

## Ergo Proxy – Filozófia és sci-fi fúziója egy animében

**Absztrakt.** Bár a sci-firől elsősorban talán a futurisztikus technológiák jutnak eszünkbe, mégsem kérdéses, hogy a legtöbb ilyen műfajú alkotás komoly filozófiai kérdéseket (is) feszeget. Az *Ergo Proxy* japán animációs rajzfilmsorozat ebből a szempontból azért érdekes, mert sci-fi műfaja ellenére oly módon olvasztja magába a különböző filozófiai irányzatokat (pl. az egzisztencializmust, a fenomenológiát, a relativizmust), hogy azok egy egységgé állnak össze, miközben nem marad el a – bár nem egyszerűen kivonható, de egyértelműen jelen lévő – valóságközeli üzenet sem. Az anime történetzáalai önmagába visszaforduló hurkokat alkotnak, ezért olyan „rétegzett” értelmezést tesznek lehetővé, melynek segítségével a narratív szerkezet látszólag egymással kapcsolatban nem álló szintjei is összekapcsolhatóvá válnak.

Időutazás, futurisztikus technológiák, űrhajók, robotok és androidok. Tudatunk asszociációs hálózatában talán ezek az első fogalmi csomópontok, amelyek kiszűnnek, ha a sci-fi kifejezéssel találkozunk. Nem vitatom, hogy filozófiai kérdések ne merülnének fel bennünk egyes sci-fik kapcsán – szerencsére van belőlük bőven<sup>1</sup> –, de talán nem túlzás azt mondani, hogy e műfajban nagyon gyakran a lézerpisztoly és az űrhajó kontextusában létrejövő dinamikus akció van túlsúlyban, amivel nincs is semmi baj, főleg ha az élményorientált fogyasztó szemszögéből indulunk ki. Az *Ergo Proxy*t a legjobb jóindulattal sem tudnám ez utóbbi jellegű felhasználásra ajánlani, itt ugyanis nem a hagyományos értelemben vett szórakoztatás a cél. Némi túlzással így érzékeltethetjük a lényegét: képzeljük el, hogy egy üres, peremes asztalra leteszünk egy fekete és egy fehér üveggolyót, majd meggurítjuk őket. A golyók addig gurulnak, amíg bírják lendülettel. Az asztal pereméről ide-oda pattannak és néha egymásnak is ütköznek. Az *Ergo Proxy*t nézni olyan, mint bámulni a két golyó életét az asztalon. Normál esetben nem fogjuk túlságosan szórakoztató tevékenységnek tartani. Viszont ha elgondolkodunk azon, hogy miért épp fehér és fekete az a golyó, mi a jelentése a gömbfelületük végtelenségének, mit reprezentálhat az ütközés, miként jön létre jelentés ott, ahol látszólag nincs semmi, vagy, hogy miért érezzük szimpatikusabbnak a fehér színt szemben a feketével, máris érdekesebbé tettük az amúgy unalmasnak és jelentéktelennek tűnő golyókat. Az *Ergo Proxy* komplex kérdéseket tesz fel, melyek megválaszolásához nem ad kulcsot, hanem inkább a néző fejében lévő axiómarendszereket ütközteti, és ha kitartóak vagyunk, mindezt addig fokozza, amíg egyszer csak megjelennek az áhitott válaszok is.

---

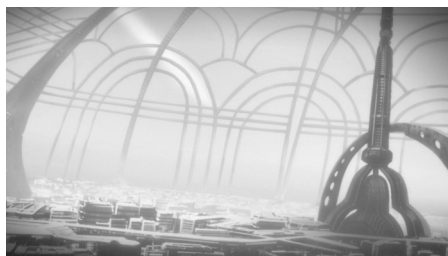
1 Például 2001: *Űrodüsszeia* (Stanley Kubrick, 1968), *Szárnyas Fejvadász* (Ridley Scott, 1982), *Páncélba zárt szellem* (Mamoru Oshii, 1995), *Ex Machina* (Alex Garland, 2014).

Egy japán, animációs rajzfilmsorozatról (animéről) van szó, melyet a Manglobe készített (legújabb animéjük a *Gangsta*, egyik legismertebb sorozatuk pedig a *Samurai Champloo*). Az *Ergo Proxy*t Shukó Murase rendezte, írója pedig Dai Sató, aki egyben a *Cowboy Beepop* és a *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* írója is. Az animét 2006-ban sugározták, huszonhárom, majdnem fél órás epizódja van. Ami a vizuális megvalósítást illeti, az anime ötvözi a hagyományos, kétdimenziós rajzolt képeket a háromdimenziós számítógépes modellezéssel, valamint digitális speciális effektusokkal. Ezzel a kombinációval egészen elképesztő és izgalmas képi világot tudtak létrehozni a készítőik, ami azért is fontos, mert így az anime vizualitása – a történet szempontjából – sajátos funkciót tud betölteni, amire később még visszatérünk.

