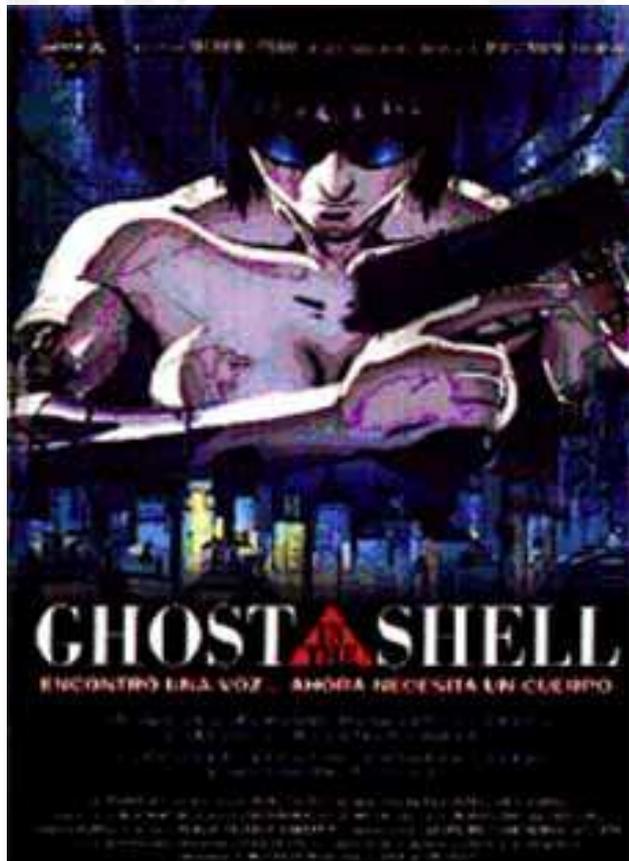




GHOST IN THE SHELL



Una de las obras cumbre del anime



FICHA TÉCNICA:

Título original: Kōkaku Kidōtai

Nacionalidad: Japón

Año: 1995

Dirección: Mamoru Oshii

Guión: Kazunori Ito

(basado en el manga de Masamune Shirow)

Producción: Ken Iyadomi, Yoshimasa Mizuo, Ken Matsumoto, Mitsuhsa Ishikawa

Dirección de Fotografía: Hisao Shirai

Montaje: Shuichi Kakesu

Música: Kenji Kawai

Reparto: Película de Animación

Género: Animación

Duración: 83 min. (Color)

Terminología Esencial del Manga/Anime:

Anime: Término empleado para designar a cualquier producción de animación japonesa.

Gekiga: Manga dramático, utiliza elementos del teatro y del cine.

Hentai: Manga para adultos, en cuyos contenidos se mezclan la pornografía y la extrema violencia.

Kodomo ("niño"): Manga para los más pequeños, en el que los argumentos y el estilo de dibujo son simples.

Manga: Palabra con la que los japoneses de hoy se refieren a los *comics* o *historietas*.

Mangaka: Dibujante profesional de manga. A los mejores se les llama *Sensei* ("maestro").

Otaku: Aficionado del anime y del manga (en occidente).

OVA ("Original Video Animation"): Animes que salen directamente a la venta, en cualquier formato de video.

Seinen: Manga dirigido al público masculino desde los 18 hasta los 25 años.

Seiyuu: Actores que le dan la voz a los personajes.

Shōjo: Manga para chicas adolescentes.

Shōnen: Manga para chicos adolescentes.

SINOPSIS:

La mayor *Makoto Kusanagi*, está a cargo de las operaciones encubiertas de la *Sección 9*, que se especializa en enfrentar crímenes tecnológicos. *Kusanagi* es prácticamente una máquina, un cerebro humano en un cuerpo artificial, capaz de realizar hazañas sobrehumanas especialmente requeridas por su labor. Los agentes de la *Sección 9* son encargados de perseguir a un criminal de los medios electrónicos, conocido como el *Puppet Master*, cuya verdadera identidad se desconoce, que ha cometido varios crímenes con un único *modus operandi*: el *ghost hacking* (irrupir y tomar control de la mente de un ser humano). Al develar el misterio del *Puppet Master*, los agentes comprenden que no se trata de un criminal común y corriente, sino de un proyecto de inteligencia artificial autónoma que pertenece al mismo gobierno al que la *Sección 9* presta servicios, y se ha fugado a la espera de un cuerpo de verdad y una identidad humana.

