

**Ghost in the shell (1995)**  
Mamoru Oshii

**Filma – La película**

Film hau Japonian estreinatua zuten, 1995ean, eta Espainiara 2002an iritsi zen. Titulu bera duen manga-komiki batean oinarrituta dago (Masamune Shirowrena), baina hemen zuzendariak bigarren planoan uzten du detektibe-trama erotikoa, eta bere ikuspegia ematen du zenbait gairen inguruan: espiritua, bizia, kontzientzia... Hala, istorioari alderdi filosofikoa erantzen dio. Filosofo ospetsuen erreferentziak dakartza, hala nola Hegelenak, Descartesena, Kantenak eta Schopenhauerrenak, eta, orobat, zenbait artelanenak ere. Musika egiteko orduan, azterketa bat egin zuten, teknologia aurreratua erabilia, filmean datorren soinu berezia lortzeko. Musikaren bitartez, etorkizuneko munduaren esentzia ikusarazi nahi da; Bulgariako abestien eta Japoniako kantu tradizionalaren nahasketa bat darabil, eta Txinako kantorenazko pop-abesti bat ere sartzen dute. Ziberpunkaren erakusgarri zinematografikorik argienetako bat jotzen dute film hau, baita originalenetako bat ere, eta eragin handia izan du geroztiko filmetan. Ziberpunka zientzia fikzioaren azpigenero bat da, eta konbinatuta darabiltza "teknologia aurreratua eta bizi kalitate apala".

**Fitxa - Ficha**

*Kôkaku Kidôtai* (Japón, 1995) · 83 min  
Zuzendaritza - Dirección: **Mamoru Oshii**  
Gidoia - Guión: **Kazunori Itô**  
Argazkia - Fotografía: **Hisao Shirai**  
Musika - Música: **Kenji Kawai**  
Muntaia - Montaje: **Shûichi Kakesu**  
Produkzioa - Producción: **Yoshimasa Mizuo, Mitsuhsa Ishikawa, Ken Iyadomi, Ken Matsumoto**  
Akoteak - Intérpretes: **Atsuko Tanaka (voz de Motoko Kusanagi), Akio Ôtsuka (voz de Batou), Kôichi Yamadera (voz de Togusa), Yutaka Nakano (Voz de Ishikawa), Tamio Ohki (voz de Aramaki)**

**Sinopsia - Sinopsis**

Motoko Kusanagi es la líder de asalto de la Sección 9, una organización japonesa especializada en contraterrorismo y delitos informáticos, liderada por Daisuke Aramaki. La Sección 9 recibe la misión de encontrar al Titiritero, un hacker que entra en los ciborgs y los controla para todo tipo de crímenes, entre ellos asesinatos y terrorismo, sin dejar huellas. Resulta ser tan bueno que consigue manipular la política eficazmente de esa manera, consiguiendo además eludir sin problemas a la Sección 9 cuando quiere cogerlo, y logrando que sus víctimas no se acuerden de los crímenes que cometieron bajo su control después de dejarlos. La Sección 6 también muestra interés en encontrarlo, mientras que Kusanagi se obsesiona al respecto, buscando por sí misma una respuesta a la vida en su condición de ciborg, teniendo que estar expuesta a sus correspondientes limitaciones, que el Titiritero no tiene.

**Zuzendaria - Director**



Mamoru Oshii (Tokio, 1951), nació en el distrito de Ôta que mientras estuiba experimentaba con sus propias creaciones visuales, siendo apasionado del cine, una vez

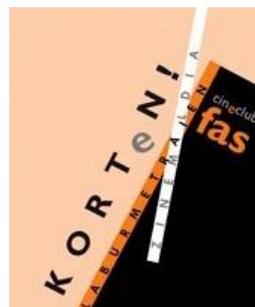
declaro haber visto 1000 películas en un año. Se graduó en 1976 en la Universidad Gakugei en Tokio, al siguiente año comenzó su carrera profesional. También se sabe que aunque no era religioso,

se interesó mucho en la religión cristiana, algo que plasmo en algunas de sus obras.

