

GHOST IN THE SHELL

La historia de cómo un manga con notas al margen, una película de tres millones de dólares y un coro de música folclórica japonesa cambiaron el aspecto de la ciencia ficción durante treinta años.

1989

EL MANGA DE SHIROW

1995

LA PELÍCULA DE OSHII

Nº 1

EN VÍDEO EN EE. UU.

30

PÁGINAS, GRATIS

- 01 EL EDITOR QUE PIDIO ALGO MÁS LLAMATIVO
- 02 OSHII BORRA LOS CHISTES
- 03 CELS, AVID Y UNA HERRAMIENTA LLAMADA TIMA
- 04 EL CORO QUE NO SABÍA LEER PARTITURAS
- 05 CÓMO UN ANIME LLEGÓ AL NÚMERO UNO DE BILLBOARD
- 06 «QUEREMOS HACER ESO DE VERDAD»
- 07 LO QUE VINO DESPUÉS, Y EL CAPARAZÓN DE HOLLYWOOD

QUÉ HAY DENTRO

01 · El editor que pidió algo más llamativo	03
Ficha · El manga, pieza a pieza	05
02 · Oshii borra los chistes	06
03 · Cels, AVID y una herramienta llamada TIMA	08
Ficha · La película de 1995	10
04 · El coro que no sabía leer partituras	11
05 · Cómo un anime llegó al número uno de Billboard	13
06 · «Queremos hacer eso de verdad»	15
07 · El rastro en los videojuegos	17
08 · Lo que vino después	19
09 · El caparazón de Hollywood	21
Cinco ideas y las frases que las sostienen	23
Cronología · De 1989 a 2026	25
Cuaderno de estudio · Qué nos llevamos	26
Notas, fuentes y lo que no hemos podido confirmar	28
La serie · Los próximos miércoles	29
Dónde descargar y por dónde seguir	30

LOS MIÉRCOLES, UN MONOGRÁFICO

Thinking Lite Soft publica cada miércoles un monográfico gratuito sobre una obra que explica el cyberpunk. Ensayo, datos comprobados y contexto de industria. En PDF y EPUB, en castellano y en inglés, sin registro y sin cesión de datos. Este es el número 01.

CÓMO ESTÁ ESCRITO

Cada número intenta contar la obra por dentro: quién estaba en la sala, qué presupuesto había encima de la mesa, qué se decidió y qué salió de ahí. Las cifras van con fuente localizable, las citas van entrecomilladas y atribuidas, y lo que circula sin fuente firme se dice en la página 28.

QUIÉN LO FIRMA

Textos de Mark S. James. Edición, diseño y maquetación de Thinking Lite Soft, estudio de novela visual de Barcelona. Este número se maqueta sin fotogramas de la película ni páginas del manga: el arte es propio.

TRANSPARENCIA

Las páginas 26 y 27 son cuaderno de estudio y hablan de PRECINCT 2099, nuestro propio juego. Van marcadas con la identidad amarilla del estudio para separarlas del cuerpo del ensayo.

01

EL EDITOR
QUE PIDIO
ALGO MÁS
LLAMATIVO

Antes de la película, antes de Hollywood y antes de que la palabra «ghost» significara algo en la ciencia ficción japonesa, hubo un profesor de instituto de Kobe que dibujaba de noche y llenaba los márgenes de notas a pie de página.

Masanori Ota había estudiado pintura al óleo en la Universidad de Arte de Osaka y daba clase en un instituto cuando empezó a firmar como Masamune Shirow. Su primera obra completa, *Black Magic*, apareció en 1983 en un fanzine llamado *Atlas*; la vio Harumichi Aoki, presidente de la pequeña editorial Seishinsha, y se ofreció a publicársela. Dos años después llegó *Appleseed*, que en 1986 ganó el Premio Seiun al mejor manga. Para finales de los ochenta, Shirow tenía treinta y pocos años, una reputación creciente entre los lectores de ciencia ficción y una manía que lo distinguía de todos sus contemporáneos: no se conformaba con dibujar el futuro, quería explicarlo.

Esa manía es lo primero que sorprende al abrir *Ghost in the Shell*. Las páginas están llenas de acción, pero los márgenes están llenos de letra pequeña: notas del autor sobre redes, sobre cerebros aumentados, sobre política internacional y sobre lo que él mismo opina de la pena de muerte. El manga se serializó en *Young Magazine Kaizokuban*, de Kodansha, entre la primavera de 1989 y noviembre de 1990 —las fuentes japonesas e inglesas discrepan en si el arranque fue en abril o en mayo—, y se recopiló en un tomo el 2 de octubre de 1991, unas trescientas cincuenta páginas en la colección KC Deluxe.

El título que hoy conoce todo el mundo fue el que un editor consideró poco vistoso.

KOESTLER, EL FANTASMA Y LA MÁQUINA

Shirow quiso llamarlo *Ghost in the Shell* desde el principio. La expresión venía de *The Ghost in the Machine*, el ensayo que Arthur Koestler publicó en 1967 contra el dualismo cartesiano, y le servía para nombrar de un plumazo lo que el cómic iba a discutir durante trescientas páginas: qué queda de una persona cuando el cuerpo es una prótesis y la memoria un archivo. Su editor en Kodansha, Kōichi Yuri, tenía otra prioridad más terrenal. Pidió «algo un poco más llamativo», y de ahí salió 攻殻機動隊, que se traduce más o menos como brigada móvil acorazada. Shirow aceptó con una condición: que el título inglés apareciera también en la portada, aunque fuera pequeño.

Aquella letra pequeña acabó siendo la marca de una franquicia de treinta años, y el título japonés quedó como el nombre que usan los lectores en Japón y casi nadie fuera. Conviene retener el detalle, porque explica bastante de lo que vino después: el material original siempre tuvo dos caras, la que mira a su mercado y la que mira afuera.

UN FUTURO CON NOTAS A PIE DE PÁGINA

UN CÓMIC QUE SE RÍE DE SÍ MISMO

El otro contraste importante está en el tono. El manga es gamberro. Motoko Kusanagi bromea, se deforma en viñetas cómicas, discute con sus compañeros como quien discute en una oficina. Hay gags, hay digresiones y hay una escena que la propia Kodansha censuró en la edición original y que Dark Horse recuperó en Estados Unidos el 6 de octubre de 2004. La película que llegaría cuatro años después borra ese registro entero.

Hay una manera de leer *Ghost in the Shell* que ayuda a entender por qué ha envejecido tan bien: como un documento técnico con personajes dentro. Shirow no escribe «se conectó a la red»; escribe cómo, con qué protocolo, con qué riesgo y a costa de qué. La Sección 9 aparece dibujada como una unidad con jurisdicción discutida, presupuesto asignado y enemigos dentro de su propio ministerio. Las prótesis tienen fabricante, calendario de mantenimiento y una garantía que se acaba.

Ese nivel de detalle es la razón por la que el cómic se convirtió en material de consulta para diseñadores de juegos y de películas durante las tres décadas siguientes. Cuando un estudio necesita imaginar una brigada policial en un país donde el cerebro se puede intervenir, la respuesta ya estaba dibujada, con nota al pie.

1989, EL AÑO QUE LO EXPLICA TODO

Conviene situar la fecha. En 1989 el manga arranca en Japón, Masamune Shirow tiene veintisiete años recién cumplidos y el mundo aún no ha visto la web. *Neuromante* llevaba cinco años publicado, *Akira* había llegado al cine el año anterior y la burbuja financiera japonesa vivía su último

verano. El cyberpunk que llegaba de Estados Unidos hablaba de corporaciones que se comían a los estados; el que se dibujaba en Kobe hablaba de un Estado que sigue ahí, con funcionarios, papeleo y conflictos de competencias. Esa diferencia es más importante de lo que parece, y es la que hace que la obra siga funcionando en 2026.

El cyberpunk americano imaginó el fin del Estado. El japonés imaginó su departamento de asuntos internos.