A történet egy jövőbeli, Romdeau nevezetű, utópisztikus városban kezdődik, melyet egy dómszerű búra védelmez a külvilágtól. A búrán kívüli világ posztapokaliptikus, sötét, szennyezett, szinte lakhatatlan. Ez az első dichotómia, amellyel a néző szembesül. A kettősség több fronton is jelentkezik. Ha egy a városban élő ember felnéz az ég felé, a dóm belső falát látja, amely a napos (illetve csillagos) égbolt virtuális szimulációját tükrözi. A sötét (kinti) valós világ és a világos, részlegesen virtuális (benti) világ közötti kontraszt rendkívül erős. Már a történet elején kiderül, hogy a városban élő polgárok úgy tudják, hogy a dómon kívüli világ mérgező (metaforikusan és szó szerint is – mérgező a levegő), de valójában nem ez a helyzet, mivel közvetlenül a dóm szomszédságában élnek emberek, akik a városlakók szemetéből próbálnak megélni. A narratíva azt sugallja, hogy a benti emberek nem igazán emberek, mivel elvakultan követik a város szociopolitikai normáit, míg a kinti emberek – főként azért, mert a való világban küzdenek az életben maradásért – sokkal inkább reprezentálják a humánus, érző embert. A kezdeti helyszínek és lakóik tehát már az anime elején megbontják azt az univerzális axiómarendszert, mely szerint a sötét a gonosz, a fényes pedig a jó, hiszen a (művileg) fényes város lakói unszimpatíát váltanak ki, míg a városon kívüli sötétségben élő embereket gyorsan megszereti a néző. A jó és a rossz fogalmi kategóriák ingadozó, kaotikus keveredése a történet szerves részét képezi, amely leginkább a főszereplők belső motivációjának azonosításában és tetteik erkölcsi megítélésében okoz komoly nehézségeket. Amikor már azt hisszük, hogy tudjuk ki (vagy mi) a jó, a semmiből felbukkan egy narratív elem, amely olyan erővel csap arcul minket, hogy legközelebb kétszer is meggondoljuk, hogy feltételezni merjünk-e bármit is.

40

1. ábra – Romdeau dómja kívülről és a város belülről, virtuális napfényben pompázva.



A városon kívüli emberek szó szerint a dóm árnyékában élnek, anélkül, hogy a bentieknek erről tudomása lenne. A valós valóság tehát a mesterségesen szimulált valóság árnyéka. Platón barlanghasonlata<sup>2</sup> egyértelműen emelkedik ki ebből a képből azzal a csavarral, hogy míg Platón leláncolt rabjainak az árnyékot vető tárgyak megpillantása az ideák világát jelenti, tehát az árnyék egy alacsonyabb hierarchikus szinten létező dolog, addig Romdeau belső világa egy korlátozott teret reprezentál az árnyékában megbúvó valósággal szemben – itt tehát az árnyékba ereszkedés a valóságba való kiemelkedéssel egyenlő.

Az *Ergo Proxy* alaptörténetének előzményeiről annyit tudunk, hogy a távoli jövőben játszódik, egy olyan világban, amelyet felétek és tönkretettek az emberek, akik egy hatalmas úrhajóval elhagyták a bolygót, hogy új otthont keressenek maguknak. Egyedül a proxykat hagyták hátra, azt a feladatot adva nekik, hogy próbálkozzanak meg az emberi faj (lét)fenntartásával az „elhasznál” bolygón. A proxykkal már a sorozat elején megismerkedünk, olyan, csupán részben humanoid lények formájában, akik egyértelműen emberfeletti képességekkel rendelkeznek, és szinte már mitológiai legendává váltak az emberek számára, ugyanis hosszú ideje senki sem látott egyet sem. A totalitárius kormány egyik ügynökségének sikerül befognia egy proxyt, amelyen titkos kísérletet folytatnak. Megállapítják, hogy a proxyk úgynevezett amrita (szanszkrit, jelentése: halhatatlan) sejtekből épülnek fel, melyek rendkívül gyors és abszolút regenerációs képességgel bírnak, így tehát lényegében örök életet biztosítanak nekik.

A proxy szó helyettessé, megbízottat jelent, valakit, aki reprezentál valaki mást. Mivel a proxykat eredetileg a Földet elhagyó emberek hozták létre, ezért azok valójában az emberiség reprezentáltjai. A reprezentáltság teljes mértékben áthatja az animét, ami olyan hatást kelt bennünk, mintha szinte minden elemének lenne egy olyan, a felszíni jelentéstartalom alatti többletjelentése, amely az adott dolog (karakter, esemény vagy bármilyen más történeti elem) valós természetéről, valaki vagy valami helyettesítéséről árulkodik. A legnyilvánvalóbb ilyen jelenség maga a proxy. A fő történetszál egy pontján kiderül, hogy a proxyk nemcsak annyit tettek, hogy létrehozták a Romdeau-hoz hasonló dómokat (mint később megtudjuk, több ilyen elszigetelt város is létezik), majd egyszerűen magukra hagyták az embereket élni és fejlődni, hanem valamilyen rejtélyes, esszenciális energiát is hordoznak magukban, mely nélkül nem létezhet élet a Földön. Hogy vajon mit reprezentálhat ez az energia, arra még később visszatérünk. A sorozatban a proxyk természetfeletti képességekkel rendelkeznek, nem túlzás őket a félistenek kategóriájába sorolni. Egyszerre reprezentálják ezért az ember(isége)t és a transzcendenst, a misztikumot is. Az anime ügyesen manipulálja a nézőt, mivel olyan közelről mutatja a fát, hogy nem látjuk tőle az erdőt. Azzal, hogy az ember létrehozta a proxyt, evolúciós ugrást hajtott végre – egy nálánál fejlettebb fajt teremtett. Ne téveszsen meg minket, hogy a proxyk organikus lények, a matéria itt nem annyira lényeges, sokkal fontosabb az, amit a történet közvetetten hangsúlyoz, miszerint a proxyk olyan öntudattal rendelkező lények, amelyek tudatát az ember

