



25 ÉVES A GHOST IN THE SHELL MOVIE

ÍRTA: ISKARIOTES

Idén huszonöt éves az egyik legnagyobb hatású animefilm, a Ghost in the Shell (GitS) vagy magyarul a Páncélba zárt szellem. Érdemes hát újra szemügyre venni e kultikus mozit.

Eseménynapló

2029-ben járunk, egy disztópikus Földön. A kibernetika robbanásszerű fejlődésének köszönhetően egy új korszak köszöntött be a homo sapiens-sapiens életében. Az emberi testet számtalan mesterséges kiegészítővel lehet tökéletesebbre csiszolni, vagy akár teljesen művi testrészekre lecserélni. De a legfontosabb fejlődés a kiber-agy kifejlesztése lett, aminek köszönhetően a szürke-állomány közvetlenül csatlakozhat a különböző (internetes) hálózatokhoz. Az emberek, a kiborgok és az androidok közti vonal egyre inkább elhomályosodik.

Japán a III. világháború és a II. vietnámi háború után az egyik legerősebb országgént emel-

kedik ki a zűrzavarból. Az ország külső és belső békéjéről több szerv gondoskodik. A kiberterrorizmus ellen az úgynevezett Kilences szekció lép fel. Tagjai mind egy-egy terület specialistái, de a csapat operatív vezetője egy Kusanagi Motoko nevű kiborg, vagy ahogyan mindenki hívja: az Őrnagy. Taktikai érzéke kiemelkedő, kézi és fegyveres harcban is elsőrangú, hacker képességeit tekintve pedig a világ egyik (ha nem a) legjobbjá.

Az osztag kimagasló teljesítménnyel rendelkezik, de egy nap értesíti őket a Külügyminisztérium, hogy a csak Bábjátékos néven ismert nemzetközi kiberterrorista most Japánt veszélyezteti. A feladatuk a következő: kapják el, vagy ha nem lehet, likvidálják.

A csapat több marionettfigurát is elkap, de az őket irányító Báb mestert sehogy sem tudják megfogni. Végül egy elkóborolt üres androidtestet szállítanak be a Kilences szekció központjába, de még mielőtt jobban megvizsgálhatnák, fel-

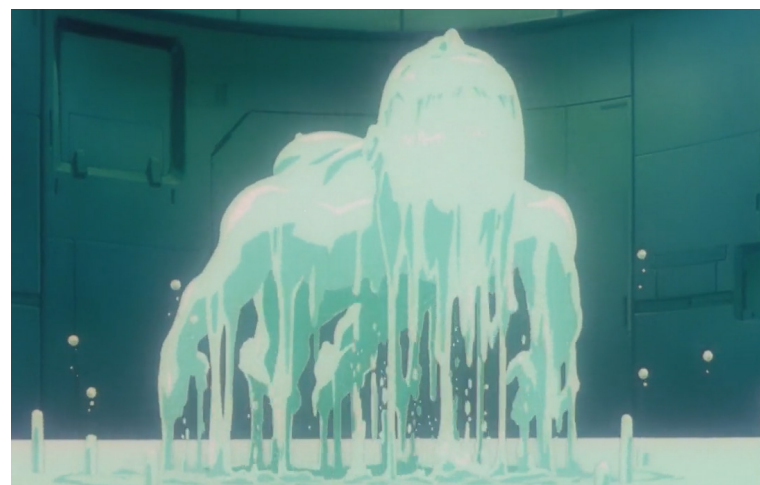
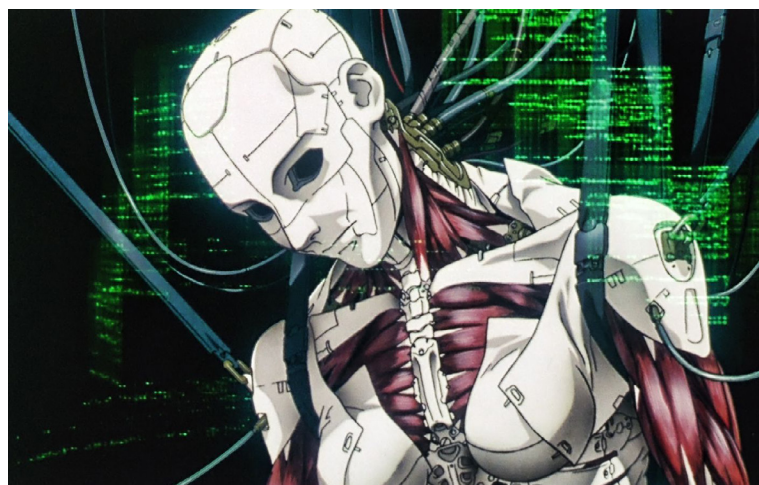
bukkan a Hatos szekció pár embere, és magukkal akarják vinni az androidot. Ekkor a test megszólal, és kijelenti magáról, hogy ő a Bábjátékos nevű hacker, és menedékjogot követel magának. Mielőtt jobban megértenék a kialakult helyzetet, robbanás rázza meg a főhadiszállást, és a Bábjátékos eltűnik. Kusanagi őrnagy – hallgatva a belső megérzésére – egy nyomot követve megtalálja a keresett terroristát...

