



Sinopsis

En un futuro próximo, la Mayor (Scarlett Johansson), considerada primera de su especie, es una humana que, tras perecer en un terrible accidente, es sometida a una ciber-evolución gracias a la cual se convierte en una cibernética (mente humana en cuerpo de máquina) consagrada a detener a los criminales más peligrosos del mundo.

El nuevo terrorismo es capaz de hackear la mente de las personas, apoderarse de su voluntad y controlarlas. La Mayor es la única cualificada para acabar con él. Mientras se prepara para enfrentarse al nuevo enemigo, descubre que lo que cree saber sobre su pasado es mentira; no le salvaron la vida, se la robaron.

Nada la detendrá para recuperar su pasado, averiguar quiénes son los responsables y detenerlos antes de que repitan la operación con otros humanos.

GHOST IN THE SHELL

EL ALMA DE LA MÁQUINA

Ghost in the Shell

(V.O.S.E.)

Acerca de la producción

Desde la publicación del manga original de Masamune Shiro en 1989, *Ghost in the Shell* ha cosechado una gran popularidad entre sus fieles seguidores, entre los que se encuentran influyentes cineastas como Steven Spielberg, James Cameron y los Wachowskis. Esta épica saga que se ha desarrollado en múltiples medios ya cuenta con dos largometrajes anime que marcaron época, complementados con dos series de televisión, novelas y video juegos y juegos de teléfono móvil.

A lo largo de las tres últimas décadas, la popularidad de *Ghost in the Shell* no ha dejado de crecer, a medida que los temas esenciales en torno a los cuales gira la saga iban cobrando cada vez más relevancia. “Es una historia aleccionadora sobre los aspectos oscuros de la tecnología”, dice el productor Avi Arad, anterior Presidente, Consejero Delegado y fundador de Marvel Studios. “*Ghost in the Shell: El alma de la máquina* plantea interesantes dilemas filosóficos en un entorno futurista, pero también resulta relevante para muchas cuestiones de rabiosa actualidad. Se centra en los elementos que nos definen como personas, nuestra historia en contraposición a nuestras acciones. Y lo hace en el contexto de una gran película de acción cargada de emociones.”

La película comenzó su largo periplo hacia la gran pantalla cuando Avi Arad planteó el proyecto a Steven Spielberg, tarea para la que contó con una ayudante imprevista. “Me encontré con Steven y su hija pequeña en la playa, en Malibú”, recuerda. “La niña sabía todo lo que puedes imaginar acerca de *Ghost in the Shell*”. Fue ella la que convenció a su padre; me hizo el trabajo a la perfección. Así se puso en marcha el proyecto.”

En 2008, Spielberg y DreamWorks adquirieron los derechos para rodar la primera versión con personajes reales de *Ghost in the Shell*, con Avi Arad, Ari Arad, Steven Paul y Michael Costigan como productores, y Tetsu Fujimura, Yoshinobu Noma, Mitsuhsa Ishikawa y Jeffrey Silver como productores ejecutivos.

Ficha técnica

Director	Rupert Sanders
Guión	Jamie Moss
	William Wheeler
Basada en el cómic de	Masamune Shiro
Productores	Ari Arad
	Avi Arad
	Michael Costigan
	Steven Paul
Productores ejecutivos	Celia D. Costas
Co-productores	Holly Bario
	Jane Evans
	Maki Terashima-Furuta
Música	Lorne Balfe
	Clint Mansell
Director de fotografía	Jess Hall
Montaje	Billy Rich
	Neil Smith
Diseño de producción	Jan Roelfs

Ficha artística

Mayor	Scarlett Johansson
Batou	Pilou Asbæk
Aramaki	Takeshi Kitano
Dra. Ouelet	Juliette Binoche
Kuze	Michael Pitt
Togusa	Chin Han
Ladriya	Danusia Samal
Saito	Yutaka Izumihara
Ishikawa	Lasarus Ratuere
Borma	Tawanda Manyimo

Acerca de la producción

Durante los ocho años siguientes tuvo lugar una meticulosa tarea de elaboración del guión adecuado, localización del director idóneo y selección de los protagonistas ideales.

Los productores seleccionaron al director británico Rupert Sanders, conocido por su oscura película de acción épica *Blancanieves y la leyenda del cazador*, para ponerle al timón de este ambicioso proyecto. “Rupert Sanders es un creador de miras muy amplias”, dice Avi Arad. “Siempre le ha fascinado el proyecto, y sabe lo importante que puede llegar a ser. La pasión que siente Rupert por el arte y la narración de historias le convertían en el director perfecto para este largometraje”.

Sanders estaba muy familiarizado con el primer largometraje anime de *Ghost in the Shell*, para el que tiene elogiosas palabras, puesto que considera que es un hito en la historia del cine moderno, gracias a la maestría con que combina el ambiente prototípicamente japonés con los temas más populares de la ciencia ficción. “La animación para adultos es algo espectacular”, dice el director. “Es lo que marca la norma de la estética global futurista. El personaje de Mayor es fascinante, excitante, tiene un gran poderío y un marcado componente sexual. Es un ser humano y es una máquina. La combinación de todos estos elementos me resultó embriagadora como cineasta”.

No mucho después de que Sanders se incorporase oficialmente al proyecto, en enero de 2014, presentó a los productores una novela gráfica original de 110 páginas para exponer su punto de vista sobre la película. “Quería volver al mundo original de *Ghost in the Shell*”, explica. “El lenguaje visual del manga atrapa mi imaginación, así que emplee muchas imágenes del original en ese mosaico en bruto que presenté para exponer la historia”.

