



Páncélből kizárt szellem

Írta: Iskariotes



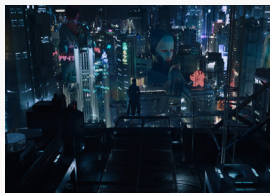
2006. november 27. 19 óra. Ugyan mi a fene történhetett akkor? - kérdezheti a kedves olvasó. Nos, akkor láttam életemben először a *Ghost in the Shell* (GitS) filmet az Odeon moziban. Hatása nagyon nagy volt rám, és ez az az alkotás, ami miatt animés lettem. Az szinte magától értetődik, hogy a GitS univerzumot azóta a szívem csücskének érzem. Van belőle minden jószágom: póló, óriás párna, poszterek, figurák, mangák, dvd-k. Mai napig minden animét, amit megnézek, ehhez mérem, ez az etalon, olyan, mint a méterrúd, amit Párizsban őriznek. A non plus ultra mozgóképpalkotás. Senki és semmi nem tudja felvenni a versenyt vele (na jó talán a The Simpsons).

Forgatás és ami előtte volt

Amikor 2009-ben olvastam az első híreket a live actionról nagyon fel voltam tőle villanyozódva. Közben figyeltem, hogy még mi mindenből lesz amerikai feldolgo-



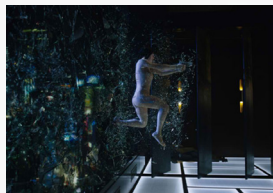
zás: *FMP, Noir, Akira, Death Note, Cowboy Bebop* stb. Aztán szép lassan alább hagytak a remények, mivel nem jöttek friss infók róla. Majd hirtelenjében 2014-ben kezdtek csepegni az infók. Például, hogy az akkor még kevésbé ismert Margot Robbie lesz Motoko, utána pedig kiderült, hogy Rupert Sanders lesz a rendező. Pár hónap sem telt el, de Robbie szerződött egy DC mozifilmhez (*Őngyilkos osztag*), így a Disney (aminél a jogok voltak), a Marvel univerzum birtokosaként kiagyalta, hogy házon belül keresnek egy új színésznőt, aki Scarlett Johansson lett. Fizettek is neki gyorsan 10 millió dollárt. Mikor ez kiderült az internetes jó nép, akik minden apró dolgon képesek felkapni a vizet, elkezdtek til-



takozni mondván, hogy whitewashing történik! De sebjaj, a stúdió simán takarózott azzal, hogy Spielberg lesz a producer(ek egyike), hogy a filmet el kell adni, és ahhoz 'A' kategóriás színésznő, meg PR, marketing és bevételek kellene.

Majd érdekes módon, ahogy a whitewashingozás csak nem akart abbamaradni a Disney rájött, hogy olyan sok remek filmje lesz 2017-re, hogy a GitS már nem is kell. Ezért eladták a Paramount stúdiónak, amivel a Disney együtt szokott működni. A Paramount azzal kezdte az egészet, hogy két héttel korábban rakta a premiert, mert (jogosan) attól félt, hogy a *Halálos iramban 8* le fogja verni. Úgy gondolták, 2017.

„Először az autentikus helyeken vettek fel mindent, így Új-Zélandra utaztak, ahol az összes zöldposztós jelenet készült. Majd Hongkongba tették át a színhelyüket, ahol a külső jeleneteket forgatták le. (A Japánban játszódó anime meg kapja be.)”



március 30. környékén nem lesz ellenfél a kasszáknál csak valami kisbabás sztori, de azt senki nem fogja választani (de, *Bébi úr* verte meg a GitS-t).

Azt, hogy nincs minden rendben a filmmel mi sem bizonyította jobban, hogy a DreamWorks 2016 őszén a kész forgatókönyvre ráírta, ez egy kalap kukac és oda adta Jonathan Hermannek, hogy dolgozzon rajta. Ohh yess! Addig is csak annyit lehetett tudni a forgatókönyvről, hogy a rendező végignézte az összes GitS művet,





közben jegyzetelt, hogy mi tetszik neki, azt megmutatta a forgatókönyvíróknak, abból készítették valamit, aztán azt átirták.