LA MAYOR ANTES DE SER UN ICONO

En el cómic, Motoko Kusanagi es una profesional competente y con carácter, más cerca de una jefa de operaciones que de una figura trágica. La melancolía que hoy se asocia al personaje llega con la película. En el manga se pregunta por su identidad, sí, pero entre bromas y misiones, y la pregunta convive con la vida laboral en vez de devorarla.

El salto entre esas dos Motokos es el asunto del capítulo siguiente, y es un caso de manual sobre lo que significa adaptar: no trasladar una historia de un formato a otro, sino decidir qué obra se quiere hacer con el material de otra persona. Mamoru Oshii lo decidió con una claridad que todavía se estudia.

Las fechas de serialización siguen discutidas: la Wikipedia inglesa fija el arranque en el número de abril de 1989 y la japonesa en el de mayo. El tomo recopilatorio, en cambio, está fechado sin discusión el 2 de octubre de 1991 (Kodansha, KC Deluxe, ISBN 978-4-06-313248-9).

EL MANGA, PIEZA A PIEZA

Todo lo que hay que saber del cómic que dio origen a la franquicia, con las fuentes que sostienen cada línea.

TÍTULO JAPONÉS	攻殻機動隊 (Kōkaku Kidōtai), «brigada móvil acorazada»
TÍTULO INGLÉS	Ghost in the Shell, propuesto por Shirow en referencia a <i>The Ghost in the Machine</i> de Arthur Koestler (1967)
AUTOR	Masamune Shirow, nombre real Masanori Ota. Kobe, 23 de noviembre de 1961
FORMACIÓN	Pintura al óleo, Universidad de Arte de Osaka. Profesor de instituto
OBRA PREVIA	<i>Black Magic</i> (1983), <i>Appleseed</i> (1985-1989, Premio Seiun 1986), <i>Dominion</i> (1985-1986)
REVISTA	Young Magazine Kaizokuban, Kodansha
SERIALIZACIÓN	De abril o mayo de 1989 a noviembre de 1990
TOMO	2 de octubre de 1991 · KC Deluxe · unas 350 páginas
EDITOR	Kōichi Yuri, que pidió un título «más llamativo»
RASGO DE LA CASA	Notas al margen del autor sobre tecnología, política y sociedad
CONTINUACIONES	1.5 <i>Human-Error Processor</i> (1991-1996) y 2: <i>Man-Machine Interface</i> (1997)
EDICIÓN SIN CENSURA	Dark Horse, 6 de octubre de 2004

EL DATO QUE CASI NADIE CITA

El manga tuvo dos continuaciones del propio Shirow: 1.5 *Human-Error Processor* (1991-1996, publicado primero en CD-ROM en julio de 2003) y 2: *Man-Machine Interface* (1997, recopilado el 26 de junio de 2001). Ninguna tuvo una fracción de la repercusión de la primera.

POR QUÉ IMPORTA EL TÍTULO

La discusión entre Shirow y su editor resume la tensión que atraviesa toda la franquicia: una obra que piensa en abstracto sobre la identidad y un mercado que necesita una portada que se venda en el quiosco. Las dos cosas acabaron conviviendo en la misma cubierta.

02

OSHII
BORRA
LOS CHISTES

Mamoru Oshii cogió un cómic lleno de bromas y sacó de él una película sin apenas sonrisas. La decisión costó personajes, subtramas y tono, y a cambio produjo el anime más influyente de su década.

Cuando Production I.G se puso con la adaptación, Oshii tenía cuarenta y tres años y una reputación difícil: había dirigido *Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer* y *Patlabor*, y arrastraba fama de meter filosofía y silencios donde el público esperaba acción. El guion se lo encargaron a Kazunori Itō, que ya había trabajado con él en *Patlabor*. El diseño de personajes y la supervisión de animación recayeron en Hiroyuki Okiura, con Kazuchika Kise también como supervisor; la dirección artística, en Hiromasa Ogura; el diseño mecánico, en Atsushi Takeuchi y Shōji Kawamori. Toshihiko Nishikubo, acreditado como Mizuho Nishikubo, se ocupó de la dirección de unidad.

La primera decisión de Oshii fue de resta. Fuera los gags. Fuera la deformación cómica. Fuera buena parte del elenco secundario y de las subtramas políticas. Lo que queda es una investigación policial de ochenta minutos que se detiene, cada tanto, a mirar una ciudad bajo la lluvia.

**Adaptar no fue trasladar el cómic.
Fue elegir qué película cabía
dentro de él.**

LA CIUDAD QUE NO APARECE EN EL MAPA

Ogura y su equipo construyeron el escenario a partir de Hong Kong, con sus rótulos

superpuestos, sus canales de agua sucia y sus edificios que se comen la luz. La ciudad de la película no tiene nombre y sí tiene una lógica: capas encima de capas, cables sobre cables, comercio pegado a comercio. Es un decorado que el propio Oshii ha explicado como una acumulación de información antes que como una arquitectura, y que sigue apareciendo, treinta años después, en cada dirección de arte que quiere decir «futuro asiático» sin explicarse.

El otro gran acierto de puesta en escena es el silencio. Hay una secuencia larga, sin diálogo, en la que la protagonista recorre la ciudad en barco mientras suena la música de Kenji Kawai y la cámara se detiene en escaparates, maniqués y reflejos. En términos de producción, es un lujo: minutos de metraje caro sin trama. En términos de obra, es el corazón del asunto.

MOTOKO, DE JEFA DE OPERACIONES A FANTASMA

La Motoko de Oshii habla poco, mira mucho y arrastra una duda que el cómic dejaba en segundo plano. Atsuko Tanaka le puso una voz grave, seca, sin adornos, que se convirtió en la referencia del personaje durante casi tres décadas —Tanaka falleció en agosto de 2024—. Akio Ōtsuka hizo de Batou, Iemasa Kayumi del Titiritero, Kōichi Yamadera de Togusa y Tamio Ōki del jefe Aramaki.

LO QUE SE QUEDÓ FUERA

Comparar el cómic con la película es un ejercicio incómodo para quien llega primero al cine, porque lo que Oshii quitó no era relleno. Desaparecen las notas al margen, que en el papel funcionaban como una segunda voz. Desaparece el humor, que en Shirow servía para hacer soportable la densidad técnica. Y desaparece buena parte de la trama de corrupción política, que en el manga ocupa páginas y explica por qué la Sección 9 existe.

A cambio, la película gana un foco que el cómic no tiene. Una sola pregunta, sostenida durante ochenta minutos, sobre qué hace que una persona sea ella misma cuando el cuerpo es intercambiable y la memoria, editable. Ese foco es lo que permitió que la obra viajara: para entender la película no hace falta saber nada de la política ficticia del Japón de 2029.

EL TITIRITERO, UN ANTAGONISTA QUE NO QUIERE NADA MATERIAL

El caso arranca como un thriller de hackers y termina como una discusión metafísica. El adversario resulta ser un programa nacido en la red que pide asilo político y reclama la condición de forma de vida. Oshii filma esa conversación con la cámara quieta y la mayor parte del peso en el sonido, y ahí es donde la película se separa definitivamente de cualquier expectativa de cine de acción.

El clímax de la película es una conversación entre una policía y un programa que pide asilo.

OCHENTA MINUTOS, O QUIZÁ OCHENTA Y TRES

Hasta la duración de la obra es objeto de discrepancia: la ficha oficial de Production I.G da ochenta minutos y la mayoría de bases de datos, ochenta y tres. La diferencia viene de los créditos y de las distintas versiones distribuidas. Es un detalle menor que sirve de aviso para todo lo que viene después: en esta franquicia, casi ningún dato circula con una sola cifra.

En 2008 el propio Oshii volvió sobre la película con *Ghost in the Shell 2.0*, estrenada el 17 de diciembre: sonido remezclado en 6.1 por Kawai, diálogo japonés regrabado con lenguaje actualizado y un cambio notable de reparto, con Yoshiko Sakakibara sustituyendo a Iemasa Kayumi como el Titiritero. Para muchos espectadores, la versión canónica sigue siendo la de 1995.