Ghost in the Shell tiene una popularidad sin parangón en Japón, pero también hay muchas personas en Estados Unidos y en todo el mundo que han visto el anime y les ha encantado. “La imaginería toca una fibra sensible”, dice Sanders. “Esas imágenes fueron la piedra angular a partir de la cual desarrollamos la película. No la reinventamos desde cero, pero tampoco la copiamos fotograma a fotograma”.

Perfectamente consciente de que los seguidores de la apreciada saga irán a ver el largometraje con grandes expectativas, los cineastas no han escatimado esfuerzos para tratar no solo de satisfacer esas expectativas, sino de superarlas. “No todas las convenciones del manga o el anime se pueden trasladar directamente a un rodaje de acción real con actores de carne y hueso, pero hemos tratado de mantenernos fieles al espíritu, a la vez que lo trasladábamos a un nuevo universo”, dice el productor ejecutivo Silver. “Cuando trabajas con un universo narrativo que cuenta con un gran número de seguidores en todo el mundo, tienes que atender a esos seguidores y darles todo lo que esperan... y algo más, que exceda sus expectativas.”

La intención de Sanders siempre ha sido la de crear una película de grandes dimensiones en torno al material original, respetando, simultáneamente, tanto el concepto y la esencia filosófica como las imágenes icónicas que han dado popularidad universal a la historia. “Hemos mantenido a la *Geisha* como secuencia inicial”, dice. “Hemos conservado el camión de la basura. Hemos mantenido parte de la Hanka Corporation, y multitud de pequeños detalles con los que yo, como aficionado a la saga, estaba obsesionado. Sanders ha mantenido muchos de los elementos icónicos del original. Aunque hay conversaciones sobre la humanidad, la tecnología y el dualismo, nuestra película es, esencialmente, un viaje de descubrimiento narrado a través de una historia de detectives relativamente sencilla y directa. Mayor está dando caza a un malvado, y eso suscita la pregunta, ¿quién es ese tipo? ¿Qué se está llevando, y por qué se lo lleva? A medida que la caza progresa, Mayor comienza a comprender que su trayectoria, y la trayectoria del malvado, son más cercanas de lo que pensaba”.

Acerca del director

RUPERT SANDERS (Director) tiene la capacidad para equilibrar una visión audaz, una imaculada atención por el detalle, y una humanidad resonante, lo que le ha convertido en uno de los más directores de cine más galardonados y buscados por los clientes que tienen en mente proyectos a gran escala.

Los fans del manga de todo el mundo llevan más de tres años de impaciente espera, desde que el director comenzó a desarrollar su visión de esta franquicia cinematográfica, que cuenta con un gran seguimiento.

Sanders hizo su debut como director de cine con el largometraje de Universal *Blancanieves y la leyenda del cazador*, una oscura y fantástica versión del cuento de hadas protagonizada por Chris Hemsworth, Kristen Stewart y Charlize Theron. La película fue estrenada en junio de 2012, y obtuvo 31 nominaciones en el circuito de premios, con dos nominaciones al Oscar, una por el brillante uso de efectos visuales de Sanders. La película recaudó casi 400 millones de dólares en todo el mundo.

En el mundo publicitario, Sanders dirigió el épico Joy en la campaña de lanzamiento de la Xbox 360 en 2005. En un momento posterior de aquel año, Sanders obtuvo una nominación como Director Comercial Excepcional de la DGA, por su trabajo en Joy y por el anuncio de Adidas Made to Perfection. En 2008, Rupert prosiguió su racha de éxitos, haciéndose con los premios Clios, ANDYS, Addy, AICP, D&AD y Cannes por sus posteriores anuncios para Halo y su trabajo para Puma. Además de conseguir un premio Titanium Grand Prix Film por el anuncio de Halo3 Believe. Ese mismo año, el anuncio dirigido por Sanders para Travelers, Delivery, fue nominado para un Emmy comercial.

En 2010, Sanders consiguió dos Oros a la Fotografía, una Plata a la Dirección, dos Bronces al Ocio y Entretenimiento y un Bronce al Montaje en el Festival de Cine Publicitario de Cannes por sus anuncios para Xbox para Halo ODST The Life, The Spark de Adidas, Slap de Nike y Life de Microsoft. Ese mismo año en los premios Clios, Xbox para Halo ODST The Life ganó cuatro premios y The Spark de Adidas, Field General y Slap de Nike y Brighter Side de ITV obtuvieron un premio Clios cada uno.

En 2011, el anuncio de Sanders para Robots de DirecTV obtuvo un premio de bronce al Servicio Público Comercial en Cannes, a la Dirección y Diseño de Sonido en Ciclope, y a la Edición en los Clios, así como una Plata en los premios Ciclope a los Efectos Visuales y un premio AICP al Diseño de Sonido. Sanders también fue candidato a Director del Año en los Shot Awards de ese año, y su trabajo para Call of Duty: Black Ops, que ya había ganado un Oro a la Dirección en los premios Ciclope y un AICP a la Producción.

Más allá de su inmenso éxito en el campo publicitario, ha desarrollado y dirigido sus propios cortometrajes para sentar las bases de su trabajo en largometrajes cinematográficos. Cortos como D-Minus y la adaptación de la novela gráfica de Charles Burns *Black Hole*, destacan por sí mismos como películas particularísimas e inclasificables. Gran parte de los elementos visuales y narrativos que emplea en los cortometrajes se remontan a su experiencia en el mundo publicitario. Estas películas prepararon a Sanders para navegar por el mundo del largometraje, del que en la actualidad es una de las voces más significativas por derecho propio.

Datos de interés

Ficha nº	58
Duración	106 minutos
Nacionalidad	USA
Idioma	INGLÉS
Género	ACCIÓN
Distribución	PARAMOUNT PICTURES
Fecha estreno	31.03.2017