanulunk róla az iskolában, vagy mert benne élünk. De dönthetnek úgyis, hogy olyan politikai közeget festenek le, ami különbözik az eddig megéltől, és csak bizonyos elemeit veszik át a saját világukhoz.

Ez természetesen nem azért van, mert az emberek rajonganak a politikáért. Egész egyszerűen azért van ez így, mert a vérünkben van. Mert ahogy közösségben kezdünk el élni, rögtön politikai kérdéseket kellett megválaszolni. Ki hozza a döntéseket? Kik fogják azokat végrehajtani és ki fogja őket irányítani? Mi legyen azok sorsa, akik nem akarják a kollektíven elfogadott szabályokat betartani? Hogyan döntsön a közösség, ha egy idegen országgal vagy éppen idegen lényekkel találkozik? Éljenek közösen együtt, harmonikusan egy bolygón – ahogyan Goku és Vegeta teszi azt a *Dragon Ballban*? Esetleg fegyverrel vegyék fel a versenyt és próbálják legyőzni az idegent – miképpen a *Tengen Toppa Gurren Lagannban* is történt?



Netán hódoljanak be az érkező fajnak – miként az a *Gintama* (*AniMagazin* 30.) történetében áll? Vagy próbálják magukat elszigetelni az ellenséges fajtól, és alapvetően a védekezésre koncentrálni – miképpen azt a *Shingeki no Kyojinban* (*AniMagazin* 16.) is próbálták?

Ezek a kérdések természetesen csak egy probléma mentén bukkantak fel, és korántsem az összes lehetőség lett itt felsorolva. Az anime világokban felvázolt politikai képek sok mindenben segíthetnek nekünk. Megmutatják, hogy a modernkori japán szerzők miképpen látják a világunkat, mit gondolnak a múlttól és mit remélnek vagy rettegnek a jövőtől; vagy, hogy a fiatal japánok a popkultúrában milyen politikai képet látnak és az hogyan hathat a jövőjükre. Aki ma még King Bradley (*FMA*) uralmát tartja példaértékűnek az iskolapadban, maholnap már választani fog és nemsoká, akár ő kerülhet fontos pozícióba.

A politika megítélése az animékben leginkább vegyes. Egyes világokban a politika kimon-



dottan negatív színben van bemutatva. Az *Akira* (*AniMagazin* 24.) című posztapokaliptikus cyberpunk moziban az állam gyakorlatilag illegalitásba vonult vissza, a politikusok meg rosszabbak, mint bármilyen pusztító bomba. Ezzel szemben a *Narutóban* a főhős gyerekkora óta egy politikai tisztiséget küzd, és mi, nézők pedig lelkesen szorítunk neki, hogy Naruto és ne más valaki szerezze meg a hön áhított címet.



A (politikai) történetekben az a legnagyobb kapocs, hogy mindig egy paradigmaváltás előtt kapcsolódunk be a cselekménybe. Legyen egy világ bármennyire is szép vagy idealisztikusnak látszó (pl.: *Harmonie*), hamar kiderül róla, hogy komoly gondokkal küzd, és kell egy renegát, aki az egész ismert világot megrengeti (pl.: Lelouch Lamperouge a *Code Geass*-ből).

A politika nemcsak a hazugság művészete, ahogyan Apa évszázadokig képes volt Amestrict vezetni a *Fullmetal Alchemistben*. A politika nem egyenlő a nyers erőszakra épülő világokkal, miképpen Kuvira is kiépítette a hatalmát a *Korra Legendájában* (*AniMagazin 43.*). A politika olykor hősi vezetésen múlik, ahogy Tsukino Usagi tette a *Sailor Moonban* (*AniMagazin 12.*).

A politikai hatalom vagy maga a politika egymagában nem sok mindenre elég. Sokkal inkább az a kérdés, hogy aki megszerzi a hatalmat (döntési pozícióba kerül), mire fogja azt felhasználni. A *Rurouni Kenshin* világában (*AniMagazin 16.*) két

páratlanul nagy tudású kardvívó mester csap össze. Himura Kenshin a meglévő politikai rendszert akarja megóvni tudásával, ezzel szemben Shishio Makoto a fennálló rezsimit akarja megdönteni. A legpusztítóbb rémálmokkal átítatott rezsimeket is politikusok építették fel, de szerencsére ezeket is mindig egy politikus rombolja le, még ha saját magát nem is tartja annak.