2 Platón a barlanghasonlattal eredetileg az anamnézis, a preegzisztenciális lét emlékeire való visszaemlékezés folyamatát próbálta szemléltetni. Vö. PLATÓN, *Az állam*, ford. JÁNOSY István, 514a–517a, Budapest: Cartaphilus, 2008, 264–267.

programozta. Szabad akaratú, gondolkodó és érző mesterséges lényt hoztak létre, rendkívül komplex *raison d'être*t adva nekik – létük célja az emberi lét fenntartása. Emlékezzünk vissza arra, hogy az anime jelenében a proxykat már olyan régóta nem látták, hogy csak legenda szintjén élnek a városlakók fejében. Ebből arra következtethetünk, hogy a proxyk már nagyon régen megoldották a nekik szánt problémát, elvégezték feladatukat, lehetővé tették az emberi faj túlélését a szinte kipusztult bolygón. De vajon mit kezdjen magával egy öntudattal rendelkező félisten, ha már nincs mit csinálnia? Ordít a válasz: keressen értelmet létezésének. Első Proxy pontosan ezt teszi, és a folyamatot legegyszerűbben uroborosz, a saját farkába harapó kígyó szimbolikus jelentésével lehetne leírni. Ahhoz, hogy ki tudjam fejteni, miért van ez így, el kell mondanom, miről is szól valójában a történet (eddig az erdőről beszéltem – most nézzük meg a fát).

Az anime két főszereplője, Vincent Law, egy egyszerű technikus és Re-L Mayer, aki a romdeau-i nyomozóiroda detektívje. Az emberek és a proxyk mellett a történetben úgynevezett AutoReivek is léteznek, akik lényegében az emberek szolgálatában álló androidok. A történet első részében megtudjuk, hogy az androidok között egy vírus terjeng, melyet Cogito vírusnak neveztek el. Már itt kirajzolódik az a mintázat, amelyet az anime úgy font össze, hogy a néző akaratlanul is beleakadjon a szálakba. A megfertőződött AutoReivek furcsa módon kezdenek el viselkedni. Nem hallgatnak gazdájukra, és mindenféle különösebb külső inger nélkül letérdelnek imádkozó pózba és halkán mormolnak valamit. A jelenség egyértelmű utalás arra, hogy az AutoReivek a vírus hatására öntudatra ébredtek. Különös kapcsolathálózatokat fedezhetünk fel itt, ha elgondolunk a vírus nevén.

42

A Descartes-ra való utalást csak akkor nem vesszük észre, ha csukott szemmel nézzük a sorozatot. Az epizódok címei sorra a 'meditáció' szóval kezdődnek, mely egyenes utalás Descartes *Elmélkedések az első filozófiáról* című művére. Descartes „gondolkodom tehát vagyok” elhíresült megállapításával arra utalt, hogy nem kételkedhetünk létezésünkben, mivel a kételkedést mi végezzük, mi gondolunk rá, tehát léteznünk kell – gondolkodom, tehát vagyok. Cogito ergo sum. A Cogito vírus neve már önmagában egyértelművé teszi, hogy a fertőzött AutoReivek a vírus hatására képesek lesznek gondolkodni. Ellentmondásosnak tűnhet ez a kijelentés, mivel az egészséges AutoReivek megnyilvánulásai alapján a néző számára úgy tűnhet, mintha azok intelligens, gondolkodásra képes lények lennének. Amennyiben elfogadjuk, hogy a tanuló algoritmusokkal működő szuperszámítógépek gondolkodnak a különböző problémák megoldásakor, ez így is van. A különbség az ilyen fajta gondolkodás és a között, amiről Descartes beszél, az, hogy az egyén, aki gondolkodik létezéséről, ezt a saját szubjektumával teszi, azzal az énnel, amelyhez öntudatot párosítva létrehozza a gondolkodást. A probléma lényegében megegyezik a klasszikus forrásokból már jól ismert kérdéssel, amelyet például a *Szárnyas Fejvadász* Roy Battyje, vagy a *Páncélba zárt szellem* Kusanagi Motokója is feltesz magának: gép vagyok vagy ember? A kérdés maga természetesen nem a fiziológiára, de még csak nem is az intelligenciára vonatkozik, hanem a szellemre, a lélekre, az ember esszenciájára, öntudatára. A Cogito vírus ezzel ruházza fel az AutoReiveket, öntudatra ébreszti őket. Az anime keveset foglalkozik ezzel a kérdéssel a felszínen, indirektív módon mégis ez a jelenség fonja körbe a fő történetszálat. Az androidok azon vágya,

hogy emberré válhassanak, a kezdetektől áthatja a science fiction világát. Azzal már kevesebb történet foglalkozik, hogy mi történik akkor, amikor a gép már öntudatra ébredt. Emlékezzünk vissza, a proxyk az emberek által létrehozott (szuper)lények, akik egyértelműen rendelkeznek öntudattal. Az Ergo Proxy tehát bumerángxként kezeli az öntudat problémáját, amely visszatér a nézőhöz újabb feldolgozásra.