De persze, ha már kifizettek 10 milkát a színésznőnek és több színészt is leszerződtek, 2016-ban el is kezdték a forgatásokat. Először az autentikus helyeken vettek fel mindent, így Új-Zélandra utaztak, ahol az összes zöldposztós jelenet készült. Majd Hongkongba tették át a színhelyüket, ahol a külső jeleneteket forgatták le. (A Japánban játszódó anime meg kapja be.) A stúdió úgy próbálta fényezni saját magát, hogy leszerződtek két nagy nevet: Juliet Binoche-t és Kitano Takeshit. Kitano szerződését nem szorol magyarázatra, de Binoche-t miért is kellett? Ja, igen! Európában a legnagyobb animés piacot Franciaország jelenti, így érdemes onnan is előkeríteni egy ismert színészt.

2016 őszén aztán szépen lassan a Viacom csoport (akié a Paramount, a Nickelodeon, az MTV és a Comedy Central is többek közt) elkezdte brutális kampány gépezetét. Folyamatosan adagolták a fotókat és a kisebb-nagyobb trailereket. Az anime fanok és a moziba járók csak kapkodták a fejüket és olyanokat mondtak, hogy: „Na, nem is lesz ez olyan rossz!” vagy hogy: „Egészen pofás a trailer!”. A Super Bowl reklámszűnete alatt levetített trailer után már többen azt érezték, hogy: „Az év durranása lehet!”. De a sajtóvetések után, amikor az újságírók nem írhattak vé-

leményt, mert titoktartási kötelezettséget vállaltak, már lehetett sejtetni, hogy komoly bajok vannak a live actionnel.

Találkozás a filmmel

A film maga, nos, hát... Homer Simpsonnak van két kollégája Lenny és Carl. Őket egyszer egy tesz filmvetítés után

megkérdezték, hogy tetszett az alkotás:

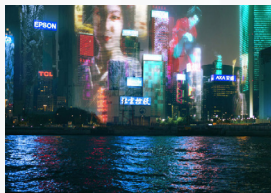
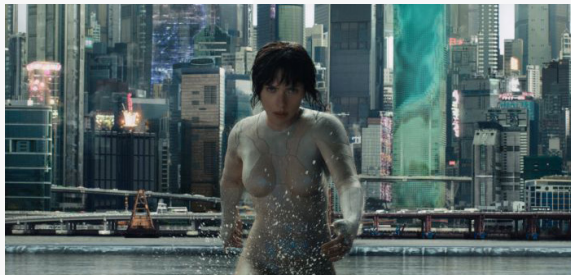
Lenny: - A jelenetek külön-külön tetszettek, de összességében rühelltem a filmet.

Carl: - Nekem a film egésze tetszett, de a részeket külön-külön rühelltem.

Valahogy én is így éreztem magamat a film után. Természetesen nem okozott olyan szintű traumás sokkot, mint az

Avatar: az utolsó Léghajlító vagy mint a *Dragon Ball Evolution*, de azért ez a film is messze van a tökéletestől. Megjegyzem érdekes, hogy eddig se jó game film, se pedig jó anime film nem született, lehet, hogy a kettő közt valami korreláció van?

Sanders filmje gyakorlatilag kísérletet sem tett arra, hogy a cyberpunk vonalban bármi fajta újítást merjen véghez vinni. A legnagyobb újítása egyértelműen a solograms reklámok megjelenítése volt, amiket akár később maguk az animefeldolgozások is átvehetnek. Ugyanakkor eredeti probléma felvetései nincsenek. Maga a rendező mondta el, hogy ma már nem lehet olyan meditatív filmet készíteni, mint amilyen volt az eredeti film '95-ben. Részben igaz, hiszen a Némaság pontosan azért bukott meg, mert túlon túl elgondolkodtató volt. Viszont a Westerworld című cyberpunk sorozat rámutat arra, hogy az igényes, elgondolkodtató témáknak van keresnivalója a képernyőn. Az pedig már külön cikket érdemelne, hogy a sorozatok, hogy voltak képesek átvenni a mozik szerepét, ami a történetmesélést illeti. Bár teszem hozzá, hogy 100 millió dollárból csak ennyit lehetett kihozni. Másrészt egy eredeti GiTS film évtizedenként egyszer születik, irreális lett volna, hogy pont ez legyen az az egy film, ami újat teremt a mozgóképkultúrában. De mondom a CG és a látvány nagyon ott van.