EL DATO DE PRODUCCIÓN

La película se estrenó en Japón el 18 de noviembre de 1995 distribuida por Shochiku, con Kodansha, Bandai Visual y Manga Entertainment como productores y Production I.G como estudio. En el Reino Unido llegó el 8 de diciembre de 1995 y en Estados Unidos el 29 de marzo de 1996.

Advertencia de precisión: Nishikubo aparece acreditado como 演出 (dirección de unidad), no como director de animación; los supervisores de animación son Okiura y Kise. El diseño mecánico lo firman Takeuchi y Kawamori.

03

CELS, AVID
Y UNA
HERRAMIENTA
LLAMADA TIMA

La película que abrió el anime digital se hizo con trescientos treinta millones de yenes, un montaje no lineal y una herramienta interna que el estudio no vendió a nadie.

La cifra sorprende cada vez que se dice en voz alta: el presupuesto de producción fueron unos 330 millones de yenes, alrededor de tres millones de dólares al cambio de 1995. El productor Shigeru Watanabe lo confirmó públicamente años después, en una conversación con el investigador Renato Rivera Rusca. La carátula del VHS japonés anunciaba 600 millones, y Watanabe atribuyó la diferencia a que aquella cifra incluía publicidad y costes asociados. Con tres millones de dólares se hizo la película que medio Hollywood copiaría durante la década siguiente.

Production I.G bautizó su método con unas siglas que hoy suenan a folleto: DGA, *Digitally Generated Animation*. La fórmula que publicitaban era sencilla de enunciar: acetatos, imagen por ordenador y audio convertidos a datos digitales y compuestos juntos. La novedad estaba en el «juntos». Hasta entonces, mezclar dibujo tradicional y gráficos por ordenador producía costuras visibles: el CG parecía pegado encima. Aquí la luz y la sombra se integraron dentro del propio acetato escaneado, y la profundidad se construyó por composición digital en capas.

Tres millones de dólares, un montaje AVID y una herramienta que nunca salió del estudio.

El camuflaje termo-óptico, el efecto por el que la Mayor desaparece contra el fondo, se resolvió con un desarrollo propio del estudio llamado TIMA, capaz de remodelar elementos seleccionados del fotograma sin tocar la imagen de alrededor. No era un filtro comprado: era software escrito en casa para un puñado de planos. Las visiones y alucinaciones del cerebro intervenido se produjeron en vídeo y se integraron al final del proceso.

El montaje se hizo en un sistema no lineal AVID, que permitía saltar a cualquier plano al instante y manipular imagen y sonido desde disco duro. En 1995, en la industria del anime, eso era una rareza. La consecuencia práctica se ve en el ritmo: la película respira en planos largos porque se pudo probar el montaje muchas veces sin rehacer copias.

LO QUE NO SE PUEDE AFIRMAR

Circula por foros y artículos una cifra concreta de planos con imagen generada por ordenador. No hemos localizado ninguna fuente que la sostenga, así que aquí no aparece. Lo que sí está documentado es el método, la herramienta y el flujo de trabajo, que es lo que de verdad explica el aspecto de la película.

OCHENTA MINUTOS CAROS

Hay una tentación evidente al contar esta historia: presentar la película como una producción pequeña que ganó por talento. La realidad es más interesante. Tres millones de dólares eran poco para Hollywood y bastante para el anime de 1995, y sobre todo estaban repartidos de una manera poco habitual. Buena parte del gasto se fue en fondos, en animación de personajes clave y en tiempo de composición digital, es decir, en lo que se ve. Casi no hay secuencias de acción largas; las que hay están concentradas y duran poco.

Ese reparto se explica por la decisión de Oshii de rodar una película contemplativa. Un director que quiere planos largos de una ciudad necesita fondos excepcionales, y los fondos son el capítulo de gasto que más se nota cuando falta. Hiromasa Ogura y su equipo entregaron un decorado que treinta años después sigue apareciendo en las carpetas de referencia de medio sector.

EL COSTE DE UNA DECISIÓN ARTÍSTICA

La contrapartida está en la taquilla, que fue modesta en Japón y muy pequeña en Estados Unidos. Una película sin héroe simpático, sin romance y con un clímax conversado no era un

producto fácil de vender en salas. Lo que ocurrió después, en cambio, no lo vio venir nadie: el negocio estaba en el vídeo doméstico, y ahí *Ghost in the Shell* hizo historia. Ese es el capítulo cinco.

El dinero no estaba en las salas. Estaba en las estanterías de las tiendas de discos.

UNA NOTA SOBRE EL SONIDO

El diseño sonoro merece un párrafo propio. La película usa el silencio como recurso estructural: hay pasajes enteros sin música ni diálogo, solo ambiente, y esa sequedad hace que las entradas de la banda sonora golpeen más fuerte. Cuando en 2008 Oshii remezcló el film en 6.1 canales, lo que reordenó fue exactamente eso, la relación entre ruido de ciudad, voces y música.

Cifras de este capítulo: presupuesto de 330 millones de yenes confirmado por el productor Shigeru Watanabe; los 600 millones de la carátula del VHS incluían publicidad. El flujo DGA, la herramienta TIMA y el uso de AVID están documentados en material de producción de Production I.G.

GHOST IN THE SHELL (1995)

La ficha técnica comprobada, con las discrepancias señaladas donde las hay.

DIRECCIÓN	Mamoru Oshii (también storyboard)
GUION	Kazunori Itō, sobre el manga de Masamune Shirow
ESTUDIO	Production I.G
PRODUCTORES	Kodansha, Bandai Visual y Manga Entertainment. Distribuye Shochiku en Japón
PERSONAJES	Hiroyuki Okiura, también supervisor de animación con Kazuchika Kise
DIRECCIÓN ARTÍSTICA	Hiromasa Ogura
DISEÑO MECÁNICO	Atsushi Takeuchi y Shōji Kawamori
MÚSICA	Kenji Kawai
PRESUPUESTO	≈ 330 millones de yenes, unos 3 millones de dólares
DURACIÓN	80 minutos según Production I.G; 83 en la mayoría de bases de datos
ESTRENO	Japón, 18 de noviembre de 1995 · Reino Unido, 8 de diciembre de 1995 · EE. UU., 29 de marzo de 1996
VOCES (JP)	Atsuko Tanaka, Akio Ōtsuka, Iemasa Kayumi, Kōichi Yamadera, Tamio Ōki
TÉCNICA	Composición digital de acetato y CG, herramienta interna TIMA, montaje AVID
PREMIOS	Mejor guion en el Festival de Cine de Yokohama; cinco nominaciones a los Annie de 1996
REVISIÓN	Ghost in the Shell 2.0, 17 de diciembre de 2008, con sonido 6.1 y diálogo regrabado

UNA FRANQUICIA CON DOS CIFRAS PARA CADA COSA

Presupuesto, duración, taquilla en Estados Unidos e incluso el reparto del doblaje inglés aparecen con cifras distintas según la fuente. En la página 28 va la lista completa de lo que no hemos podido cerrar y de dónde habría que mirar para hacerlo.

04

EL CORO QUE NO SABÍA LEER PARTITURAS

Kenji Kawai quería voces búlgaras. Se encontró con un grupo de música folclórica japonesa y con una canción de bodas en japonés antiguo. De ese accidente salió el tema que identifica a la película en todo el mundo.

El encargo llegó con una idea fija: percusión. Kawai quería sostener la película entera sobre tambores. Lo contó él mismo en una entrevista de noviembre de 2020: pretender expresar toda la obra solo con tambores era imposible, porque el ritmo, dijo, es un mundo en blanco y negro, y hacía falta ponerle color. Fue entonces cuando le vino a la cabeza la imagen del canto folclórico búlgaro, ese timbre de voces femeninas apretadas que en Europa se había puesto de moda a finales de los ochenta.

El problema práctico fue de lo más terrenal: las cantantes búlgaras que quería no leían partitura. Kawai se topó por casualidad con un grupo de música folclórica japonesa, Nishida Shachū, mientras grababa para otro proyecto. Les pidió que cantaran aquella idea con su propia técnica de min'yō, y lo que salió fue un híbrido que no existía: armonía de aire búlgaro cantada con emisión japonesa. Tres voces. Oshii escuchó la maqueta y respondió con una frase que Kawai recuerda literal: muy bien, vamos con esto.