A történet elején Vincent Law-t csak csukott szemmel látjuk, még olyankor is, amikor nyilvánvalóan lát. Egy rendkívül szerény, visszahúzódó, minden utasítást feltétel nélkül elvégző személynek ismerjük meg, akinek legnagyobb vágya az, hogy a tökéletes Romdeau város polgára lehessen. Élete akkor kezd tekervényes fordulatot venni, amikor elkezd olyan dolgokra emlékezni, amelyeket legjobb tudomása szerint nem ő élt át. És itt térünk vissza Platón barlangjához. Vincent azzal, hogy kinyitja a szemét, beengedi a fényt, kilép az árnyékvilágból. Az anime több rétegben is eljátszik ezzel a gondolattal, mivel Vincent nemcsak hogy fizikailag kezd el *valóban* látni (azzal, hogy kinyitja a szemét), hanem az ezzel párhuzamos eseménysorozat – a véletlenszerűen megjelenő emlékképek révén – szintén egyfajta barlangból való kilépésként értelmezhető, hiszen Vincent emlékei egy új, elfeledett énjéről rántják le a leplet.

A sorozat egyik részének címe: *Anamnesis*. Az anamnézis szorosban kapcsolódik Platón ismeretelméletéhez, mely szerint a tudás elsajátítása valójában visszaemlékezés egy előző életben megszerzett tudásra. Vincent valami hasonlón megy át, mivel a folyamatosan felvillanó emlékei megrémítik ugyan, mégis egyre biztosabb benne, hogy azok a sajátjai, hogy nem valaki más emlékeire emlékszik, annak ellenére, hogy a visszatérő emlékek cselekvője nem ő maga. Vincent valójában egy proxy, akinek törölték az emlékezetét. Az Anamnézis című epizódban Vincent végig álmodik, bár az álmon belül többször elhangzik, hogy ez valójában nem álom. A helyszín egy könyvtár, amelynek egyik asztalánál egy öregúr készíti épp a teáját. Vincent leül mellé, mire az öregúr úgy szól hozzá, mintha régi ismerőse lenne. Vincent egy ponton belenéz egy könyvbe, melyben az egyetlen szó az anamnesis. A könyvtár összes többi könyve teljesen üres, ugyanakkor minden könyv címe megegyezik Vincent nevével. Sok könyv épp olyan módon helyezkedik el a könyvespolcokon, hogy Vincent vezetékneve – Law – az, ami hangsúlyt kap. Itt furcsa hurkot alkot az anime, melynek jelentőségére csak a történet előrehaladtával derül fény. A *law* angol szó magyarul elsődlegesen törvényt jelent. A néző számára Vincent karaktere kizárólag a körülötte végbemenő rejtélyes események (főként az emlékképek) miatt jelentős, viszont a nevekbe rejtett szimbolika már a sorozat elején elég nyilvánvalóvá válik. Éppen ezért ellentmondásosnak tűnhet, hogy egy gyenge lélekjelenléttel rendelkező karakter vezetékneve megegyezik a *törvény* szóval. Amint azt említettem, a történet során kiderül, hogy Vincent valójában egy proxy. A proxy viszont teljesen jogosult arra, hogy a *törvény* névvel illessük, mivel ő valóban képes kiaknázni, manipulálni, illetve bizonyos értelemben megszabni is a természet törvényeit (legalábbis az emberi faj szemszögéből relevánsakat). Vincent vezetékneve így a valós énje egyik legfontosabb tulajdonságát takarja.

Egy pillanat erejéig lapozzunk vissza az üres könyvekhez. Vincent álmában a könyvtár könyveit sorra kinyitva azt látja, hogy azok lapjai üresek. Ismét több szintű értelmezési keretrendszer nyit meg az anime, ahol a jelentés(ek) után kutató néző könnyen úgy érezheti magát, mintha egy forgó négydimenzi-

ős hiperkockában ülve valaki azt kérné tőle, hogy mutasson felfelé. Az üres lapok egyrészt utalnak arra, hogy valami hiányzik Vincentből, valami, ami legalább olyan fontos az ember számára, mint a szöveg a könyv számára – egy esszencia, ami nélkül az adott matéria nem tudja betölteni azt a prekonceptiót, amelyet fogalmi szinten párosítunk hozzá. A könyvtári jelenetben az öregúr gyakran csettint egyet a kezével, amit mindig egy gyors filmképváltás követ. Ezen alkalmak némelyikében a narrátor szerepét átveszi az a proxy, akivel kapcsolatban Vincentnek egyre gyakrabban előtörő emlékei vannak. Az egyik ilyen csettintést követően a proxy rámutat a megismerés fenomenológiai problémájára, mely szerint attól, hogy látunk egy tárgyat, még nem lehetünk benne biztosak, hogy a látvány hű reprezentációja az objektumnak, amely függetlenül attól létezik, hogy mi megismerjük-e. Igazából csak abban az élményben lehetünk biztosak, hogy látjuk az adott tárgyat.<sup>3</sup> A proxy a következőt mondja Vincentnek:

Mások szemszögéből a világ része vagyok. De ha megfigyelem a világot a saját szemszögemből, sehol sem találok magam. A megfigyeléssel hozzuk létre saját perspektívánkat. Soha nem szűnhetek meg szemszögem eredetének lenni saját nézőpontomból. Csak azt tudom megfigyelni, ami nem saját magam vagyok. Ez az első és legfontosabb alapelv. Senki vagyok, de még ha lennék is valaki, akkor is túlmutatok a felfogóképességeden. De ha fel is tudnád fogni, ki vagyok, akkor sem lenne eszközöd arra, hogy kifejezd ezt a tudást. Nem tartozom a világhoz. Ez a korlát, a határ a mindenség és az öntudat között. Helytelen, hogy gondolkodom, tehát vagyok. Helyesen: gondolkodom, tehát vagy.

44 Nietzsche szerint Descartes megállapítása hibás, ugyanis attól, hogy a létezésen gondolkodunk, még nem lehetünk biztosak a létezésünkben, hiszen soha nem tudhatjuk, hogy gondolataink valóban a mieink. Ha megfigyeljük, hogyan is módosította („javította ki”) a proxy Descartes híres mondatát, érdekes összefüggéseket találhatunk. A fenti jelenetben a proxy Vincenthez beszél. Tehát a proxy szemszögéből a *te* („tehát vagy”) nem más, mint Vincent. Mivel ezen a ponton a néző még nem lehet biztos abban, hogy Vincent valójában egy proxy, ezért a jelenetben (a néző szemszögéből) két entitás létezik. A proxy szemszögéből viszont (aki végig tudja, hogy ő valójában megegyezik Vincenttel) csak egy entitás létezik, így hát Descartes megállapításának módosított változata valójában (lényegét tekintve) megegyezik az eredetivel, azzal a különbséggel, hogy a mit sem sejtő Vincent számára kulcsfontosságú célzást tesz arra, hogy Vincent maga a proxy. Ezenkívül egyben utalás is az anime címére: Ergo Proxy. A latin megfelelőből kiindulva „cogito ergo sum” helyett „cogito ergo proxy”-t kellene mondanunk (azért proxyt, mert tudjuk, hogy Vincent a proxy, aki a „gondolkodom tehát vagy”-ban helyettesíthető az egyes szám második személyre mutató referenciával). A „cogito ergo proxy” egyúttal az animében jelenlévő Cogito vírusra is utal, mely a néző számára továbbra is relatíve jelentéktelen történeti elemnek tűnhet, hiszen a sorozat elején megjelenő problémafelvetés óta szinte fel sem merült, a hangsúly gyors ütemben Vincent felé tolódott. Az anime zsenialitása ebben is tetten érhető,

3 Jan BOR – Errit PETERSMA, *Képes filozófiatörténet*, ford. BALOGH Tamás és mtsai, Budapest: Typotex, 2010, 334–335.

hiszen a Cogito vírus nagyon is fontos szerepet tölt be a különböző narratív elemek jelentésének keresésében. Itt most ismét kettéágazódik a gondolatmentünk, de próbáljuk meg még egy kis ideig nem elveszíteni a fonalat, a szá-  
lak hamarosan összeérnek.

Újabb filozófiai frontot kell nyitnunk, hogy vissza tudjuk fejteni Vincent leg-szembevetőbb archetipikus szerepét a sorozatban, az elvesztett énjét kereső hőst. Az egzisztencialista nézőpont tökéletesen tükrözi Vincent vívódását, mely a technikai elemeket tekintve leginkább az anime melankolikus atmoszférájában (színek és zene), míg tartalmi szempontból főként Vincent saját léte-zése és létezésének oka körüli homály és állandó feszültség formájában jele-nik meg. Sartre szerint<sup>4</sup> az egzisztencia megelőzi az esszenciát, mely lénye-gében azt jelenti, hogy az egyének saját egyén(iség)e a legfontosabb, nem pedig azok a külső szerepek vagy sztereotípiák, amelyeket mások hozzájuk rendelnek (gondoljunk vissza a könyvek üres lapjaira). Ebből kiindulva, az egyén öntudata segítségével maga határozza meg esszenciáját, így adva jelentést és értelmet saját életének. Itt jön képbe Vincent, akinek – mivel két-ségei támadtak saját emlékeit illetően – éppen ezzel a jelentés-létrehozással van komoly problémája. Az egzisztencialista filozófia külön foglalkozik ezzel a jelenséggel; a nem túl vidám csengésű *Angst* (szorongás) nevet adták neki. Saját esszenciánk szubjektív létrehozásának lehetősége egyrészt nagyon jól hangzik, mivel egyértelműen tükrözi szabad akaratunkat, másrészt viszont elrettentő is tud lenni, hiszen óriási felelősséggel jár. A szakadék szélén álló ember analógiájával szokták ezt szemléltetni, aki nemcsak attól fél, hogy lee-sik, hanem attól is, hogy beleveti magát a mélybe. Mivel semmi sem tart min-  
ket vissza, úgy érezhetjük, hogy szabad akaratunk félelmet is létre tud hozni (hiszen akár le is ugorhatunk a szakadékba). Ne keverjük ezt össze azzal, amikor a félelmünknek van egy adott tárgya (pl. egy pók vagy a sötét). Vincent Angstja szárnyakra kap már a sorozat elején, és epizódról epizódra csak növekszik, a néző pedig – főként a háttértörténethez kapcsolódó extra infor-mációk tudatában – „kellemes” betekintést nyer a folyamat egészébe.