Fejlesztés

Oshii Mamoru, a film rendezője így nyilatkozott arról, hogy miért vonzódott a történet filmre viteléhez: „A megérzéseim azt mondták, hogy ez a futurisztikus világról szóló történet azonnali üzenetet közvetít a mai világunknak. A számítógépek is érdekelték a saját személyes tapasztalataim révén. Ugyanilyen érzésem volt a Patlabor esetében is, és azt gondoltam, érdekes lenne egy olyan film készítése, amely a közeljövőben zajlik. Még Hollywoodban is csak néhány olyan filmet készítettek, melyek egyértelműen ábrázolják a számítógépek hatását és hatalmát. Úgy gondoltam, hogy ezt a témát hatékonyabban lehet átadni animáción keresztül.” (idézet a magyar wikipédia oldalról) Hozzá kell tenni, a projektet azért vállalta el, mert épp pénzügyi szűkében volt, és ez jól jövedelmező munkának ígérkezett, de később egyre jobban lelkesedett a moziért. A film előkészületei alatt öt alkotásból merített ihletet Oshii: az 1955-ös *This Island Earth* amerikai sci-fiből, az 1961-es *Hakubajō no Hanayome* japán vígjátékból, az 1968-as *2001 Űrodüsszeia*

amerikai sci-fiből, az 1973-as *Amerikai éjszaka* című Truffaut-filmből és a '82-es *Szárnyas fejvadász* amerikai cyberpunk filmből.

Az animációs rendező Nishikubo Mizuho lett. Ő már korábban olyan nagy sikerű sorozatokon dolgozott, mint az *Ashita no Joe 2* vagy a *Versailles no Bara*. Oshii-val együtt rajongtak a lőfegyverek minél precízebb bemutatásáért. A Motoko kontra Tank harcra és annak bemutatására különösen büszke.



Vezető animátornak Okiura Hiroyukit sikerült megnyernie Oshiinak, akivel már a *Patlaborban* is együtt dolgoztak. Okiura a szakma krémjéhez tartozik, olyan filmekben dolgozott, mint például a *Paprika*, az *Akira* vagy éppen a *Kimi no Na wa*. De ő rendezte a *Levél Momónak* című mozit vagy a *Jin-Roh*-t is. Okiura elhagyta a mangás Motoko fiatalos lendületét, kivette belőle a játékosságot, a pajkosságot, illetve úgy egyáltalán az érzelmeket. Valamint a nőiség minden jellegzetességétől is megfosztotta: semmi dús haj, a kebelméreteit is lejjebb vitte. Olyan, mintha a *Neon Genesis Evangelionban* (ami szintén '95-ös) szereplő Rei felnőtt változatát látnánk vissza, legalábbis fizikálisan. Az ő munkáját segítette Kise Kazuya, akinek az elmúlt évtizedekben kvázi minden animéhez köze volt, de leginkább a *GitS* univerzumnak lett egyfajta általános pedellusa.

A dizájnért Takeuchi Atsushi felelt. Oshii őt is ismerte már korábbról, szintén a *Patlaborból*. Takeuchi neve szintén jól cseng az animeiparban, köszönhetően annak, hogy olyan univerzumokon dolgozott, mint az *NGE*, a *Psycho-Pass* vagy az *Appleseed*. Az ő ötlete volt, hogy a mangában szereplő New Port Cityhez az alapot Hongkong szolgálta. Futurisztikus várost kerestek, de ilyet ők nem találtak (emlékeztessük magunkat: az alkotók Tokióban éltek akkoriban), így esett a választás a kaotikus, fülledt, zavaros városra.

A tachikomák megjelenését Kawamori Shōjira bízta, aki leginkább arról ismert, hogy a *Macross* világot részben ő teremtette meg. A

fegyverek megalkotását Iso Mitsuóra bízta, aki dolgozott a *Jojón*, az *NGE-n* vagy éppen a *Cowboy Bebop* mozifilmeken is.

Ogura Hiromasu lett a film művészeti vezetője, ugyanezt a pozíciót töltötte be a *Honnêamis* szárnyainál, de dolgozott a *Chihiro Szellemországban* című filmen és az *Idő fölött járó lányon* is.

Technológia

A film egyik legnagyobb erénye a kimagasló technikai megoldásokban rejlett. A mozi tízmillió dollárból készült el, a szintén '95-ös *Pocahontas* ötvenöt, míg a teljesen számítógépes grafikán alapuló *Toy Story* harminchárom dollármillió büdzsével dolgozott. Oshii később azt nyilatkozta, hogy ilyen költségvetéssel csak erre volt képes. Mint mondta, a *Páncélba zárt szellem 2. – Ártatlanság* forgatásánál már nem voltak anyagi gondjai.



A büdzséje húszmillió dollár volt. Abban az évben három filmet jelöltek animációs Oscarral: a *Shrek 2*-nek százötven-, a *Cápamesének* hetvenöt-, míg a győztes *Hihetetlen család*nak kilencvenkétmillió dollár volt a kerete. Nevetséges.

A stáb az akkori egyik legmodernebb animációs technológiával, a DGA-val dolgozott, így a hagyományos kézi rajzolást a számítógépes grafikával együtt tudták használni. Szerkesztésre pedig az AVID technológiát hívták segítségül. Így többször éltek azzal a lehetőséggel, hogy az előteret eltorzították, míg a háttérrel fókuszálatlaná tették, és így érték el a mélység hatását.

Kusanagi hőoptikai álcájához a TIMA szoftvert használták. Itt folyamatosan az Őrnagy tesztet kellett igazítani a háttérhez, amit végig érintetlenül hagytak. A komputeres grafikai jelenetek rendezéséért Tanaka Seichi felelt.



A nyitójelenetben látható fekete háttér előtt futó zöld számok ötlete – amelyek a stábtagok digitalizált nevei – az övé volt. De neki kellett megküzdenie a fejben lejátszódó jelenetekkel is.

Oshii elmondása szerint az előkészületek: a különböző vázlatok és koncepciók kidolgozása tíz hónapig tartott, magára a rajzolásra pedig három hónap jutott. Miyazakiról ismeretes, hogy egy hónap/perc tempóban dolgoznak a Ghiblinél, no persze lehet, hogy neki ezért van Oscar-szobra.