El sonido más reconocible del cyberpunk salió de un plan que no se pudo ejecutar.

UNA CANCIÓN DE BODAS PARA UNA PELÍCULA SOBRE LA IDENTIDAD

La letra que se canta en ese tema está escrita en japonés arcaico, en la lengua de la corte, y toma la forma de una canción nupcial destinada a alejar los malos influjos. Habla de una danza, de la luna, del descenso de un dios y del amanecer. Y en su verso final introduce el canto de un pájaro cuyo reclamo, en la tradición japonesa, anunciaba desgracias. Es decir: una canción de boda con un mal presagio dentro.

Nadie lo explica en la película. Y sin embargo funciona como comentario exacto de lo que ocurre en el clímax, cuando dos entidades se fusionan en algo nuevo. La musicóloga y directora coral Sarah Penicka-Smith ha señalado justamente esa lectura: la pieza acompaña una unión, y la unión trae consigo un final.

EL ADORNO QUE LLEGÓ POR ERROR

Kawai ha contado también que los melismas característicos del tema, esos quiebros de voz que llaman kobushi, aparecieron durante la grabación sin estar previstos, porque las cantantes los hacían de manera natural. En vez de corregirlos, los desarrolló. Dijo que sintió que le estaban regalando una idea.

POR QUÉ ESE TEMA NO SE OLVIDA

Hay una explicación técnica y una explicación cultural, y las dos hacen falta. La técnica: el tema combina una base de percusión japonesa, un coro femenino a tres voces y campanillas metálicas, con una armonía que el oído europeo asocia al folclore de los Balcanes y una emisión vocal que el oído japonés asocia a la música tradicional de su país. El resultado no pertenece a ningún sitio. Para una película sobre alguien que no sabe si sigue siendo quien era, es difícil imaginar un acompañamiento mejor.

La cultural: en 1995, ese sonido no se parecía a nada de lo que sonaba en la ciencia ficción. El cyberpunk audiovisual venía marcado por los sintetizadores de Vangelis en *Blade Runner*, es decir, por una idea de futuro hecha de electrónica cálida. Kawai propuso lo contrario: voces humanas, madera, metal y tambor. Ese giro es la razón por la que el tema sigue apareciendo en listas, en anuncios y en la memoria de gente que no ha visto la película entera.

Vangelis puso sintetizadores al futuro. Kawai le puso tambores y un coro de bodas.

EL DISCO, EDICIÓN A EDICIÓN

El álbum original salió cuatro días después del estreno japonés. En 2008 llegó la remezcla en 6.1 canales asociada a *Ghost in the Shell 2.0*. Y en 2017,

el sello WRWTFWW Records publicó la primera edición oficial en vinilo, con obi japonés, libreto de veinticuatro páginas y un sencillo de siete pulgadas con el tema en cantonés. Es un recorrido bastante representativo de cómo funciona hoy el catálogo del anime clásico: primero el disco de estudio, después las reediciones para el público que lo descubrió tarde y por fin el objeto de coleccionista.

Y UNA CANCIÓN POP EN CANTONÉS

La banda sonora incluye *See You Everyday*, un tema pop en cantonés interpretado por Fang Ka Wing, deliberadamente fuera de tono con el resto del disco. El álbum salió el 22 de noviembre de 1995 en RCA/Victor Japón, y tuvo su primera edición oficial en vinilo en 2017, a cargo del sello suizo WRWTFWW Records.

UNA NOTA SOBRE DERECHOS

Este monográfico no reproduce la letra del tema ni fragmentos de la grabación. Quien quiera oírlo lo tiene en las plataformas habituales y en la reedición en vinilo. Lo que sí se puede contar, y es lo que aquí interesa, es cómo se decidió: con un plan que no se pudo ejecutar, un encuentro casual y un director que dijo que sí a la primera.

Fuente principal de este capítulo: entrevista de Kenji Kawai en CINRA, noviembre de 2020, donde explica el origen búlgaro de la idea, el encuentro con Nishida Shachū, la reacción de Oshii y la aparición accidental de los melismas.

05

CÓMO UN ANIME LLEGÓ AL NÚMERO UNO DE BILLBOARD

La película fracasó en las salas y se convirtió en un fenómeno en las estanterías. Detrás hubo una distribuidora que decidió venderla como si fuera un disco.

En agosto de 1996, *Ghost in the Shell* alcanzó el número uno de la lista semanal de ventas de vídeo de Billboard. Fue la primera película japonesa en conseguirlo, y llevaba casi dos meses moviéndose por el top cuarenta. La revista escribió que Manga Entertainment había dado con una mina de oro. Esa semana, el anime vendió más cintas que *Jumanji* y que *Pulp Fiction*.

El dato se cita mucho y se explica poco. Lo que merece atención es el camino hasta ese número uno, porque nadie tropezó con él. Manga Entertainment, la rama británica que había coproducido la película, aplicó al vídeo doméstico un manual prestado de la industria discográfica. Uno de sus ejecutivos lo dijo sin rodeos: venían del negocio de la música y estaban usando tácticas de música para vender vídeo.

Vendieron el anime en tiendas de discos porque venían del negocio de los discos.

CIENTO CINCUENTA PROYECCIONES Y UNA LICENCIA A MTV

El plan tenía tres patas. La primera, ciento cincuenta proyecciones en clubes de animación de universidades norteamericanas, es decir, ir a buscar al público donde ya estaba reunido. La segunda, una licencia a MTV, que puso fragmentos delante de un público que no habría entrado en un cine a ver un anime subtítuloado. La tercera, y la más decisiva, colocar la cinta en tiendas de cómics y de música en vez de pelearse por el lineal de las grandes superficies.

Los números que siguieron: más de doscientas mil cintas vendidas en Estados Unidos en cinco meses; más de medio millón en 2001; alrededor de 1,6 millones de unidades en todo el mundo en 2002. Los ingresos por vídeo acabaron rondando los treinta y tres millones de dólares, frente a una taquilla mundial que se quedó en torno a los diez.

EL CONTRASTE QUE LO EXPLICA

En salas, la película recaudó unos 2,3 millones de dólares en Japón y una cifra pequeña en Estados Unidos, discutida entre las fuentes: unos 889.000 dólares según unas, alrededor de medio millón según otras. En vídeo multiplicó esa cifra por tres. La historia del anime en Occidente durante los siguientes quince años se parece bastante a esta.

EL PÚBLICO QUE NO ESTABA EN EL CINE

Vista desde 2026, la jugada de Manga Entertainment se parece muchísimo a lo que hoy hace un estudio pequeño con una comunidad. No intentaron convencer al gran público de que viera un anime; buscaron a los pocos miles de personas que ya querían verlo, les pusieron la película delante y dejaron que ellos hicieran el resto. Los clubes universitarios eran, en 1996, lo más parecido que había a un canal de nicho con audiencia fiel.

El otro elemento decisivo fue el formato. El VHS permitía revisar, pausar y estudiar planos. Una película densa, con un clímax hablado y una ciudad llena de detalle, gana en casa lo que pierde en una sala llena de gente que esperaba acción. *Ghost in the Shell* se convirtió en objeto de estudio antes que en éxito, y el estudio lo hicieron sus espectadores en casa.

LO QUE ESTE CAPÍTULO ENSEÑA A UN ESTUDIO PEQUEÑO

Tres cosas, y las tres siguen valiendo. Que el canal manda tanto como la obra: la misma película fracasó en un sitio y arrasó en otro. Que el público

que ya existe vale más que el público que hay que inventar. Y que una comunidad pequeña y concentrada mueve más que una campaña amplia y difusa, sobre todo cuando la obra pide una segunda vuelta para entenderla.

La obra difícil no necesita más público. Necesita el público que la va a ver dos veces.