Vincent egzisztenciális krízise ismét jó példa arra a rétegződésre, amelyet már többször is említettem az anime kapcsán. Tudjuk, hogy a proxyknak konk-rét feladatot adtak az elhasználadott Földet elhagyó emberek, illetve azt is tud-juk, hogy ezt a feladatot el is végezték – (bár nem egészen rózsás körülmé-nyek között, de) életben tartották az emberi fajt. Ismét felmerül hát a kérdés, hogy mi történik akkor, ha egy szinte mindenható lény elvégzi a számára kiszabott küldetést. Azt hiszem, nem túlzok, ha azt mondom, hogy az elkép-zelhető scenáriók száma végtelen, viszont nagyon is valószínűnek tűnik, hogy ilyen esetben rájövünk: az esszencia, amit sajátunknak véltünk, valójá-ban mások által lett megkonstruálva, és mi még nem rendelkezünk önállóan létrehozott önképpel. Első Proxy valójában ugyanúgy az Angstot élte meg, mint Vincent, csak épp más volt félelmük epicentruma. Míg Vincentnél a saját emlékei körüli homály, addig Első Proxynál léte értelmének kérdése volt a gyújtópont. Első Proxy nem tudott mit kezdeni azzal a szabadsággal és fele-lősséggel, ami feladata elvégzése után tört rá. Hiába rendelkezik emberfeletti képességekkel, alapvető szellemisége az emberhez áll a legközelebb, és –

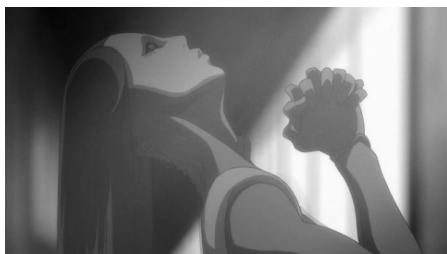
---

4 Uo., 326.

ahogy azzal az egzisztencialisták is egyetértenének – ahhoz, hogy az ember jól működjön, szüksége van rá, hogy értelmet adjon életének.

Itt térünk vissza a Cogito vírusához, ahhoz az önmagába forduló (történet)hurokhoz, ami az anime egy talán kevésbé nyilvánvaló, ugyanakkor legérdekesebb jellegzetessége is egyben. Ahogy azt már említettem, a sorozatban megjelenő intelligens robotok, az AutoReivék között terjeng a Cogito vírus, amely öntudattal ruházza fel őket, melynek hatására legtöbbjük engedlenné válik gazdájával szemben, és gyakran térden állva, összetett kézzel bámulnak az égbe, valamilyen érthetetlen szöveget hadarva. Utóbbi viselkedésmintájuk univerzális jellegű, a néző azonnal az imádkozásra asszociál, amely tevékenység látszólag összeférhetetlen az anime fő történetszálaival (erről a jelenségről nem is igazán esik több szó az egész sorozatban).

2. ábra – Az imádkozó AutoReiv és az üres könyv, melynek címe azonos Vincent nevével.



46

Viszont ha kicsit átgondoljuk, hogy mit reprezentálhat egy a természetfelettihez könyörgő android egy science fiction animében, olyan, magába visszakanyarodó történet szerkezetet vehetünk észre, amelynek vizualizálásával még Eschernek<sup>5</sup> is meggyűlne a baja. Az embert mindig is vonzotta a misztikum, és ez valószínűleg nem is fog megváltozni. A misztikum egyrészt nem megfigyelhető, másrészt mivel nem tudunk vele közvetlen interakcióba lépni, csupán képzeletünk szab határt annak, hogy milyen formában létezhet egyéni, vagy akár kollektív tudatunkban. Pontosan ezért rendkívül egyszerű a misztikum idealizálása és felhasználása különböző célokra, melyek között szerepel az individuumban jelenlévő káosz csökkentése is. A természetfelettiiben való hit el tudja látni ezt a funkciót, különösen akkor, amikor a szabad akarat és az ehhez kapcsolódó felelősség, valamint az ezek miatt felmerülő végtelen kérdés súlya nem engedi az egyént saját maga szempontjából kielégítőnek vélt módon funkcionálni. Más szóval a természetfelettiibe vetett hit reményt adhat, amikor minden más relativizálódik körülöttünk és kiveszni látszik az értelem. Az AutoReivék öntudatra ébredése egyben azt is jelenti, hogy már nincs gazdájuk, nincs, aki értelmet adjon létüknek. Létkrízisbe kerülnek, melyből kiutat egy náluknál nagyobb, abszolút hatalommal rendelkező, természetfeletti entitástól remélnek. Az AutoReivék öntudatra ébredését tehát nem az objektív,

5 Maurits Cornelis Escher (1898–1972) holland művész volt, aki végtelen, önmagukba forduló geometriai formákat rajzolt. Híressé vált művei pl. a *Relativitás* (1953) vagy a *Vízésés ház* (1961).



analitikus, intuíciót kizáró, racionálisan gondolkodó szuperintelligencia<sup>6</sup> követte, hanem egy a káoszban értelmet kereső, az emberi szellemiséget jellemző tudat.