Fogadtatás

A film maga csalódást okozott 1995-ben. Egyrészt a japán képernyőket már hosszú ideje a *Dragon Ball Z* és a *Slam Dunk* maszkulin hősei uralták, lányoknak pedig ott volt a *Sailor Moon*. Tavasszal ehhez jött a *Slayers*, központjában Verselő Linával, akiről pontosan tudjuk, mennyire nőies. Ősszel pedig az Akira rendezőjének új antológiája: a *Memories*, valamint a Neon Genesis Evangelion. Ez utóbbi sorozat oly mértékben meghatározta az animeipar következő évtizedeit (sajnos), hogy a *GitS*-nek nem volt tere mellette.

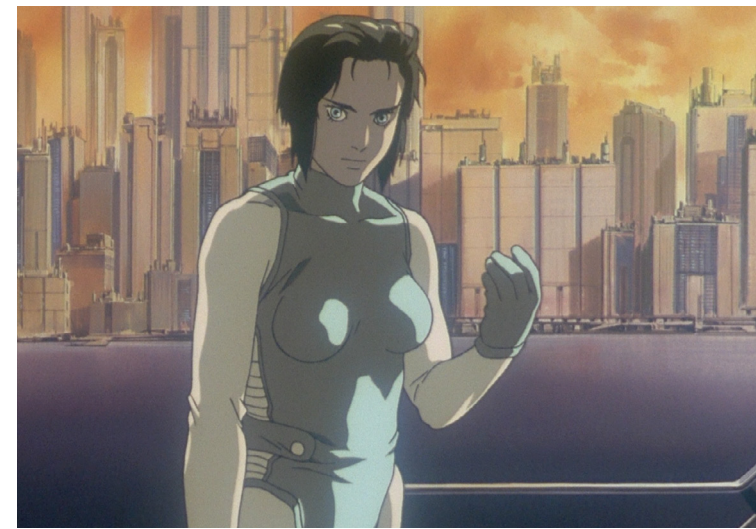
Amerikában sem volt elsőre sikeres a film. Disztópikus sci-fi filmnek ott volt rögtön három élszereplős film is: a *12 majom*, a *Waterworld* és a *Dredd bíró*. Közülük az utolsó kettő anyagi bukás volt, Kevin Costner vízi *Mad Maxe* 175 millió dollárba került és csak 264 milliót hozott vissza, míg a Sylvester Stallone által életre hívott képregényfil-



met 90 millióból gyártották, a pénztáraknál pedig 113 milliót hozott vissza. A közönség akkoriban nem rajongott az ilyen filmekért.

A cyberpunk vonal pedig túltelített volt. A *Johnny Mnemonic – A jövő szökevényében* az ifjú Keanu Reeves szaladgál saját agyába ágyazott memóriatárolóval a jakuza előtt. Hasonló elvek mentén épült fel James Cameron producerkedése mellett a *Strange Days – A halál napja*, ahol Ralph Fiennes más emberek virtuálisan lementett emlékeivel csencselt.

A *Net – A hálózat csapdájában* című filmben Sandra Bullock az elektronikus állami nyilvántartások útvesztőjében bolyong. A *Hackers – Adatrablók* filmben Angelina Jolie hekkerkedik egy randevúért. A *Virtuosity – SID 6.7 – A tökéletes gyilkosban* Denzel Washington a kibertérből kiszabadult terrorista programot, Russel Crowe-t akarja elkapni. Ráadásul a *Batman mindörökké*ben a Rébuszt alakító Jim Carrey azzal van elfoglalva,

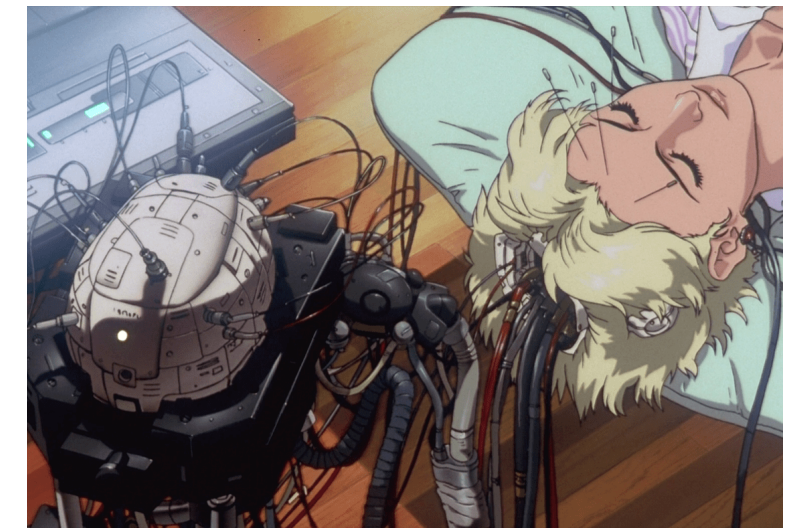


hogy másokból kiturmixolja az emberek elméjét. De hát 1995-t írtunk, az évet, amikor kijött a boltokba a Windows 95, és sokaknak ez lett az első igazán használható és olcsó operációs rendszere.

Hát ebben a közegben kellett volna felfedezni a Páncélba zárt szellemet. Nem ment. És a helyzeten az sem segített, hogy a Manga Entertainment valóban elintézte, hogy Nagy-Britanniában korán bemutassák a filmet (1995 novembere). Az USA-ban '96 márciusában került bemutatásra.

Másrészt sok nyugati animefan és forgalmazó csalódott a filmben. Sokan egy újabb Akira mozit vártak, tele vérrel, lázadással és jó sok káromkodással. Erre kaptak egy melankolikus poszt-humanizmuson filozofáló bensőséges animációs művet.

Szerencsére hamar elkezdtek kiadni VHS kazettán a filmet. 1996 augusztusában a Billboard VHS listáján az első helyre került a *GitS* a maga



200 ezer eladott példányával. Ráadásul a kritikusok is kezdték felfedezni maguknak a japán animáció új csodáját.