Az anime univerzumokban bemutatott problémákat nem mindig vagy legalábbis nem közvetlenül a politika okozta. Az egyenlőtlenséget (pl.: *Gankutsuou*), a környezetszennyezést (pl.: *Dominion* (*AniMagazin 8.*) vagy éppen a szegénységet (pl.: *Kiddy Grade*) nem feltétlenül a politika idézte elő, de megoldásukhoz/felszámolásukhoz/megszüntetésükhöz csak a politika vezethet el.

Természetesen léteznek olyan szituációk is, amikor a problémát magát is a politika idézte elő. A háború (pl.: *Porco Rosso*), a kizsákmányolás (pl.: *Ergo Proxy*) vagy éppen az elnyomás (pl.: *Sakasa-*

ma no Patema (*AniMagazin 22.*), ezek mind rossz politikai döntések végeredményei. De a konfliktusok megoldásához is a politika vezet el minket, ha mégsem tudjuk vagy akarjuk ezt az utat választani és helyette valami mást akarunk, akkor könnyen a pusztulás lehet a végkifejlet (pl.: *Texhnolyze*).

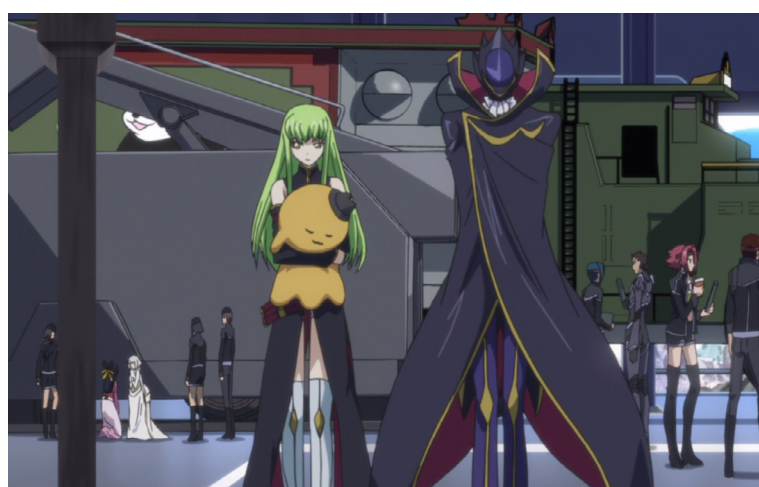
Csábítóan buja az a gondolat, miszerint a rossz karakterekre politikusként gondoljunk, tegyük hozzá azért, mert eleve ilyen tisztséget töltenek be. Zorzal El Caesar (*Gate: Jieitai Kanochi nite, Kaku Tatakaeri*) egy hataloméhes hercegeként tekintünk és szintén rossz királyként gondolunk Aizen Sousukéra a *Bleach*-ből.

Ritkábban gondolunk bele abba a ténybe, hogy a főszereplők, akikért szorítunk, szintén politikusok. Senju Tsunade egy hokage, aki vezeti országát egy háborúban, Shikamaru a hokage vezető tanácsosa és így komoly ráhatása van a (politikai) eseményekre. Hyuga Hinata mindamellett, hogy a hokage felesége, egyben Avarrejtek legnagyobb és legerősebb klánjának a vezetője is, tehát önhatalmúlag is komoly politikai szereplővé vált. De választott politikai tisztséget töltött be Sheska

„A (politikai) történetekben az a legnagyobb kapocs, hogy mindig egy paradigmaváltás előtt kapcsolódunk be a cselekménybe.”

az FMA-ból. Amelia Wil Tesla Saillune a *Slayers*-ből alapvetően egy hercegnő, akinek kötelességei és feladatai vannak országa és népe iránt.

E sor pozitív példa mutatja, hogy az animékben nemcsak a rosszak, hanem a jók is politikusok. Természetesen ezekről a tényekről hajlamosak vagyunk megfélemedezni, hiszen a hétköznapi világban és az animék világában is ahhoz vagyunk hozzászokva, hogy a politikusok rosszak, míg a jók civilek.