A GitS univerzum sajátja, hogy a politikai háttértörténetet szépen felépíti. A live actionben lévő világról szinte semmit sem tudunk meg. A világpolitikára egyetlen egyszer történik utalás, amikor a film elején az Afrikai Unió vezetőjével tárgyal a Hanka képviselője. Ez végtelenül vérszegény az eddig megszokott bőséges ábrázolásokhoz képest.

Az eddigi összes GitS alkotásban az erőszak naturálisan volt ábrázolva. A véres testek, a felrobbant emberi végtagok mind-mind hozzájárultak a világ vizuális ábrázolásához. Ezzel szemben ebben a filmben ez teljesen eltűnt, pedig 16-os karikat tettek rá, nyugodtan lehetett volna sokkal véresebb az alkotás.

Azt pozitívan lehet értékelni, hogy a filmben nem mutatnak diszkriminatív előítéletet az emberek és az androidok vagy

a kiborgok közt. Illetve ide lehet sorolni azokat a különböző feldolgozásokon átvélő anti tarnszhumanista terroristákat, akik mindig jelen vannak. Bár ebben a filmben „csak” lázadó tinédzszerként jelennek meg, csirájukban már ott lebegnek a jövő anarchistái.

Bár magam is azon az állásponton vagyok, hogy a film kevesebb szellemet hordoz magában, mint bármelyik másik elődje, mégis felvet egy érdekes kérdést. Miközben az előző alkotásokban rendre arra lyukadtak ki a szereplők, hogy a legfontosabbak az emlékeink, hiszen nélkükük nincs öndefiníció, addig Sanders

„az előző alkotásokban rendre arra lyukadtak ki a szereplők, hogy a legfontosabbak az emlékeink, hiszen nélkükük nincs öndefiníció, addig Sanders pont ennek az ellenkezőjéről akar minket meggyőzni (...) azt mondja nem az emlékek, hanem sokkal inkább a tettek azok, amelyek definiálnak minket.”

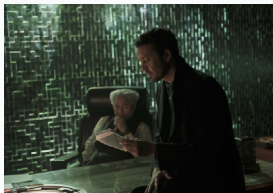
pont ennek az ellenkezőjéről akar minket meggyőzni, és talán nem is reménytelenül. Majdnem mindegyik GitS alkotásban találkozhatunk olyan szereplőkkel akiknek meghekelték az agyát, így az emlékeik, tehát személyiségük elveszett. Sanders azt mondja nem az emlékek, hanem sokkal inkább a tettek azok, amelyek definiálnak minket. S valóban, manapság amikor a hazugságokat alternatív tényeknek kezdik nevezni, amikor egy-egy nagy tekintélyű (online)lap archívumát egy csettintéssel ki lehet törölni, ekkor valóban azt érezheti az ember, hogy az emlékeknél fontosabb az, hogy egy ember mit cselekszik.

A film zenéjével nincs probléma. Persze nem olyan kimagasló mintha Kawaii Kenji vagy Kano Yoko írták volna, de simán elmegy. Ami kicsit bosszantó, hogy Steve Aokit megbízták azzal, hogy az eredeti film híres nyitó

zenéjét dolgozza át. Az átírás nem lett kimagaslóan rossz, de vannak kultikus filmzenék, amiket nem frunk át és pont!

Ami igazán problémás a filmmel, az nem más, mint a karakterek és a színészek. A legnagyobb probléma az, hogy az franchise királynőjét Kusanagi Motokót Sanders brutálisan megerőszkolta. Elvette a nevét, az identitását, a családját és minden jellegzetességét, ami Kusanagi őrnagyot a komplex anime univerzum egyik legerősebb, legintelligensebb és legfüggetlenebb női karakterévé teszi. Természetesen ez sem lett volna akkora baj, ha kaptunk volna helyette valami/valaki mást. De nem kaptunk. Mira Killian semmiben nem tudja felvenni a versenyt Kusanagival, bármelyik megtestesülését is vegyük figyelembe. Nemcsak, hogy nem tudja, de nem is akarja utolérni az Őrnagyot.