A szabad akarat és az öntudat terén a proxykkal valójában ugyanaz a helyzet, mint az AutoReivekkel, mindössze azzal a különbséggel, hogy a proxyk egy már nagyságrendekkel fejlettebb technológiával rendelkező emberiség keze munkája, míg az AutoReivek a proxyk által életben tartott, a haldokló bolygón maradt emberek viszonylag lassú fejlődésének technológiai eredményei. Ha időben szinkronizálnánk a két különböző androidtípust öntudatra ébredésük szempontjából, nem találnánk közöttük különbséget. Az AutoReivek Angstjukat saját maguk és életük értelmének keresésével próbálták csökkenteni, első lépésben úgy, hogy egy természetfeletti entitást hoztak létre kollektív tudatukban, amelyről egzisztenciális (szellemi) stabilitást reméltek. A Vincent tudatában megbújó Első Proxy egy lépéssel tovább ment, ő egy emberi tudaton (Vincenten) keresztül próbált meg fényt deríteni az abszolút értelemre. Ezért használható uroborosz, a saját farkába harapó kígyó tökéletes metaforaként az ember azon szándékára, hogy létrehozza azt az entitást, akitől azt várja, hogy az esszenciális lépést kihagyva mutat majd túl az emberi intelligencián. Az emberi lét egyes elemei nem lehetnek opcionálisak olyan esetben, amikor az emberi értelem magasabb intelligenciaszintjének elérése a cél, ennél fogva a proxy megteremtésével a bolygót elhagyó emberek csupán „újraindították” a folyamatot, nem sejtve azt, hogy Első Proxy egy ponton az ember cipőjét veszi majd fel, rálépve ezzel arra az útra, amelynek végén értelmet kap létezése. Első Proxy szempontjából tehát Vincent karaktere úgy értelmezhető, mint saját létkrizisének kulcsa. Mivel az esszencia kizárólag az egyén szubjektumán keresztül látható meg (Vincent sokáig csukott szemmel él), Első Proxy számára nem lett volna elég bekerülni egy ember tudatába, és kémként átélni mindazt, amit egy az Angstjával küszködő ember átél, hiszen ez mindössze (objektív) külső megfigyelés lett volna. Az élményt nem sikerült volna átélnie, így ez nem lett volna megoldás a problémájára. A proxynak a fenoménra volt szüksége ahhoz, hogy az őt körülvevő káosz és rend harmóniába kerülhessen, hogy a létezése értelmet nyerjen. Ezen a ponton válik teljesen érthetővé a proxy monológja, melyet Vincent felé intézett, miközben ő emlékfeltáró álmának legmélyét súrolta. Újabb kettős rétegződés az animében, hogy a Cogito vírus és a proxy összeolvasásával nemcsak a két androidtípus párhuzamos jelenléte kap értelmet, hanem a sorozat atmoszféráját kitöltő filozófiai irányzatok, az egzisztencializmus a fenomenológia és a relativizmus is találkozik.

Ahhoz, hogy bezárjuk a kört, szükség van még egy utolsó kitérőre, amely bár a filozófiában gyökerezik, gyakrabban közelítik a misztikum felől. A gnoszticizmusról van szó, melyre az anime több ponton is egyértelmű utalásokat tesz, leginkább az egyik fő proxy nevével, Monaddal. A gnosztikusok szerint Monad a főisten, a mindenség, a magasabb rendű ideák megteremtője. Gyakran szembeállítják vele Démiurgoszt (Első Proxy), aki nem teljesen isten, de nem is ember. Ő az, aki a fizikai valóságot teremtette. A gnoszticizmus

---

6 Nick BOSTROM, *Szuperintelligencia*, Budapest: Ad Astra, 2015. A szerző kiválóan szemlélteti a tudattal rendelkező robotok jövőbeli létrejöttének optimális körülményeit, figyelmeztetve ezzel a vállalkozás veszélyeire.

egyik alappillére a gnózis, az igazi tudás, az isteni szikra, amelyet az ignoráns Démiurgosz az emberi testbe rejtett. Ebből látható, hogy miért eredeztetik a gnózist Platón ismeretelméletéből, amelynek az anime szempontjából releváns részét már fentebb kifejtettük, mikor az anamnézist tárgyaltuk. Ezen kívül a már többször felemlített klasszikus dualizmus, a jó és a rossz kettőssége szintén áthatja a gnoszticizmus felőli értelmezést, hiszen a gnosztikus gondolat- és hitrendszer szerinti két, ellentétben álló istenség név és funkció szerinti megfelelői proxyként (reprezentálókként!) szerepelnek az animében.

3. ábra – Monad és Első Proxy, illetve Első Proxy.