A filmkritikusok ezek után írásaikban azt fejtegették, hogy a 2001 Űrodüsszeiában HAL még egy áramkörök közt megbújó intelligencia volt, a Szárnyas fejevadászban a replikánsokat üldözték, a Robotzsaruban a kiborggá válás fájdalmas volt – ezekkel szemben a *Ghost in the Shell*ben a kiborgoknak saját testük van, amit önként vállalnak, és boldogok a döntésükkel, vagy legalábbis nem kínna élnek meg a helyzetüket.

Szintén értékelték, hogy a *GitS* a digitális teret és a valóságot összekötötte. A filmek cselekményei addig vagy magában a digitális világban játszódtak, vagy a valós világban küzdöttek az ellenséggel szemben. De itt a cselekmény egyszerre zajlott mindkét térben. Sokan ezt a művet tartják a hídnak a *Szárnyas fejevadász* és a *Mátrix* között.

A rendező

Oshii Mamoru 1951. augusztus 8-án született Otában. Tanulmányait a tokiói Gakugei Egyetemen végezte. Egyetemista évei alatt végignézte Fellini, Bergman, Antonioni, Melville, Godard, valamint Tarkovsky és Kawalerovic filmjeit. 1977-ben kezdett el animézni; az első sorozat, amibe bedolgozott, az Ippatsu Kanta-kun volt. 1980-ban mentorának, Toriumi Hisayukinak engedve aláírt a Studio Pierrot-hoz, ahol bekapcsolódott az Urusei Yatsura munkálataiba. Majd következett '83, és a Toriumi által rendezett *Dallos*, ami az első Original Video Animation (OVA) volt. Ezek után aláírt a Studio Deenhez, akik az Angels Egg elkészültét pénzelték. Ezt leginkább azért tették, mert addigra már ők készítették az *Urusei Yatsura* filmjeit, és bíztak abban, hogy Oshii majd rendezni fog náluk, ahogy már a két UY film esetében tette. Ha valaha is készítettek anime MŰVÉSZfilmet, akkor az Angels Egg az. Ehhez képest az *Ergo Proxy* egy fékte-



lenül pörgő „B” kategóriás VHS akciófilm szintjén mozog. De nem ez történt. Oshii otthagya őket, és a frissen alapított Studio Ghiblihez ment egy jövőbeli film miatt (ez lett volna a soha el nem készült *Anchor*). A kapcsolatuk úgy megromlott, hogy Oshii később a Ghibli stúdiót egyfajta fasiszta gulággként írta le, ahol nincsen tiltott eszköz, csak a kitűzött eredmény a fontos. (*Félelmetes, hogy miket mond.*)

Ezek után kipróbálta magát az élszereplős filmek világában, és többek közt leforgatta a Farkasbrigád első filmfeldolgozását is. Majd a két Patlabor film elkészülte után vágott bele a *Ghost in the Shell*-be, ami végül elhozta számára a világsikert. Fontos kiemelni ezt, hogy világsikert hozott számára, Japánban a film nem lett túl népszerű. Oshii jó pár filmjét azért tudta elkészíteni, mert külföldiek pénzt áldoztak rá, vagy éppen a japánok tudták, hogy ha vele forgatnak, akkor az nemzetközileg jobban értékesíthető. A *GitS* után egy kis szünetet tartott, majd 2001-ben elkészítette az *Avalon* című lengyel-japánalkotást. Ezek után jött ki a *Páncélba zárt szellem – Ártatlanság* filmmel 2004-ben. Majd 2007-ben az itthon is kiadott *Égenjárókat* vitte vászonra. Az előbbi Arany Pálmára jelölték Cannes-ban, míg az utóbbi a Venecei Arany Oroszlán esélyese volt.

2009 óta letett ugyan pár filmet az asztalra, de ezek semmilyen szinten sem közelítik meg korábbi munkáit. Legtöbb idejét Atamiban tölti Da-



niel nevű korcs kutyájával. Oshii filmjeiben megfigyelhetőek bizonyos stílusjegyek. A filmek eleje mindig gyors tempójú és lüktető. Majd lelassul, és ezt a nyugalmat szakítja meg egy-egy adrenalinfröccsös akciójelenet. A producerek szokták is noszogatni, hogy több és több akciójelenetet tegyen bele, mert azok nagyon jók. Oshii véleménye szerint őt félreértik, ő nem akciófilmeket készít filozófiai tartalommal, ő filozófiai akció movie-kat készít. Szeret játszazodni a tükröződéssel és a ma-



dárrajokkal. Ahogyan egy interjúban fogalmazott: kijelölöm a területemet egy filmben, ahogyan a kutyák szokták.

Aki mélyebben el szeretne merülni a rendező világában, annak tudom ajánlani *Brain Ruh: Stray dog of anime – the films of Mamoru Ishii* című könyvét.