A film végén a temető jelenetnél Mira próbálja nyugtatni az anyját, hogy már nem kell többet ide jönnie, hiszen a lánya Motoko még él. Ami ugye szimplán hazugság. Motokónak elvették az emlékeit, elvették a testét, Motokóból készítették el Mirát. Nem lehet azt mondani, hogy a két személy egy és ugyanaz. Nonszensz. Az, hogy a főkaraktert ennyire lenullázták talán a legrosszabb, amit tehettek a készítőik és maga a Paramount vállalat is.

Bár hajlamosak vagyunk azt hinni, hogy az anime szubkultúra alapvetően férfias, ez mára koránt sincs így. A legtöbb képregény/anime találkozik a nemek aránya 60-40% a nők javára. De, ami még ennél is fontosabb, hogy Észak-Amerikában az anime kultúra legnagyobb egyéniségei mind nők. Talán elsőre furcsán hathat ez a kijelentés, de a cosplayt hagyományosan nők művelik többen, illetve a 2000-es években erőre kapó global manga alkotói közt is a nők voltak többségben. Talán nem kellett



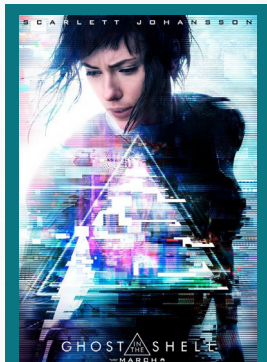
volna őket annyira lenézni, hogy egy ilyen főszereplővel szúrják ki a szemüket, miközben arra számítottak, hogy az emberek ugyanúgy meg fogják nézni ezt a filmet is, mint a Lucy-t. De erről nemcsak a rendező tehet, hanem maga a színész is. Scarlett Johansson egész egyszerűen nem élte át a karakterét. Szinte lélektelenebb volt a vásznon, mint egy üres robot. Később azazal magyarázkodott, hogy Motoko szerepe miatt nagyon nagy elvárásokat fogalmaztak meg vele szembe. Aha.

Michael Pitt egészen jól hozta a szétroncsolt ember karakterét, valamint a vele készített interjúkból kitűnik, hogy már korábban is ismerte és tisztelte a franchise-t. Batou, aki Pilou Asbæk alakította vagy inkább Pilou Asbæk alakította Batout? Nehéz eldönteni, a színész annyira eltalálta a karaktert, mintha mindig is erre készült volna. Ilyenkor szokták azt mondani, ihletlett szereposztás. Sajnos a többi színésszel komolyabb problémák voltak.



Chin Han szerepeltetése Togusaként egyértelműen a kínai közönségért kellett. Kitanó szereplése pedig érdekesre sikeredett, mivel egyetlen karakterként végig japánul beszélt. Sikerült a szájába adni a film legtökösebb mondatát, másrészt ez a kényelvűség nem tett túl jót a filmnek, néha idegennek és viccesnek hatott.

Összességében mit lehet erről elmondani? A film kimagaslik az animé adaptáló live actionok közül, amit leginkább a büdzséjének köszönhet. A világ és a látvány jóra sikeredett, és volt benne pár igazán remek megoldás, mind technikailag, mind pedig színészkedés terén. Ugyanakkor nem sikerült olyan szintet hoznia, ami elvárható lett volna ettől a filmtől. Az animefanoknak igazából nincs miért az öklüket rázniuk, de nem is kell örömtüzeket gyűjtani az éjszakában. Ígyunk arra, hogy ennél rosszabb amerikai anime feldolgozás ne szülessen, de készüljön sok jó!



Rendező:
Rupert Sanders
Műfaj: sci-fi, akció
Játékidő:
107 perc
Készítő:
Paramount Pictures,
Dremworks
Értékelés:
Imdb: 6,7