48

Az *Ergo Proxy* a fentihez hasonló elemek miatt szinte megkívánja, hogy a gnoszticizmus felől is értelmezzük, ami leginkább azért hathat idegennek, mert még mindig ugyanarról a disztópikus science fiction animéről beszélünk, amit a bevezetőben ismertettünk. A készítők szerencsére nem hagyják cserben a nézőt, okosan fésülik össze a szálakat a sorozat végére, bár tény, hogy a „konklúzió” értelmezését legalább olyan tág térben végezhetjük el, mint amilyenben az anime első epizódjának végére találhatja magát a néző (ha bírja addig) – más szóval ne ijedjünk meg, semmi sem válik egyértelművé. Viszont jól illeszkedik a gnózis fogalma ahhoz az értelmezésünkhöz, amelyet az android intelligencia öntudatra ébredéséből fakadó egzisztenciális Angst köré fontunk. Az igazi tudás nem valamiféle elvont, szellemi tartományban lévő információcsomag, hanem sokkal inkább egy átélhető tapasztalat, amely egy alapvető és univerzális emberi létproblémára kínál funkcionális megoldást. Egészen egyszerűen fogalmazva az igazi tudás az élettapasztalatban rejlő bölcsességgel hozható párhuzamba. Ez az, amire az AutoReiveknek, Első Proxynak és Vincentnek is szüksége van. Meg kell tapasztalniuk az egzisztenciális krízist ahhoz, hogy saját élményük következményeként rálelhessenek individuumuk esszenciájára, hogy értelmet találjanak maguknak, hogy élhető környezetet teremtve harmóniába hozzák az őket körülvevő káosz és rend megbontott és kibillent egyensúlyát.

Jordan B. Peterson *Maps of Meaning*<sup>7</sup> című könyvében részletesen kifejti azt a nézetét, mely szerint a hős archetípusa által bejárt út univerzális az egész emberiség ismert történelmében, főként ami a túlélés szempontjából esszenciális hit- és értékrendszereket, valamint az ezekből létrejövő viselkedésmintákat illeti. A hősben manifesztálódik a kollektív tudatunk azon kifejező-

7 Jordan B. PETERSON, *Maps of Meaning*, New York: Routledge, 1999, 216–224.

dése, mely egészséges egyensúlyban tartja a jót és a rosszat. Bátran veti bele magát az ismeretlenbe, saját képességeit teljes mértékben kiaknázva, a megpróbáltatások legyőzésén át eljut a rosszat reprezentáló entitáshoz, legyőzi azt, majd a tapasztalat általi tudással visszatér a közösségbe, ezzel példát mutatva és jobbá téve az életüket. Az *Ergo Proxy* maradéktalanul értelmezhető a hős archetípusa felől, mivel annak univerzális narratíváját párhuzamba lehet hozni az anime fő szereplőinek történetzálaival. Vincent, aki valójában proxy, végigjárja a hős útját, és a végén ellenállva a kísértésnek, a tudás birtokában visszatér az emberekhez, hogy tovább vezesse őket a reményteli jövő felé. Az *Ergo Proxy*ban gyönyörű példáját láthatjuk annak, hogy egy disztópikus science fiction anime is képes komoly, de legfőképp követendő erkölcsi értékrendszert közvetíteni, mindezt úgy, hogy – szakítva a hagyományokkal – rengeteg klasszikus történet szervező elemet a feje tetejére állítva, önmagukba forduló hurkokban körözteti a nézőt. Győzzük le a sárkányt, nézzük végig, megéri. Javaslom erősen figyelni Re-L karakterét, akinek nevét mindössze két vonallal kiegészítve (ReAL) teljesen új kapukat nyithatunk meg a történet értelmezéséhez...

## Forrás

*Ergo Proxy*, Manglobe, Shukō Murase, 2006.

## Irodalom

BOR, Jan – PETERSMA, Errit, *Képes filozófiatörténet*, ford. BALOGH Tamás és mtsai, Budapest: Typotex, 2010.

BOSTROM, Nick, *Szuperintelligencia*, Budapest: Ad Astra, 2015.

PETERSON, Jordan B., *Maps of Meaning*, New York: Routledge, 1999.

PLATÓN, *Az állam*, ford. JÁNOSY István, Budapest: Cartaphilus, 2008.

### **Ergo Proxy – The Fusion of Philosophy and Sci-fi in an Anime**

**Abstract.** Although the word sci-fi probably makes notions like futuristic technologies pop up into our minds, it is without question that many of these works (also) deal with serious philosophical questions. From this point of view, Ergo Proxy, a Japanese anime (animated series), is interesting and relevant, because despite its sci-fi genre it fuses different philosophical schools (e.g. existentialism, phenomenology, relativism) into itself in such a way so that they form one whole. At the same time, the not easily extractable realistic message of the story is obviously present in the narrative. The storylines of the anime create loops which tend towards their own beginning – this phenomenon makes certain “layer-like” interpretations possible, which then can be used to connect seemingly unrelated levels of the narrative structure.

*Keywords:* Ergo Proxy, anime, sci-fi, philosophy, existential crisis, loop

Zolczer Péter  
Selye János Egyetem  
Tanárképző Kar, Modern Filológia Tanszék  
Bratislavská cesta 3322, 945 01 Komárno  
peter.zolczer@hotmail.com