Kritika

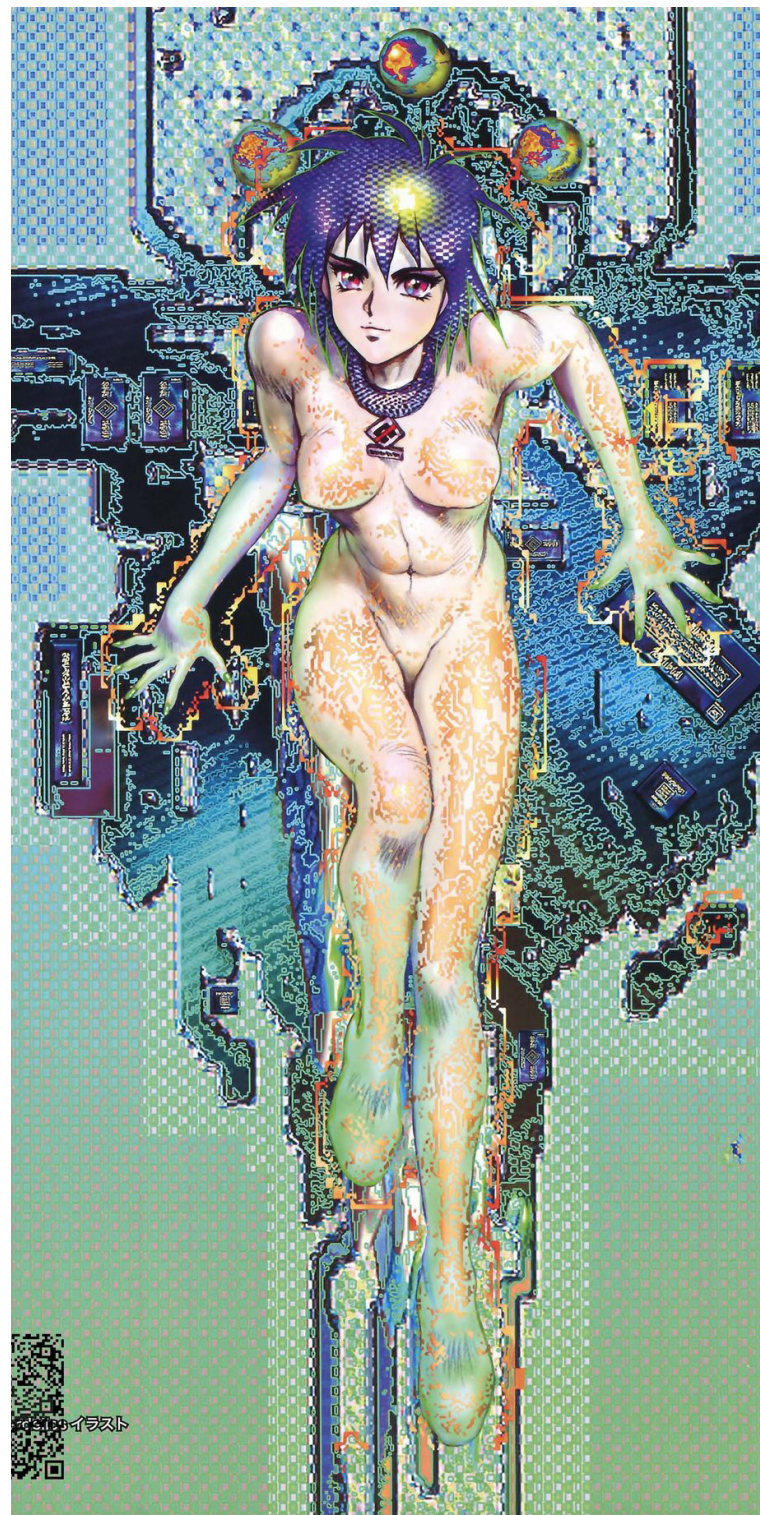
A *Ghost in the Shell* alaptörténete klasszikus. Az ősforrás itt is, mint oly sok esetben Tezuka *Tetsuwan Atom* története. Adva van egy már nem ember, de még nem gép karakter, aki keresi identitását a világban. Ehhez párosul egy másik Tezuka-mű, a *Ribon no Kishi*. Az alapkonfliktus ugyanaz, mint a *Versaille no Barában*: egy leányt fiúnak nevelnek, de egy nap rádöbben arra, hogy ezt a kettősséget nem lehet tovább cipelni. Újabb egzisztenciális konfliktus.

Oshii véleménye szerint a mű – ha lehet valamihez hasonlítani – egy modern shishōsetsu regény, csak éppen filmben; mi talán introspektív nézőpontúnak mondanánk a történetet.

A film helyszíne rögtön zavarbaejtő. New Port City. Egy angol nevű gigapolisz a jövő Japánban. Egy város, melyet a nemzeti önérzetükre mindig oly büszke japánok a volt Brit Birodalom utolsó gyarmatáról, Hongkongról mintáztak (ami még akkor brit fennhatóság alá tartozott). A fiktív futurisztikus városban a csupa acél és üveg felhőkarcolók, monolitikus épületek teljesen logikus kísérőjének látjuk a bádopiac körülményeit. Az utca látképe egy kataton állapotban lévő reklámorgia, ami szöges ellentétben áll Motoko lakásával és munkahelyével, amelyek nagyon tiszták, nagyon sterilek és nagyon funkcionálisak.

A mozi kezdetén azonnal találkozunk a történet alapproblémájával. Batou megjegyzi Kusanaginak, hogy túl sok az interferencia az adásában, az Őrnagy viszontválasza szerint ez a havi menzesznek köszönhető. Teljes képtelenség. Egy kiborgtest nem képes a szaporodásra, tehát nincsen havi ciklusa se. Egy későbbi jelenetben még azt is kifejti, hogy a testében lévő nanobotok az alkoholt is azonnal lebontják, ergo nem lehet részeg. Elég meglepő lenne, ha pont a menstruációt ne tudnák befolyásolni.

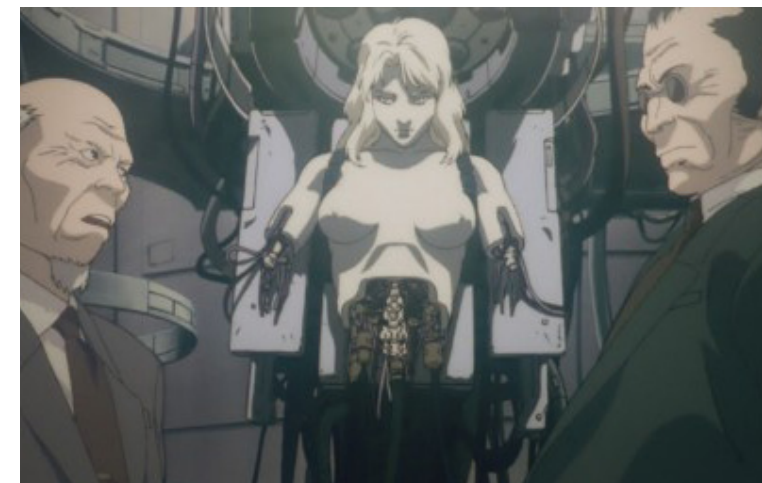
Nem sokkal később Motoko még provokatívabban jelenik meg: amikor teljesen meztelenül leugrik a háztetőről. Nyíltan nőies és egyértelmű-



en nem nőies. A női test ambivalens megjelenítése végigkövethető a moziban.