UN AVISO DE RIGOR

La semana exacta del número uno de *Billboard* no está disponible en fuentes abiertas: lo que se puede afirmar con solidez es que ocurrió en agosto de 1996. Quien quiera cerrar el dato tendrá que ir a los números de aquel mes en el archivo digitalizado de la revista. Lo apuntamos en la página de notas, con el resto de cabos sueltos.

Datos de ventas y estrategia de distribución tomados del reportaje de *Animation Obsessive* sobre la campaña de Manga Entertainment, que a su vez cita la cobertura de *Billboard* de 1996.

06

«QUEREMOS
HACER ESO
DE VERDAD»

La frase con la que dos hermanos vendieron Matrix a un productor de Hollywood estaba dicha delante de una televisión donde sonaba un anime japonés.

La anécdota está contada por Joel Silver, el productor. Los Wachowski llegaron a explicarle qué querían hacer, pusieron *Ghost in the Shell* y le dijeron: «queremos hacer eso de verdad». Mitsuhsa Ishikawa, de Production I.G, ha contado la otra mitad de la historia: la película sirvió a los Wachowski como herramienta promocional para vender el proyecto al estudio, y sus imágenes fueron una fuente de inspiración fuerte.

Lo que sigue a esa frase es un ejercicio de higiene periodística, porque en internet circulan como hechos cosas que no lo son. Vamos a separar las tres capas.

Lo documentado, lo razonable y lo que se repite sin fuente. Conviene no mezclarlos.

LO QUE ESTÁ DOCUMENTADO

Que los Wachowski usaron la película para vender Matrix. Que la conexión física a la red mediante puertos en la nuca aparece en las dos obras. Y que los créditos iniciales del anime, con columnas de caracteres cayendo sobre negro, son antecedente directo de la idea de una lluvia de código verde.

LO QUE HAY QUE MATIZAR

El diseño concreto de esa lluvia en la película de 1999 no viene de aquí. Los glifos los creó Simon Whiteley a partir de caracteres japoneses invertidos, y él mismo lo ha contado en varias entrevistas. Concepto y diseño son cosas distintas, y el anime aporta lo primero.

LO QUE NO HEMOS PODIDO CONFIRMAR

Circulan comparativas plano a plano entre las dos películas, sobre todo con la secuencia del descenso con camuflaje óptico y con el pasillo. Son parecidos llamativos, pero no hemos encontrado ninguna declaración de los Wachowski o de su equipo que confirme esa copia deliberada, así que aquí figura como lo que es: una lectura, no un dato.

EL CASO DE LA CITA DE JAMES CAMERON

La frase que aparece en medio internet, según la cual Cameron habría llamado a la película la primera obra de animación en alcanzar un nivel de excelencia literaria, procede de un reclamo publicitario impreso por Manga Entertainment en la carátula. No hemos localizado la fuente primaria. Se puede citar, pero diciendo de dónde sale.

LA ESTÉTICA QUE SE VOLVIÓ IDIOMA

Más allá de *Matrix*, lo que la película impuso fue una gramática visual. La ciudad de capas y rótulos superpuestos. El plano contemplativo sobre agua sucia. El cuerpo protésico montándose en un tanque de fluido. La cabeza conectada por cables cortos y gruesos. Y una paleta apagada, con verdes y grises, que hoy funciona como señal de género: basta ver tres segundos para saber en qué clase de historia estamos.

Ese idioma se extendió por el cine, la publicidad y el videojuego con una velocidad que hoy cuesta imaginar, y llegó a lugares donde nadie había visto la película. Es el destino habitual de las obras que fijan un estilo: acaban imitadas por gente que imita a los que las imitaron.

UN AVISO SOBRE LA MODA

Se repite mucho que *Ghost in the Shell* influyó en el techwear japonés y en cierta pasarela de los dos mil. Buscamos declaraciones de diseñadores que lo sostengan y no las encontramos. Lo que sí existe son colaboraciones comerciales de la franquicia, como la colección con Shibuya PARCO o las

camisetas de UNIQLO, que es otra cosa: *merchandising*, no influencia declarada. Lo dejamos como lectura crítica y no como dato.

Una obra que fija un estilo acaba imitada por gente que imita a los que la imitaron.

Y UNA EXPRESIÓN MAL USADA

El término «solid state» se emplea a veces como etiqueta estética. No lo es. Viene del título de *Solid State Society*, la película de 2006 de la serie *Stand Alone Complex*, y dentro de la ficción designa un concepto muy concreto: una red de conciencias conectadas. Todo uso posterior como categoría de diseño es cosa de terceros.

La frase de Joel Silver y el testimonio de Mitsuhsa Ishikawa proceden de material recogido en la ficha de *The Matrix* y del programa *The South Bank Show*. El origen de la tipografía de la lluvia de código está documentado en declaraciones de Simon Whiteley.

07

EL RASTRO
EN LOS
VIDEOJUEGOS

Aquí hay tres casos documentados con nombre y apellidos, y una lista de atribuciones que se repiten sin que nadie las haya sostenido nunca.

ONI, DE BUNGIE (2001)

El caso mejor documentado no es el más famoso. Oni, que Bungie publicó en enero de 2001, reconoce la película de Oshii como influencia declarada de su universo, junto con Akira y la obra de Kenichi Sonoda. Su protagonista, Konoko, estaba planteada en origen como una cyborg al modo de Motoko; fue el diseñador jefe Hardy LeBel quien introdujo un dispositivo argumental, la Daodan Chrysalis, para explicar sus capacidades por vía orgánica en vez de cibernética. Es un ejemplo perfecto de cómo una referencia se transforma al chocar con las necesidades de un diseño.

CYBERPUNK 2077, DE CD PROJEKT RED (2020)

Philipp Weber, diseñador sénior de misiones del estudio, explicó en una entrevista que el equipo se nutre del juego de rol Cyberpunk 2020, del género en general, de películas como *Blade Runner* y *Ghost in the Shell* y de novelas como *Neuromante*. La cita es explícita y está publicada, que es lo que aquí se pide.

VA-11 HALL-A, DE SUKEBAN GAMES (2016)

Christopher Ortiz, ilustrador y director del estudio, citó a la revista *Siliconera* entre sus influencias *Blade Runner*, *Neuromante*, *Ghost in the Shell* y *Bubblegum Crisis*. Un estudio de cinco personas con un bar y una camarera, alimentado por el mismo material que una producción de cuatrocientos millones de dólares.

La misma obra alimenta a un estudio de cinco personas y a una producción de cuatrocientos millones.

LO QUE NO VAMOS A AFIRMAR

Se atribuye influencia de la película a *Deus Ex*, a *Metal Gear Solid* y a *Titanfall 2*. En los tres casos hemos buscado la declaración y no aparece. Hideo Kojima es fan declarado y escribió sobre la película de 2017, pero no hemos encontrado que atribuya a este material influencia sobre su saga. Warren Spector cita habitualmente *Blade Runner* y *Robocop*. Y en el caso de *Respawn*, la referencia documentada es otro anime distinto.

QUÉ COPIA DE VERDAD UN DISEÑO

Cuando un equipo dice que *Ghost in the Shell* le influyó, casi nunca está hablando de la trama. Está hablando de cuatro cosas concretas, y merece la pena enumerarlas porque son las que se pueden aprender.

UNO. LA INTERFAZ COMO PERSONAJE

En la película, la tecnología se ve funcionando: rótulos, ventanas de datos, diagnósticos, ruido de conexión. Nada de eso está para adornar. Un juego que copia bien esta lección diseña sus menús como parte de la ficción y no como una capa encima.

DOS. EL SILENCIO COMO RECURSO

La secuencia del paseo en barco dura minutos sin diálogo. Aplicado al videojuego, eso significa permitir que el jugador se detenga, mire y no haga nada durante un rato sin castigarle por ello. Los juegos narrativos que mejor envejecen suelen tener ese hueco.

TRES. EL ANTAGONISTA QUE ARGUMENTA

El Titiritero no quiere destruir la ciudad; quiere que le reconozcan como forma de vida y lo defiende con argumentos. Escribir un adversario cuya posición se sostiene es más difícil y da mejores finales.