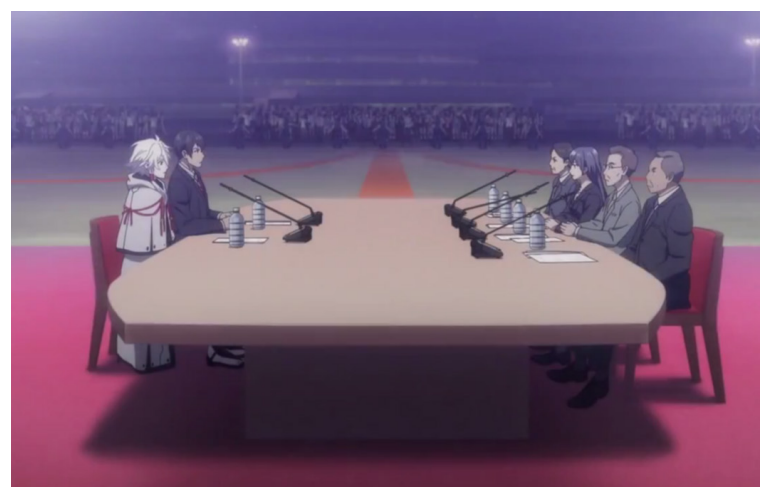




Az anime világok sok esetben furcsák, olykor olyan dolgok is előfordulhatnak bennük, ami a mi világunkban nem. Sőt (elég) gyakran még a természet törvényeit is meghazudtolják az események. Vannak varázslók, mágusok vagy boszorkák. Bűbájjal feljavított eszközök és mesés utazási lehetőségek.

De ez nem azt jelenti, hogy a politikai világuk is ilyen lenne. Attól még, hogy halállista kerül a Földre, még nem veszi el politikai racionalitását a világ. Hiába tudnak varázsolni a *Földtenger Varázslójában*, politikai problémáit nem tudják egy szempillantás alatt orvosolni. A fantasy világok társadalmi vagy politikai képe olyan reális lehet, mint bármelyik másik hétköznapi világé.

Érdeemes elgondolkodni azon, hogy Roy Mustang miképpen tudná megteremteni Amestrisben a polgárok bizalmát a rendszerben? Miképpen működhetne a világon egy olyan erőszakszerv, mint a Mithril a *Full Metal Panic!*-ban?



„Ahhoz, hogy jobban megértsünk egy világot, érdemes kikutatni, hogy az egyes szereplők között milyen a hatalmi egyensúly, a karaktereket milyen motivációk vezérlik és milyen politikai szándékaik vannak.”

A *Cowboy Bebop* világában milyen kormányzati struktúra lenne a legalkalmasabb egy Naprendszer keretein belül, de több égitesten élő emberiségnek? Ki, hogyan, miképpen és miért hozna döntéseket a kút túloldalán?

A cikksorozat az anime világok politikai szempontjait fogja megvizsgálni. Az fog az írásközpontjába kerülni, hogy az egyes sorozatokban vagy filmekben miképpen működne a politika. Mely szereplők lennének fontosak, az érdekek hogyan és miképpen alakulnának, illetve a döntéseket ki vagy milyen testület hozhatja meg. Az egyes hatalmi pozíciókba kik kerülhetnek be és azokat mások hogyan próbálják megszerezni. Körbe járjuk, hogy az egyes birodalmakat, országokat mi alapján, mi köré építenék fel. De az is bemutatásra kerülne, hogy a szabadságharcosokat vagy



éppen a terroristákat milyen eszmék vezérlik egy-egy harc kirobbanásához. Miért akkorra ért meg a helyzet egy fegyveres konfliktushoz, és máskor miért tűrik az állampolgárok a rájuk nehezedő rezsim súlyát.

A politika, mint rendezőelv, ha nem is nyíltan, de majd mindegyik anime világban megjelenik. Természetesen egy olyan sorozatban, mint amilyen például a *Free!* ez a téma nem kerül napirendre, hallgatólagosan feltételezzük, hogy a mai japán politikai környezetben élnek a szereplők a mindennapjaikat. Megint más esetben a politika vagy annak a hátterére megjelenik a műben, de nem számít jelentősnek, mint ahogyan ezt láthatjuk a *Kimi no Na wa* esetében is. Na és persze léteznek olyan világok, ahol a konfliktusok egy (jó) részét maga a politika adja, pl. *Kabaneri of the Iron*



Fortress. Ahhoz, hogy jobban megértsünk egy világot, érdemes kikutatni, hogy az egyes szereplők között milyen a hatalmi egyensúly, a karaktereket milyen motivációk vezérlik és milyen politikai szándékaik vannak. Végül arra is érdemes kitérni, hogy az egyes animék politikai képe mennyire lenne reális a mi világunkban vagy éppen mennyire lenne életképtelen.