Pár perccel később Motokót karbantartás közben látjuk teljesen meztelenül, de mégsem gondolunk rá szexuálisan. Az Őrnagy végig semmibe veszi a női test gondolt/vélt határait: épületekről ugrál le, tűzpárbajba keveredik, fegyvertelenül harcol a késes rossz terroristával. A leglátványosabb jelenet – ezen a téren – amikor egymaga szembeszáll a póktankkal, s annak a fedelét nyitja ki, testalkata drasztikus metamorfózison megy keresztül, ahogyan egyre inkább egy maskulin férfi teste jelenik meg előttünk.

A férfiak szerepe pont az ellenkezője Motokóénak. A csapat hivatalos vezetője Aramaki Daisuke, egy alacsony, öreg, kopaszodó úr, semmilyen téren nem látszik vezetői alkatnak. Togusa, akinek a legkevesebb művi beültetése van, és a leghosszabb hajjal rendelkezik a csapatban, még azzal sincsen nagyon tisztában, miért is van



a Kilences szekciónál, fegyvere is a legelavultabb. Batou ezzel szemben maga a megtestesült férfiasság: magas, mély hangú, erős fizikumú. Mégis gyávább, mint Kusanagi, és még gyengébb is nála. A film második kreditjében belépünk egy digitális gótikus katedrálisba, a hely végtelenül sötét és lélektelen. A feketeségbe a zöld digitális kódok engednek be fényt. A jelenetsor a film címével kezdődik, és a rendező nevével végződik. Ahogyan a számítógép/laptop kijelzőjén át pár tízcentis távolságról követjük az eseményeket, azt érezhetjük, hogy mi is belekerülünk a digitális térbe. A William Gibson által megteremtett metaforikus absztrakciót, a kibertér fogalmát, miszerint: „egy képzeletbeli valóságot jelent a számítógép képernyője mögött”, Oshii tartalommal tölti meg.

Ebben a kis „film a filmben” jelenetben a figyelmünket egy gyönyörű freskó köti le, amit olykor megtör a katedrális falazata. A Kiborg születése nevű jelenetben, mintha Botticelli: Vénusz születését láthatnánk meg újra, immár modern környezetben. Ehhez párosul Kawai himnikus zenéje, így a rész végére a kiborgot többnek látjuk, mint ami. Egy mitológiai lény kel életre, aki tökéletesebb, tisztább és bölcsebb, mint mi emberek.

Motoko e jelenet után egyedül ébred egy sötét szobában, ahol csak a nagyváros monolitszerű épületei néznek vissza rá. Az Őrnagy gyakorlatilag a születésétől fogva arra a kérdésekre keresi a választ, hogy mi individualizálja őt? A tapasztalatai? A múltja? Hogy mások miképpen néznek rá? A tudata?

A bűvárkodása során mindezeket felhossa Ba-tou-nak, de nagymonológja során mindegyiket cáfolja. Nem tud saját magának válaszokat adni, ugyanis ahhoz, hogy egy anamorf képet (jelen esetben kérdést) megértsünk, perspektívát kell váltanunk.

A cselekménybe ekkor bekapcsolódó Báb-mester ábrázolása újfent megtöri a hagyományokat. Egy magas, szőke, női robottestet látunk, aki férfihangon szólal meg. Kifeszítve érvel és vitatkozik két férfival, logikája túl erős és kikezdhetetlen. A hímek reagálása brutális: gépkarabéllyal szétlövik a vizsgálot.

Motoko kérdéseire a 2501-es entitás ad választ. Oshii szimbólumokkal hihetetlenül megterhelt múzeumi jelenete során egymás mellé kerül Kusanagi és a milói Vénuszra hasonlító Bábjátékos. Mindketten beleugranak az evolúció még ismeretlen tengerébe. Az internet óceánjából végül egy új poszthumán létforma születik meg, és lép ki az analóg világba. Talán itt nyer valós tartalmat a kiborg szó, amit két fogalom összevonásából

ImDB	8 (126709 szavazat)
MetaScore	76
Tomatometer	96%
AniSearch	81%
AniDB	8,33
MAL	8,3
Anilist	80%
AoiAnime	9,04
Snitt.hu	83%

hoztak létre: KIBernetikus + ORGanizmus. Oshii egy 2017-es interjúja során kitért a film utolsó mondataira. Szerinte profetikusan hatottak, mint mondta, ma már mindenki a zsebében hordja az internetet, és mindig mindenhova magával viszi – gyakorlatilag 0-24-ben online van az ember.

Film kontra manga

Sokan felróják a filmnek, hogy nem mangahű. Nos, ez természetesen igaz. Oshii elmondása alapján Shirow Masamunével egyszer találkozott tíz percre a film készítése előtt, s a mangakát nem nagyon izgatta, hogy mi lesz a képregényével, szabad kezet adott a direktornak. Így aztán Oshii a Bye Bye Clay 9. és a Ghost Coast 11. című fejezetekre fókuszált. A forgatókönyvet Itō Kazunori írta meg, aki a .hack univerzummal szerzett magának hírnevet.

A filmben Motokót alaposan átdolgozták, fiatalosságát elhagyták, ahogyan a játékosságát és a chibi fejevágásait is. Ezzel együtt a humor is szinte teljesen eltűnik a történetből. A mozi lassúbb, mint a képregény, ami egy tempósabb, akcióban fürdő történet komikus jelenetekkel.