Comenzó a interesarse por los mundos de la ciencia ficción, en cualquiera de los ámbitos audiovisuales, desde muy joven. Rodó varios cortos en 16 mm como puro entretenimiento antes de pasar al campo profesional. Tras finalizar sus estudios cinematográficos, comenzó en la industria de la animación trabajando para el estudio Tatsunoko Production a mediados de 1977, debutando como asistente en la serie Ippatsu Kanta-kun.

En 1980 ficha por el entonces desconocido estudio Pierrot, encargándose de la serie *Nils Holgersson*. Oshii colabora también como guionista en otras series y películas, destacando las dos películas de la saga *Urusei Yatsura*, creada en manga por la conocida Rumiko Takahashi. Oshii presenciaría de primera mano la aparición de un nuevo sistema de venta de animación: el OVA (Original vídeo Animation), considerado una revolución dentro de la industria por las nuevas y enormes posibilidades que abría. Fue el estudio Pierrot quien ideó este nuevo sistema, y Mamoru Oshii tuvo el honor de dirigir el primer producto lanzado en ese formato: *Dallos*, una miniserie de cinco capítulos, que se considera la primera obra con el sello personal de Oshii. Su argumento, oscuro e inquietante, nos sitúa en un futuro en que la Luna se encuentra ya colonizada y explotada por el hombre, y un grupo revolucionario de selenitas comienza una lucha por la mejora de sus condiciones de vida frente al gobierno de la Tierra, quien a su vez pretende ocultar los secretos de una estructura extraterrestre, una estación espacial llamada Dallos.

Desde ese momento, Mamoru Oshii se convirtió en un referente. En colaboración con Studio DEEN guionizó y dirigió en 1985 otro OVA de gran calidad: *Tenshi no Tamago*, una obra experimental y confusa pero altamente recomendable, que contó con los diseños de Yoshitaka Amano. Dos años después dirigió otras dos historias en formato OVA sobre extrañas desapariciones de personas en Tokio: *Twilight Q*.



C/ Alameda de San Mamés, 45 - Bilbao  
Tel: 944 02 93 76

Para uno de sus proyectos más extensos ideó una historia múltiple, que ya dejaba entrever el mundo de ciencia ficción complejo de sus siguientes trabajos: Kerberos Panzer Cop, plasmada en primer lugar en el guion del manga del mismo nombre, que contó con los dibujos de Kamui Fujiwara. La historia recreaba un futuro alternativo en el que Japón se había convertido en un estado policial, con un gobierno totalitario que empleaba una fuerza de represión brutal frente a las revueltas y al crimen. A continuación, decidió entrar en el campo de las películas de imagen real y el propio Oshii adaptaría su guion en una trilogía de películas conocidas como Kerberos Saga: *The Red Spectacles* (1987), *StrayDog: Kerberos Panzer Cops* (1991) y *Jin-Roh* (1999). Ésta última a diferencia de las dos primeras, fue una película de anime donde Oshii se encargó del guion, dejando la tarea de director a un colega de confianza con quien ya había trabajado en ocasiones anteriores: Hiroyuki Okiura.

A partir de 1988 se produjo su consagración definitiva con una saga que alcanzó prestigio mundial gracias a él: *Patlabor*. Oshii se encargó de dirigir las dos películas, además de los 6 primeros OVAs. Los largometrajes de *Patlabor* son dos de los mejores trabajos de su carrera, y figuran entre las mejores películas de anime de la historia, gracias a una trama adulta, llena de detalles, uniendo los avances y los conflictos del mundo futuro con tramas políticas y personajes extremos. Además, en esos años todavía tendría tiempo de cambiar de registro y dirigir la parodia *Gosenzosama Babbanzai!*, en 1989.

En 1992 escribió y dirigió *Talking Head*, una película en imagen real de 1992, un surrealista meta-film de misterio que involucra la producción de un anime llamado *Talking Head*.

Llegados al año 1995, Mamoru Oshii fue reconocido internacionalmente gracias a la superproducción *Kōkaku kidōtai* (*Ghost in the Shell*), un increíble largometraje que generó una admiración por la animación japonesa en todo occidente. *Ghost in the Shell* está basada en la obra homónima de Masamune Shirow.

El universo de *Ghost in the Shell* representa un paso adelante en la imaginería visual y creativa de la ciencia ficción: en esta obra se analizan los conflictos que planteará la evolución humana, la creación de nuevas formas de inteligencia y la búsqueda por parte de éstas de su "alma".