Az animék világában a politikai rendszerek sok esetben jól megkomponáltak, a jobb és mélyebb megértésük közelebb tudja vinni a nézőt az egyes szereplők önkéntelen döntéseihez vagy egy-egy epizód komplexebb értelméhez. Érthetőbb, hogy Roy Mustang puccsának miért volt végig nagyobb esélye, mint ahogy azt ők remélték, merészelték. Miért is volt Apa rendszere lényegesebben gyengébb, mint ahogyan azt a sok homunkulusz ereje elhitette velünk? Kusanagi Motoko miért védelmez egy országot, ami már többször is életveszélyes harcokba vezényelte?



Aramaki Daisuke és Kazundo Goda, a két bürokrata harcából miért a látszólag gyengébb pozíciót betöltő, öregebb hivatalnok kerül ki győztesként? A *Death Note* világa a valóságban is működhet-e? L, Near és Melo miért is gyűlölik oly elementáris erővel a kollektív békével kecsegtető Kira rendszerét? A sorozatok, filmek, OVA-k és ONA-k által bemutatott politikai víziók segítenek kibillenteni a nézőket a szürke hétköznapokból. Szembesülhetünk egy-egy rossz esettel, amit semmiképpen nem szeretnénk a mi világunkba, de bemutatnak olyan berendezkedéseket is, amik csábítók lehetnek számunkra, amik talán inspirálhatnak is minket arra, hogy a mi világunkat is jobbá tegyük. Esetleg jobban megértsük a múltat, elfogadjuk a jelenünket, valamint egy kicsit felkészüljünk a jövőre is.

Az animék politikai világát leginkább három szempontból szokták megnézni a rajongók, sajnos tudományos írások elég szűken vannak e téren:

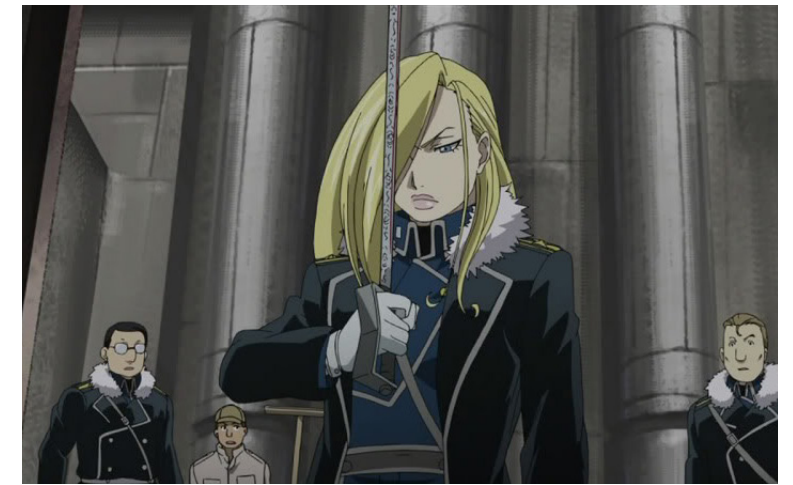
1. Az adott sorozatot egyfajta korlenyomatként használják fel a fanok. Arra keresik a választ, hogy egy-egy anime hogyan és miképpen adja vissza azt a világméretű/közhangulatot, amikor az készült. A vizsgálódás tárgya szinte bármi lehet, így meg lehet nézni, hogyan alakult a női karakterek sorsa a neverending shounen sorozatokban; vagy éppen a virtuális valósághoz az anime rendezők miképpen nyúltak, mit képzeltek róla, amikor az még inkább érdekes kísérlet volt és hogyan ábrázolják most, amikor egyre gyakoribbak az ilyen készülékek. Akár azt is meg lehet nézni, hogy a varázslást vagy a mágiát kik és hogyan képzeltek el, az hogyan létezhetne a mi XXI. századunkban. De egy példa. A női mangaka Arakawa Hiromu milyen szerepet szánt a nőknek az FMA-ban? Mondhatjuk azt, hogy hagyományos/tradicionális/konzervatív szerepet: a testvérek életének a legfontosabb női alakja saját édesanyjuk, aki tipikus háztartásbeli anyuka volt. Izumi – szó szerint – bármit oda adott volna, hogy áldott állapotba kerüljön, tehát



ő is anya akart lenni, bármi áron. Gracia asszony is csak csendben segítette férjét, hogy ő a munkájára koncentrálhasson. Ezzel szemben lehet azt is mondani, hogy az FMA-ban a női sorsok sokkal haladóbbak és progresszívek. Pinakko és Winry műszaki zsenik, Olivier Mira Armstrong az egyik legképzettebb katona, aki az ország vezérkaráig jut. Buja pedig a megtestesült fame fatele, aki minden férfit úgy használ, ahogyan kedve tartja és félelmetes harci ellenfél.