Partitúra

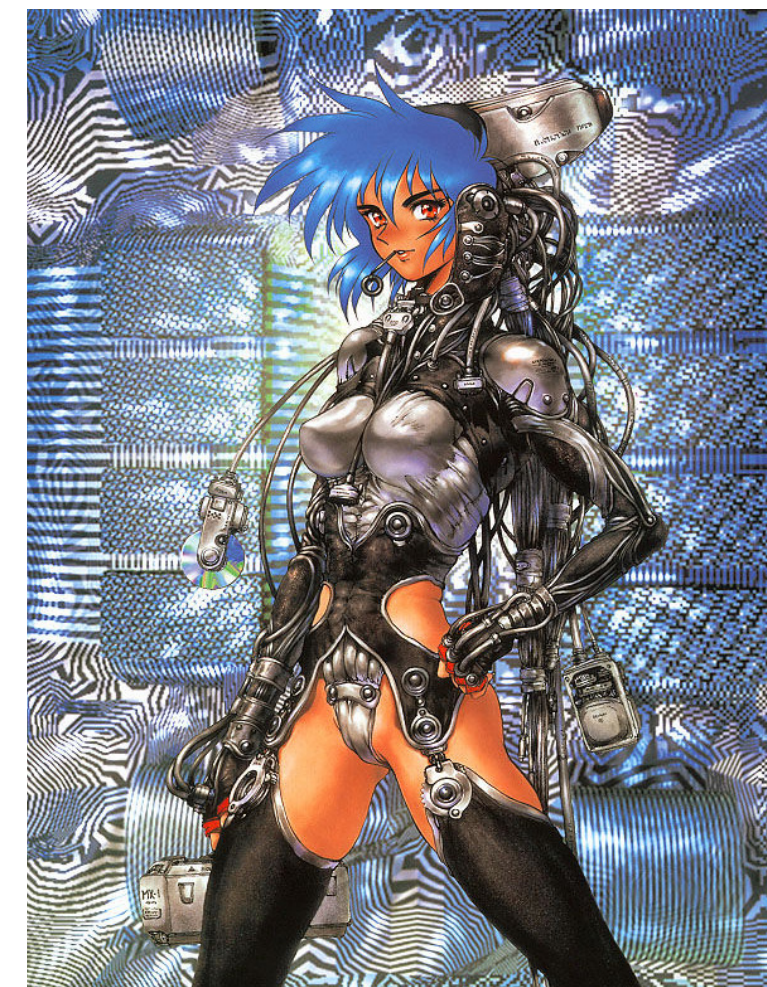
A film zenéjét Kawai Kenji szerezte, aki talán Kano Yoko és Hisaishi Joe mellett az egyik legismertebb anime zeneszerző jelenleg. Kawai végül egy 45 perces soundtracket készített a



filmhez. A legismertebb a film elején felhangzó Kiborg születése című száma. A szövege – bár kevés – klasszikus japán irodalmi nyelven, bybaban íródott, zenei inspirációját pedig egy bolgár nászadal adta. A dal eredeti címe Kaval sviri (bolgárul: Кавал свиря, kb. kavalon játszani), 1989-ben Grammy-díjat nyert Tradicionális Folk Lemez kategóriájában.

Érdekes, hogy a japán népzeneben nem szokás kórust alkalmazni, így ez a zenei megoldás nagyon meglepő volt a közönség számára. Oshii pedig eredetileg csak taiko dobokat képzelt el a jelenetre, szerencsére Kawai megtudta győzni, hogy az nem lesz elég, így egy min'yō stílusú (japán népzene) alkotás született.

A zeneszerző másik fontos hozzájárulása a filmhez, hogy egyes akciójelenetek közben nincsen aláfestő zene, csak a fegyverek ropogása, a robbanások vagy éppen a kocsik nyikorgása ad ki hangokat.



A lemez bónusz számát, a „See you everyday”-t pedig kínai kanton nyelvjárásban énekelte fel Fang Ka Wing.

Az angolszász verzióban a végefőcímdalt lecserélték egy U2-Brian Eno közös számra, a One Minute Warningra. A közös együttműködésre a U2 kiadója nem adott engedélyt, ezért az együttes Passengers néven adta ki a lemezüket.

Ezt követően 1997-ben a Wamdue Project állt elő egy számmal, *King of my Castle* néven. A számnak több verziója és így több hivatalos vi-



deoklipje is létezik. Ezek egyikén a film adja a képet, kvázi egy hivatalos AMV-ként. 2008-ban pedig Britney Spears jelentkezett a *Break The Ice* című animált klippel, ami erősen merített a GitS látványvilágából

Utóhatás

A filmből az évek előrehaladtával egyre teretbélyesedő univerzum lett, készült hozzá előbb két sorozat, majd pár mozifilm. Az ONA sorozat a legfrissebb, pont az idén jött ki a Netflixre.

De a film hatása ennél jóval távolabbra nyúlik. A Mátrix-trilógia nagyon sok mindent innen merített (elég, ha csak a fekete háttér előtt futó zöld számokra gondolunk). De a film megihlette Steven Spielberget is, aki az A.I. – Mesterséges értelem című filmjénél hivatkozott az animére. Ahogyan a szintén általa jegyzett Különvéleményhez is merített ötleteket a filmből. A többszörös Oscar-díjas rendező 2008-ban megvette a megfilmesítés jogait, s végül 2017-ben el is készült belő-

le az élszereplős feldolgozás Scarlett Johansson főszereplésével (*AniMagazin 37*).

James Cameronra szintén inspirálónak hatott. Ő készítette a két évadot megélt Sötét angyal című sorozatot, amit itthon is adtak. A széria gyökereit két animéig lehet visszavezetni: a Páncélba zárt szellemig és az Alitáig. Cameron végül annyira beleszeretett Kishiro Yukito történetébe, hogy megvette a jogokat, és végül film is készült belőle Robert Rodriguez rendezésében, de Cameron felügyelete alatt. A *Titanic* rendezője az Avatarral kapcsolatban kifejtette, hogy a „*Szellem a kagylóban*” volt az „első igazi felnőtt animáció (a *Ghost in the Shell*), amely mind irodalmi, mind vizuális szempontból eléri a kiválóság szintjét.”