Si con el éxito de *Ghost in the Shell*, Mamoru Oshii se había ganado la admiración en el campo de la animación, lo mismo sucedería en el terreno de la imagen real con el largometraje *Avalon*, en 2001, alabado a partes iguales por la crítica más conservadora y su público. Desde la estética de la película hasta la confusión paranoica que experimentan sus protagonistas, todo hace de esta una parte decisiva de la ciencia ficción del nuevo milenio, influida por el cada vez más difuso límite entre lo virtual y lo real. Hay que destacar el ritmo pausado, casi poético de sus imágenes, y la elegancia y solemnidad de su banda sonora.

Antes de retomar la trama de *Ghost in the Shell*, Oshii idearía una obra multimedia, que abarcaba gran parte de los métodos de entretenimiento: *Blood: The Last Vampire*. Esta historia de vampiros evolucionados, publicada en julio de 2002, muestra la cara más comercial de Oshii, y su capacidad de innovación al plantear una historia que no se desvela en un solo formato, sino que va aclarándose con cada uno de sus "componentes": una serie de novelas (escritas por Junichi Fukisaku), la película de animación (dirigida por Hiroyuki Kitakubo), el manga (de Kenji Kitayama y Benkyo Tamaoki) y el videojuego para PlayStation 2.

Consciente del impacto que *Ghost in the Shell* sigue teniendo entre los aficionados a la buena ciencia ficción, Oshii decidió extender ese universo, pero otra película no parecía suficiente para abarcar su proyecto. Así, mientras se dedicaba a fondo a la preparación de *Innocence*, la continuación cinematográfica, también aportaba argumentos que se pudiesen plasmar en la serie de televisión *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*, estrenada en el año 2002.

El éxito de la serie y su posterior edición en DVD propiciaron su continuidad en una segunda temporada (*Ghost in the Shell: S.A.C. 2nd GIG*), publicada en 2004.

En la primavera de 2004 se estrenó *Ghost in the Shell 2: Innocence*, con un presupuesto de 2500 millones de yenes. Se trataba de una de las películas más esperadas de los últimos años, y su calidad superó expectativas. En occidente se presentó en la mismísima Sección Oficial del Festival de Cannes 2004.

Recibió el Premio de la Crítica José Luis Guarnier en el Festival de Cine de Sitges de 2008, por *The Sky Crawlers*.

En el año 2017 recibió el reconocimiento Winsor McCay en la 44ª ceremonia de los "Premios Annie", siendo el sexto japonés en obtener este reconocimiento.

## cinclub FAS zinekluba

**DUELA 60 URTE**

**HACE 60 AÑOS**

**1958 urria 28-29 octubre 1958**



Curso de Técnica Cinematográfica:

"El espectador frente al film",

por **Carlos Serrano de Osma** (Madrid, 1916 - Alicante, 1984), crítico de cine en la España de los años 1930, que se aventuró en la dirección en plena posguerra española, 1947, con tres películas que suponían una ruptura con el cine español del momento: *Abel Sánchez*, sobre la base de la novela de Miguel de Unamuno, con formas novedosas tanto en la narrativa como en los encuadres; *La sirena negra*, basada en la obra del mismo título de la escritora Emilia Pardo Bazán y considerada por algunos críticos su mejor obra, y, en 1948, *Embrujo*, con guión propio y la presencia en escena de Manolo Caracol y Lola Flores, de claro contenido surrealista que resultó definitivamente "un reto a la mentalidad de productores y censores", incluso para el público, y cuyo valor no fue reconocido hasta ser premiada treinta y cuatro años después, en el Festival de Cine de Sevilla en 1982.

## BAZKIDE EGIN - HAZTE SOCIA

<b>Kide berri txartela / Carné nuevo socio</b>	<b>35 €</b>
<b>10 sarrera bonua / Bono 10 entradas</b>	<b>45 €</b>

Como socio del **Cineclub FAS** también puedes acceder de Lunes a Viernes a las proyecciones de los **Multicines** a precios de **día del espectador**.

Oficina y Biblioteca: San Nicolás de Olabeaga, 33-2º. T: **944 425 344**