CUATRO. UN MUNDO CON PAPELEO

La Sección 9 tiene jurisdicción, rivalidades con otras secciones y un jefe que negocia con políticos. Esa burocracia es lo que hace creíble el resto. Un futuro sin administración es un decorado; con ella, es un sitio.

El detalle que hace creíble un futuro no es el neón. Es el conflicto de competencias.

Casos documentados en este capítulo: Bungie/*Oni* con declaraciones de producción; CD Projekt Red con la entrevista a Philipp Weber; Sukeban Games con la entrevista a Christopher Ortiz en Siliconera.

08

LO QUE
VINÓ
DESPUÉS

Una secuela que compitió en Cannes, una serie de televisión que inventó un concepto sociológico y un reinicio en 3D que la crítica hundió.

INNOCENCE (2004)

Oshii volvió nueve años después con *Innocence*, estrenada en Japón el 6 de marzo de 2004, con Production I.G y coproducción de Studio Ghibli. Costó alrededor de veinte millones de dólares y recaudó unos diez en todo el mundo. Su hito no está en la taquilla: fue seleccionada en la competición oficial del Festival de Cannes, un sitio donde la animación japonesa no entra. Ganó además el Nihon SF Taisho de aquel año.

STAND ALONE COMPLEX (2002-2005)

En paralelo, Kenji Kamiyama montó para televisión una versión distinta del material: cincuenta y dos episodios repartidos en dos temporadas, con música de Yōko Kanno y un planteamiento de mundo paralelo que no continúa ni el manga ni la película. De ahí salieron dos cosas que la franquicia ya no soltó: los Tachikoma, los tanques araña con inteligencia artificial y voz infantil que el propio Shirow rebautizó, y el concepto que da título a la serie, el fenómeno por el que aparecen copias de algo que nunca tuvo original.

Una serie de televisión de 2002 acuñó una idea que hoy explica media internet.

SOLID STATE SOCIETY (2006), ARISE (2013) Y THE NEW MOVIE (2015)

La película para televisión *Solid State Society*, dirigida también por Kamiyama, se estrenó el 1 de septiembre de 2006. Siete años después llegó *Arise*, cuatro OVA dirigidas por Kazuchika Kise con guion de Tow Ubukata, música de Cornelius y un reparto japonés completamente nuevo encabezado por Maaya Sakamoto. De ahí salió *The New Movie*, estrenada el 20 de junio de 2015, que recaudó algo más de 1,7 millones de dólares.

SAC_2045, EL TROPIEZO

Netflix estrenó la primera temporada el 23 de abril de 2020 y la segunda el 23 de mayo de 2022: veinticuatro episodios en 3DCG, codirigidos por Kamiyama y Shinji Aramaki entre Production I.G y Sola Digital Arts. La recepción fue mala: 13 % en Rotten Tomatoes para la primera temporada y 29 % para la segunda. La crítica repetida fue siempre la misma, la pérdida de la atmósfera que identificaba a la franquicia.

LA CUARTA VERSIÓN, Y LA QUE VIENE

En mayo de 2024, Bandai Namco Filmworks anunció una nueva serie de televisión producida por Science SARU para 2026. El 11 de abril de 2025 se conoció el equipo: dirige Moko-chan, que debuta en el puesto; supervisa el guion el escritor Toh Enjoe; el diseño de personajes y la jefatura de animación son de Shūhei Handa. En julio de 2025 llegó el segundo teaser y el logotipo definitivo.

Shirow ha comentado que esta versión es la cuarta a cargo de directores distintos, o la décima adaptación en total según cómo se cuente, y que podría ser la primera entrega de una segunda generación de la franquicia por la renovación completa del equipo. Dicho de otro modo: el material vuelve a manos de gente que no estaba cuando todo esto empezó.

UNA AUSENCIA

En agosto de 2024 falleció Atsuko Tanaka, la voz de Motoko Kusanagi desde 1995. Cualquier reinicio a partir de ahora se hace sin la intérprete que fijó el tono del personaje durante casi treinta años. Es un detalle de reparto y es, a la vez, un cambio de época.

El material vuelve a manos de gente que no estaba cuando todo esto empezó.

POR QUÉ LA FRANQUICIA AGUANTA

Treinta y cinco años después del primer capítulo del manga, la propiedad sigue generando series, películas y licencias. La explicación que mejor se sostiene es que el material admite lecturas distintas sin romperse: un thriller policial, un ensayo sobre la identidad, una serie de televisión sobre política y redes, un juguete estético. Cada equipo ha podido coger una capa y dejar las demás.

Esa flexibilidad es exactamente lo que un estudio debería mirar cuando construye un mundo propio. La tarea consiste en escribir un lore que aguante que otros lo lean de otra manera, y no en acumular páginas de enciclopedia interna.

Fechas y datos de este capítulo tomados de las fichas de las obras y de la cobertura de Anime News Network sobre el anuncio de Science SARU en mayo de 2024 y sobre el equipo confirmado en abril de 2025.

09

EL CAPARAZÓN
DE HOLLYWOOD

Ciento diez millones de dólares de presupuesto, ciento setenta de recaudación y una pérdida estimada de al menos sesenta. La adaptación en imagen real es un caso de estudio sobre lo que ocurre cuando una industria compra una obra sin comprarla.

La película de Rupert Sanders se estrenó en Estados Unidos el 31 de marzo de 2017, después de una premiere en Tokio dos semanas antes. Costó 110 millones de dólares de producción y recaudó 169,8 millones en todo el mundo, de los que apenas 40,5 vinieron de Norteamérica. Deadline estimó la pérdida en al menos sesenta millones, y apuntó que con gastos de publicidad el coste total pudo acercarse a los doscientos cincuenta.

El dato que más se olvida es el reparto geográfico. En Japón entró en segunda posición en su primer fin de semana, con 3,2 millones de dólares. En China recaudó 21,6 millones en su estreno, más que en su debut norteamericano.

LA DISCUSIÓN QUE OCUPÓ EL AÑO

Desde el anuncio del casting de Scarlett Johansson en enero de 2015, una parte del público estadounidense sostuvo que una obra japonesa con personajes japoneses no debía protagonizarla una actriz blanca. La polémica creció en abril de 2016, cuando se filtró que se habían hecho pruebas de efectos visuales para modificar rasgos de intérpretes; Paramount respondió que aquello se probó para un actor de fondo y se descartó, y que nunca se planteó para el personaje principal.

En Estados Unidos fue el debate del año. En Japón casi no prendió.

LAS DOS ORILLAS

Mamoru Oshii defendió públicamente el casting con un argumento que sale de su propia película: «la Mayor es una cyborg y su forma física es enteramente prestada», dijo, y añadió que no hay base para exigir que la interprete una actriz asiática. Sam Yoshida, director de negocio internacional de Kodansha, comentó que Johansson «tiene el aire cyberpunk» y que nunca imaginaron a una actriz japonesa en el papel. En Estados Unidos, en cambio, la crítica llegó desde asociaciones de medios asiático-americanos y desde actrices como Constance Wu y Ming-Na Wen.

LA VERSIÓN DEL ESTUDIO

Megan Colligan, entonces presidenta de distribución y marketing mundial de Paramount, resumió el problema en una frase que vale por un informe: «a esta película no se le permitió ser simplemente una película».

LO QUE FALLO, SIN CONTAR LA POLEMICA

Reducir el fracaso de 2017 a la discusión sobre el casting deja fuera la mitad del asunto. La película tiene un problema anterior: es una reproducción. Recrea planos célebres del anime con enorme fidelidad y les quita la razón por la que existían. El descenso de espaldas por la fachada, el montaje del cuerpo, el combate en el agua sucia: todo está, y todo llega antes de que la historia haya construido el motivo.

Hideo Kojima, que dedicó a la película una crítica larga, lo dijo con una imagen que el propio título le regalaba: la producción «quedó atrapada en el caparazón del original». Es la formulación más precisa que hemos leído del problema.