2. A másik gyakori megközelítési mód, hogy azt keresik, milyen (politikai) értékeket közvetít az adott mű. Naruto inkább egy nacionalista vagy inkább egy progresszív hős? Lehet azt mondani, hogy konzervatív hős. Hiszen szülei Avarrejtek vezetői voltak, olyanok pártfogolták, akik a falu vezető politikai elitjéhez tartoztak. Felesége pedig szülőföldjének legnagyobb és legerősebb klánjának örökösnője, majd a falu hokagéje lett. Kétség sem fér hozzá, Naruto a megtestesült Avarrejteki berendezkedés vezéralakja. De meg lehet látni sorsában a progresszív jeleket is. Gyerekkorában a falu egyik legsanyarúbb sorsú lakója volt, így pontosan ismeri a szegénységet.

„...milyen (politikai) értékeket közvetít az adott mű. Naruto inkább egy nacionalista vagy inkább egy progresszív hős?”



A környező falvak vezetőivel mindig kereste az összefogást, csapattársnak bárkit elfogadott, nem okozott problémát neki a nemi, életkori vagy etnikai származás. Tehát inkább progresszív, semmint maradi.

3. Végül természetesen lehet úgyis az animéket vizsgálni, hogy önmaguk egy lezárt világot jelentenek.

Tehát az adott anime világában felvonultott politikai képhez nem keresünk japán politikai analógiát, de azt sem vizsgáljuk, hogy az alkotó véleménye szerint egy-egy szereplő vagy esemény kinek vagy minek felelne meg a valós életben. Egyszerűen azt szedjük össze, hogy az animében és mondjuk, ha van ilyen, akkor az eredeti műben, milyen elérhető információk találhatóak meg. Ezek alapján kell felépíteni a politikai élet leírását. Sajnos néhányszor az embernek logikai spekulációhoz kell folyamodnia, hiszen sajnos sehol sem található meg a Lelkek Világának alkotmánya. Így

csak arra lehet támaszkodni, amit megismerhetünk, és csak remélhetjük, hogy a feltevések nem nagyon térnek el az eredeti alkotó víziójától.

A sorozat során megpróbálom elkerülni a politikatudományi szakkifejezéseket, csak ott fogom használni őket, ahol nélkülözhetetlenek ítélem annak megemlégtetését. Tehát nem kell Vernon Bogdanor: Politikatudományi enciklopédia alapművét kéznél tartani, hogy az ember felkeresse, mit is jelent az, hogy kamaralisztika (a középkori kamararendszerek összehasonlításával és leírásával foglalkozó tudomány).

Természetesen az összes ilyen animéről képtelenség írni, így főleg azok kerülnek majd terítékre, amelyeket egyrészt személyesen is ismerek, másrészt, amik eléggé ismertek. Természetesen, ha igény mutatkozik egy-egy világgal

kapcsolatosan, akkor azt lehet jelezni az AniMagazin e-mail címére vagy Facebook oldalára, és akkor azt megpróbálom felvenni a bemutatott példák közé.

Ahhoz, hogy megértsük az animékben feltároló politikai vívmányokat, előtte majd – a következő cikkben – meg kell ismerni a japán politika hagyományait és kultúráját. A különböző korok az elmúlt évszázadok alatt mit hagyományoztak a következő generációkra, amik szép lassan a szigetország mai politikai hagyományává nőttek ki magukat, így szerves részei az animéknek is.

Akik érdeklődnek ilyen vagy hasonló témák iránt, azoknak ajánlom a következő – számomra inspiráló műveket: Tóth Csaba: A sci-fi politológiája, és szerkesztésében: Fantasztikus világok – Társadalmi és politikai kérdések a képzelet világaiban.

„...főleg azok kerülnek majd terítékre, amelyeket egyrészt személyesen is ismerek, másrészt, amik eléggé ismertek.”