Rajtuk kívül még rengeteg sorozat, film, képregény stb. merített ötletet, inspirációt a saját történetükhöz.

A magyar szellemiség

A magyar animefanok 2004 őszén találkozhattak első ízben legálisan a mozifilmmel, amikor az állami M2-es csatorna kora 23:50 perces kezdettel levetítette a *Szellem a kagylóban* címmel ellátott filmet. Majd nem sokkal később a második részét, az *Ártatlanságot* is.

2006-ban az akkor még létező Odeon mozi bemutatta az első mozifilmet új szinkronnal, és már *Páncélba zárt szellem* címmel. A filmet országosan is vetítették.



Szereplő	Japán hang	Magyar hang M2	Magyar hang Odeon
Kusanagi Motoko	Tanaka Atsuko	Horváth Lili	Kerekes Andrea
	Sakamoto Maaya (kislány)		Talmács Márta (kislány)
Batou	Ootsuka Akio	Vass Gábor	
Togusa	Yamadera Kouichi	Takátsy Gábor	Zámbori Soma
Bábjátékos	Kayumi Iemasa	Csankó Zoltán	Seder Gábor
Aramaki Daisuke	Ooki Tamio	Uri István	Versényi László
Ishikawa	Nakano Yutaka	Rosta Sándor	Beratin Gábor



Az első heti zárást követően a magyar mozik TOP10-es rangsorába is befért. A forgalmazó nem volt rest, és pazar DVD kiadást adott ki, illetve egy kevésbé impozánsat is. De készültek még egyéb merchandising tárgyak, így pólók és poszterek is a rajongók számára. Szó volt arról is, hogy 2007 tavaszán jön a folytatás is, de az sajnos elmaradt.

2008-ban az akkor tomboló animehullámot meglovagolva a Music Television bemutatta a GitS első két sorozatát, a *Stand Alone Complexet* és a *Stand Alone Complex 2GIG*-et – Második állás alcímmel. Sajnos a szinkron nem lett túl jó. Zsigmond Tamara természetesen kiváló Őrnagy, de a mellékszereplők esetében túl sok volt a visszaterő hang, illetve lehetett érezni, hogy kevés idő maradt a dramaturgi rész fejlesztésére. A sorozatot később az akkori magyar animecsatorna Sci-fi Kedd műsorblokkjában is levetítették. 2016-ban az Anilogue mutatta be a *Ghost In The Shell: The New Movie* mozifilmet. Az 1995-ös filmet pedig időnként egy-egy mozi vagy kultúrház szokta műsorára tűzni.

Érdekességek

- Kusanagi őrnagy a film során egyetlen egyszer sem pislog. Oshii ezzel is a karakter művi, baba jellegét akarta demonstrálni.

- Maga az animefilm és a hozzá kapcsolódó univerzum Japánon kívül sokkal népszerűbb és kedveltebb, mint szülőhazájában.

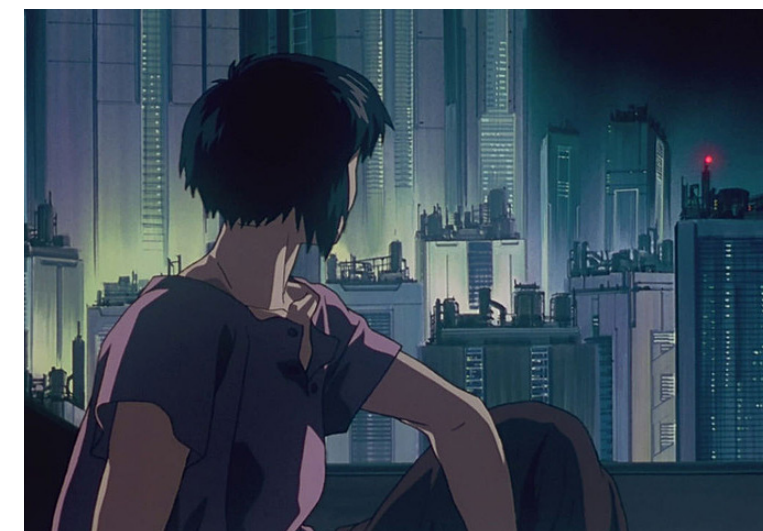
- A japán eredeti szöveget a seiyuu-k két nap alatt lezavarták, az első angol szinkronnál három hétig tartott a rögzítés.

- Hollywoodi pletyka, hogy a *Mátrixban* Trinity szerepét azért osztották Carrie-Anne Mossra, mert hasonlít Kusanagi Motokóra.

- Miért a „kilences” nevet adta Shirō Masamune a történetben szereplő egységnek? Nyilatkozata szerint 1972-ben a müncheni olimpiai események után alapított német Grenzschutzgruppe 9 - GSG9 (magyarul 9. határőrcsoport) név után adta. A valódi egység Németország legerősebb terrorellenes csapata 300 fővel. A kiképzés 1,5 évig tart, a jelentkezők 75%-a az első hat hónapon belül kiesik a kiképzés során.

- A szereplők San Miguel sört isznak, ami egy Fülöp-szigeteki sör, és itthon is kapható.

- Abban a jelenetben, ahol a 6. szakasz lekéri a 2501-es projektet, a Dr. Willis terminál képernyőjén a programozási nyelv a tényleges C-kód.



Cím: Kôkaku Kidôtai 攻殻機動隊

Műfaj: cyberpunk, akció, krimi, dráma, thriller

Témakörök: mesterséges intelligencia, közeljövő, disztópia

Megjelenés éve: 1995

Hossz: 82 perc

Gyártó: Production I.G.

Költségvetés: 10 millió dollár

Bevétel: 43 millió dollár