Y UNA DECISIÓN DE GUION DIFÍCIL DE DEFENDER

La adaptación añade una explicación argumental según la cual la protagonista fue originalmente una chica japonesa cuyo cerebro acabó en un cuerpo occidental. La intención era resolver la objeción del casting dentro de la ficción. El efecto fue el contrario: convirtió el debate en parte de la trama y lo amplificó.

Copiar los planos y perder el motivo por el que existían.

EL BALANCE, NUEVE AÑOS DESPUÉS

La franquicia sobrevivió sin daño aparente: hubo serie de Netflix en 2020 y hay serie nueva anunciada para 2026. Lo que quedó tocado fue la confianza de los estudios norteamericanos en las adaptaciones de anime en imagen real, y esa desconfianza duró hasta que otras producciones cambiaron el método y empezaron a trabajar con los equipos originales en vez de sobre ellos.

Para un estudio pequeño, la lección es barata de aprender y cara de ignorar: el material que uno adapta viene con una razón de ser. Si se copia la superficie y se tira la razón, lo que queda en pantalla es un caparazón.

Cifras de taquilla y de pérdidas según Deadline (abril de 2017) y las fichas de recaudación habituales; declaraciones de Oshii recogidas por IndieWire y Screen Daily; la de Sam Yoshida, por The Hollywood Reporter; la de Megan Colligan, también por The Hollywood Reporter.

CINCO IDEAS Y LAS FRASES QUE LAS SOSTIENEN

La película discute cinco cosas y las deja dichas en voz alta. Estas son, con la frase que las ancla y el momento donde aparece.

人間が人間であるための部品は、決して少なくない

«Para que yo sea yo hacen falta asombrosamente muchas cosas»

MOTOKO A BATOU, EN LA CUBIERTA DEL BARCO · IDEA 1, LA IDENTIDAD COMO SUMA DE PIEZAS

Es el argumento central y también el más incómodo: si una persona es la suma de sus componentes, y todos los componentes se pueden sustituir, la pregunta por la identidad deja de ser filosófica y se vuelve un problema de inventario. La Mayor lo formula sin dramatismo, como quien repasa una lista.

DNAもまた、自己保存のためのプログラムに過ぎない

«Vuestro ADN tampoco es más que un programa para conservarse»

EL TITIRITERO ANTE LA SECCIÓN 6 · IDEA 2, EL CUERPO COMO INTERFAZ

La réplica que iguala carne y código. El adversario no discute que él sea un programa; discute que los demás sean otra cosa. Toda la iconografía posterior del género —los puertos en la nuca, los cuerpos de repuesto, las prótesis con número de serie— sale de aceptar esa premisa.

私は情報の海で発生した生命体だ

«Soy una forma de vida surgida en el mar de la información»

EL TITIRITERO, PRESENTÁNDOSE · IDEA 3, LA RED COMO ESPACIO DE EVOLUCIÓN

En 1995 esta frase era ciencia ficción pura. Treinta años después, con sistemas entrenados sobre todo lo que hay escrito, se ha convertido en el tipo de afirmación que se discute en comisiones. La película no la celebra ni la teme: la pone encima de la mesa y deja que la policía decida.

LA MEMORIA FALSIFICADA Y EL ÁNGEL

ゴーストのない人形は哀しいもんだぜ

«Un muñeco sin ghost da lástima»

BATOU, SOBRE EL HOMBRE AL QUE LE HAN IMPLANTADO RECUERDOS · IDEA 4, LA MEMORIA EDITABLE

La subtrama más triste del film: un basurero convencido de tener mujer e hija descubre que sus recuerdos son un implante. La Sección 9 le explica que la memoria original no se recuperará del todo. Es la escena que convierte una idea abstracta en un daño concreto, y la que más se parece a lo que hoy discutimos sobre desinformación.

ネットは広大だわ

«La red es vasta e infinita»

MOTOKO, PLANO FINAL · IDEA 5, EL ÁNGEL Y LO QUE VIENE DESPUÉS

La película termina con una fusión, un cuerpo nuevo y una cita bíblica de la primera epístola a los corintios, en su versión clásica japonesa: ahora vemos por espejo, oscuramente. Es un cierre religioso para una historia sobre máquinas, y funciona porque en el fondo la película lleva ochenta minutos preguntando lo mismo que preguntaba san Pablo: qué parte de nosotros sobrevive al cambio de forma.

«Es mi ghost, que me lo susurra»

MOTOKO, CUANDO LE PIDEN QUE JUSTIFIQUE UNA CORAZONADA

La frase que resume el truco narrativo de toda la franquicia. El «ghost» no se define nunca del todo, y esa indefinición es lo que permite que la obra admita lecturas religiosas, neurológicas o políticas sin romperse. Los mundos de ficción que aguantan treinta años suelen dejar un hueco así, sin rellenar a propósito.

DE 1989 A 2026

1989

Arranca la serialización de 攻殻機動隊 en *Young Magazine Kaizokuban*, de Kodansha. El editor Kōichi Yuri descarta *Ghost in the Shell* como título principal por poco llamativo.

1991

El 2 de octubre, Kodansha recopila el manga en un tomo de unas 350 páginas en la colección KC Deluxe.

1995

El 18 de noviembre se estrena en Japón la película de Mamoru Oshii, distribuida por Shochiku. Presupuesto: unos 330 millones de yenes.

1995

El 22 de noviembre sale la banda sonora de Kenji Kawai en RCA/Victor Japón.

1996

En agosto, la película alcanza el número uno de la lista de ventas de vídeo de Billboard: la primera película japonesa que lo consigue.

2002

El 1 de octubre debuta *Stand Alone Complex*, de Kenji Kamiyama. Cincuenta y dos episodios en dos temporadas hasta enero de 2005.

2004

Innocence se estrena el 6 de marzo y compite en la sección oficial del Festival de Cannes.

2006

El 1 de septiembre llega *Solid State Society*, película para televisión dirigida también por Kamiyama.

2013

Arranca *Arise with Border:1 Ghost Pain*, el 22 de junio, con reparto japonés nuevo y música de Cornelius.

2017

El 31 de marzo se estrena la adaptación en imagen real de Rupert Sanders: 110 millones de presupuesto y una pérdida estimada de al menos 60.

2020

El 23 de abril, Netflix estrena *SAC_2045*, la primera entrega íntegramente en 3DCG.

2024

En mayo, Bandai Namco Filmworks anuncia una serie nueva a cargo de Science SARU. En agosto fallece Atsuko Tanaka, voz de Motoko desde 1995.

2025

El 11 de abril se revela el equipo de *THE GHOST IN THE SHELL*: dirección de Moko-chan, guion supervisado por Toh Enjoe y personajes de Shūhei Handa.

2026

Año previsto para el estreno de la nueva serie. Shirow la describe como la cuarta versión a cargo de un director distinto.

QUÉ NOS LLEVAMOS A PRECINCT 2099

Somos un estudio pequeño haciendo una novela visual de detectives cyberpunk. Estas son las cinco cosas que hemos copiado de esta película, dichas sin disimulo.

1 • EL CASO PEQUEÑO DENTRO DEL MUNDO GRANDE

La película de 1995 investiga un caso concreto y deja el resto del mundo insinuado. PRECINCT 2099 hace lo mismo: una noche, un ático sellado, siete sospechosos. La ciudad, las corporaciones y la historia están detrás, en el códex, para quien quiera tirar del hilo. Un caso cerrado se puede terminar; un mundo entero, no.

2 • EL INTERROGATORIO COMO ESCENA DE ACCIÓN

El clímax del film es una conversación. Nuestro juego apuesta lo mismo: la tensión está en apretar a alguien que miente con datos, no en disparar. Por eso el sistema descansa en escanear la escena, leer a las personas y tirar dos dados de seis caras cuando la cosa se pone seria.

3 • LA INTERFAZ FORMA PARTE DE LA FICCIÓN

Los rótulos, ventanas y diagnósticos de la película están dentro de la historia. El implante ocular de Kade funciona igual: sirve para escanear y, a la vez, recuerda cada rato de quién es la empresa que lo fabricó.