HOJA INFORMATIVA

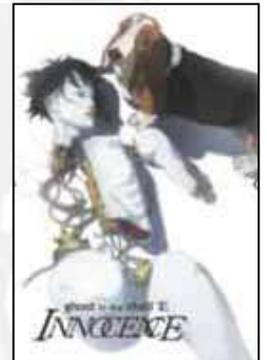
Nº 42

Noviembre 2004

Aula de Cine

COMENTARIOS:

Ghost in the Shell está basada en el popular manga del mismo título del autor japonés *Masamune Shirow*, cuyo nombre es tradicionalmente sinónimo de éxito. La adaptación de la obra de *Shirow* a la pantalla fue una tarea laboriosa de todo un año de trabajo. Pese a ello, y como en otros muchos casos, se introdujeron ciertas modificaciones más o menos sustanciales en la transición del manga al anime. Así, por ejemplo, se dotó a la protagonista del filme, *Makoto Kusanagi*, de un aspecto bastante más maduro y no tan alocado como el que tenía en el manga, pretendiendo dar con ello una sensación de mayor sobriedad al personaje. Además, la realidad virtual que se menciona y apenas ve en el manga, tiene un gran protagonismo en la película, donde se insertan diversas secuencias infográficas que explican claramente qué está viendo *Makoto* cuando se conecta a la red. Otro aspecto en el que difieren sustancialmente el manga de *Shirow* y la versión anime de *Oshii* es el del tratamiento que se hace de las consecuencias éticas y filosóficas que subyacen en la historia. Pese a la innegable ambientación *cyberpunk* de *Ghost in the Shell*, la obra de *Shirow* incide más ampliamente en aspectos algo ajenos al movimiento subcultural creado por *William Gibson* con su obra *Neuromancer* (1984). Los efectos de la popularización de la unión entre hombre y máquina, el desarrollo de la inteligencia artificial y una red de computadoras omnipresente (todo ello enfocado, en especial, a la identidad del ser humano y lo particular de su existencia) son temas tratados más extensamente en el manga que en la película de *Oshii*, pues en el cómic *Kusanagi* y sus colegas se enfrentan tanto a peligros y acertijos externos como a conflictos internos acerca de su propia naturaleza (debido a que son más máquinas que seres humanos). No obstante, y a pesar de lo dicho, este *anime* refleja, de manera sobresaliente, la esencia de la preocupación que supone el avance abrumador de la informática y las consecuencias que ello conlleva. La calidad del filme sorprendió a propios y extraños (siendo equiparada inmediatamente a la altura de la película *Akira* de *Katsuhiro Otomo* -ya proyectada en este ciclo-), tanto por su temática como por la brillantez de su realización. De hecho, para lograr esto último, se plantearon en el filme diversas tecnologías para la producción de algunas de las escenas. En ese sentido, el nivel de detallismo de la película, tanto en los fondos como en la renderización, es sorprendente, habiéndose logrado un mayor nivel de realismo a base de trabajar la difuminación progresiva de los *backgrounds*. La película recibió los elogios de la crítica no especializada y su fama ha conducido a que algunas de sus secuencias hayan aparecido como parte de algún *spot* televisivo (en concreto, el de una conocida marca de ropa tejana) y de algún *videoclip* musical. Esta producción fue galardonada con los prestigiosos premios a la Mejor Película y Director por parte de los *World Animation Celebration Awards* en 1997. El innegable éxito y la repercusión de esta película llevaron a su director, *Mamoru Oshii*, a escribir y dirigir su secuela: *Ghost in the Shell 2: Innocence* (cuyo cartel promocional mostramos aquí), ya estrenada en Japón y de próximo estreno en occidente. Esta nueva entrega ha tenido el honor de ser la primera película de *anime* (y la tercera de animación) que participa en la sección a concurso del Festival de Cannes. Sin duda, *Ghost in the Shell* es una de las obras cumbre de la animación japonesa, no sólo por la elaboración de la animación sino por su brillante argumento. Un placer para la vista, un objeto de reflexión y, en suma, uno de los mejores *animés* que se pueden ver.



EL AUTOR: MAMORU OSHII

Nacido en 1951 en Tokio, Oshii es uno de los grandes nombres del anime actual. Sin duda, la estética de este autor ha sido fundamental para el avance de la animación nipona, desde los robots gigantes de *Patlabor: The Movie* (1990) hasta la urbe *cyberpunk* de *Ghost in the Shell* (1995), su obra maestra. Oshii es el autor de *Angel's Egg* (1982), una de las grandes piezas ocultas de la ciencia-ficción moderna. Oshii fue también el guionista de una de las películas-anime más reivindicadas de los últimos años, *Jin-Roh* (1999). Este director ha desarrollado, además, una interesante labor, siempre dentro de la ciencia-ficción, en el cine de imagen real. Obras casi experimentales como *The Red Spectacles* (1987), *Stray Dog* (1991) o *Talking Head* (1992) son el resultado de esta actividad paralela de Oshii, que ha tenido su culminación con la polémica *Avalon* (2001) una odisea de realidad virtual elevada al rango de título de culto y obra fundamental para comprender la evolución del género. Su última producción, la esperada secuela *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004) participó en la sección a concurso del Festival de Cannes, siendo la primera película de anime que lo ha hecho.

Filmografía Básica de M. Oshii:

Angel's Egg (1982)
The Red Spectacles (1987)
Patlabor: The Movie (1990)
Stray Dog (1991)
Talking Head (1992)
Ghost in the Shell (1995)
Jin-Roh (1999) - Guión
Avalon (2001) - Película de acción real
Ghost in the Shell 2: Innocence (2004)


UNIVERSIDAD DE LAS PALMAS
DE GRAN CANARIA
Vicerrectorado de Cultura y Deportes