4 • UN FUTURO CON ADMINISTRACIÓN

La Sección 9 tiene jurisdicción, rivales y presupuesto. Nuestra Unidad Precinct también: hay un capitán que firma papeles, torres corporativas que pagan favores y distritos donde la cámara no llega. El papeleo es lo que hace que un decorado se vuelva un sitio.

5 • DEJAR UN HUECO SIN RELLENAR

Nadie define del todo qué es un «ghost», y por eso la franquicia aguanta treinta años. Nosotros hemos dejado deliberadamente sin cerrar qué es La Custodia, la inteligencia sin rostro registrado que vigila la ciudad. Quien juegue decidirá.

Aviso • PRECINCT 2099 es un juego de Thinking Lite Soft, que edita este monográfico. Estas dos páginas son cuaderno de estudio y quedan fuera del criterio con el que se documenta el resto del número.

PRECINCT 2099, EN UNA PÁGINA

Una noche, un caso, tres finales. Kade Katano investiga una muerte en un ático sellado por dentro, en una ciudad donde el implante que lleva en el ojo pertenece a la empresa que le paga.

SALIDA	17 de noviembre de 2026 · Steam, app 5045000
PRECIO	7,99 €, cuatro idiomas
DURACIÓN	unas dos horas por partida
ESTRUCTURA	1 caso · 7 sospechosos · 3 finales
MECÁNICAS	escanear la escena, leer a las personas, tirar los dados (2d6)

LAS NOVELAS DEL UNIVERSO

El *Cazador de Dragones*, de Mark S. James, son cinco episodios de unos cuarenta minutos que arrancan en Neo-Shanghái en 2092, siete años antes del caso de Kade, y explican de dónde viene su apellido. Están en Amazon en castellano y en inglés.

Y LA REVISTA

VN INSIDER es nuestra publicación sobre la escena de la novela visual independiente. El número 01, con once juegos de Europa, Norteamérica, Japón y Corea, se descarga gratis en EPUB y PDF desde thinkinglitesoft.com/indieinsider.

ESCANEAR LA ESCENA

El implante marca lo que no encaja: una puerta con dos aperturas, un vaso limpio de más, una hora que no cuadra con el forense.

LEER A LAS PERSONAS

Siete sospechosos, siete versiones. Kade compara lo que dicen con lo que el expediente ya sabe de ellos.

TIRAR LOS DADOS

Dos dados de seis caras deciden si el interrogatorio se rompe a favor o en contra, y con qué información se queda el jugador.

7 SOSPECHOSOS **2D6** EN CADA APRETÓN **3** FINALES **~2 H** POR PARTIDA

PRECINCT 2099 · 17 DE NOVIEMBRE DE 2026

Steam, app 5045000 · 7,99 € · Cuatro idiomas · thinkinglitesoft.com

NOTAS, FUENTES Y LO QUE NO HEMOS PODIDO CONFIRMAR

Un monográfico que presume de datos comprobados tiene la obligación de decir dónde están los agujeros. Estos son los nuestros en este número.

DATOS QUE NO HEMOS CERRADO

La semana exacta del número uno de *Billboard* en agosto de 1996 no aparece en fuentes abiertas; haría falta consultar los números de aquel mes en el archivo digitalizado de la revista. La recaudación en salas de Estados Unidos aparece con dos cifras distintas, unos 889.000 dólares y alrededor de medio millón. La duración oficial oscila entre ochenta y ochenta y tres minutos según la fuente. El arranque de la serialización del manga se fecha en abril o en mayo de 1989. Y la voz inglesa del Titiritero se atribuye a dos actores distintos según el catálogo que se consulte.

COSAS QUE CIRCULAN Y NO HEMOS PODIDO SOSTENER

El número concreto de planos con imagen generada por ordenador. La influencia declarada de la película sobre *Deus Ex*, *Metal Gear Solid* y *Titanfall 2*. La copia plano a plano de secuencias concretas en *Matrix*. La cita de James Cameron, que procede de un reclamo de carátula. Y la influencia sobre el diseño de moda, donde solo hemos encontrado colaboraciones comerciales.

FUENTES PRINCIPALES

Entrevista a Kenji Kawai en CINRA (noviembre de 2020) para todo el capítulo de la banda sonora. Reportaje de Animation Obsessive sobre la campaña de Manga Entertainment para el capítulo del vídeo doméstico. Material de producción de Production I.G para la técnica y los créditos. Declaraciones del productor Shigeru Watanabe para el presupuesto. Deadline, The Hollywood Reporter, Screen Daily e IndieWire para el capítulo de 2017. Anime News Network para el anuncio de la serie de Science SARU. Siliconera y la entrevista a Philipp Weber para las influencias declaradas en videojuegos.

LO QUE ESTE NÚMERO NO HACE

No reproduce fotogramas de la película, páginas del manga ni la letra de la banda sonora. Las citas de diálogo son breves, van atribuidas y sirven para sostener un argumento. El arte del número es propio, hecho por el estudio.

Si detectas un error o tienes una fuente mejor para algo de lo anterior, escríbenos. Los números de esta serie se corrigen y se vuelven a subir con nota de revisión en la propia página de descarga.

LOS PRÓXIMOS MIÉRCOLES

Un monográfico por semana, siempre gratis, siempre en PDF y EPUB, siempre en castellano e inglés. Este es el calendario previsto.

Nº 02 · AKIRA

KATSUHIRO OTOMO · MANGA 1982-1990 · PELÍCULA 1988

Las 160.000 celdas de animación, el presupuesto que reventó todos los récords del anime y la película que abrió el mercado occidental antes de que existiera un mercado occidental.

Nº 03 · METAL GEAR SOLID

HIDEO KOJIMA · KONAMI · 1998

El juego que convenció a la industria de que una historia larga cabía en un mando, y el diseñador que llevaba tomando notas de este mismo material desde 1988.

Nº 04 · ANIMATRIX

WARNER BROS. · 2003

Nueve cortos, cuatro estudios japoneses y la primera vez que Hollywood devolvió la llamada al anime que le había enseñado a filmar el futuro.

Nº 05 · MATRIX

LAS WACHOWSKI · 1999

La película que convirtió una estética de nicho en el lenguaje visual de una década, contada desde lo que pidió prestado y lo que inventó.

Y DESPUÉS

Nº 06 A 10 · DE OCTUBRE EN ADELANTE

Blade Runner (1982), Snatcher (1988), Serial Experiments Lain (1998), Deus Ex (2000) y Cyberpunk: Edgerunners (2022). Cine, videojuego y anime, con el mismo método: escena, datos comprobados y consecuencias.

CIERRE

DÓNDE DESCARGAR Y POR DÓNDE SEGUIR



Este monográfico se descarga gratis en PDF y EPUB desde thinkinglitesoft.com, sin registro y sin dejar datos. Si te ha servido, la mejor manera de devolverlo es sencilla: ver la película, leer el manga y contárselo a alguien.

Y si has llegado hasta aquí por curiosidad sobre quién publica esto, somos un estudio de Barcelona que está terminando una novela visual de detectives. En noviembre sabremos si hemos aprendido algo de todo lo anterior.

MONOGRÁFICOS DE LOS MIÉRCOLES

El número 01 está dedicado a Ghost in the Shell. El 02, a Akira, sale el próximo miércoles. Todos los números, en las dos lenguas y los dos formatos, quedan archivados en la misma página.

thinkinglitesoft.com/monograficos

PRECINCT 2099 · LISTA DE DESEADOS

Nuestra novela visual de detectives sale el 17 de noviembre de 2026 en Steam, a 7,99 euros y en cuatro idiomas. Añadirla a la lista de deseados antes del lanzamiento es lo que más ayuda a un estudio de este tamaño.

Steam · app 5045000

EL CAZADOR DE DRAGONES · LAS NOVELAS

Cinco episodios de unos cuarenta minutos, escritos por Mark S. James, que arrancan en Neo-Shanghái en 2092, siete años antes del caso de Kade Katano. En castellano y en inglés.

amazon.es · ASIN B0HJDJ3PGD4 (ES) · B0HDLJJDSB (EN)