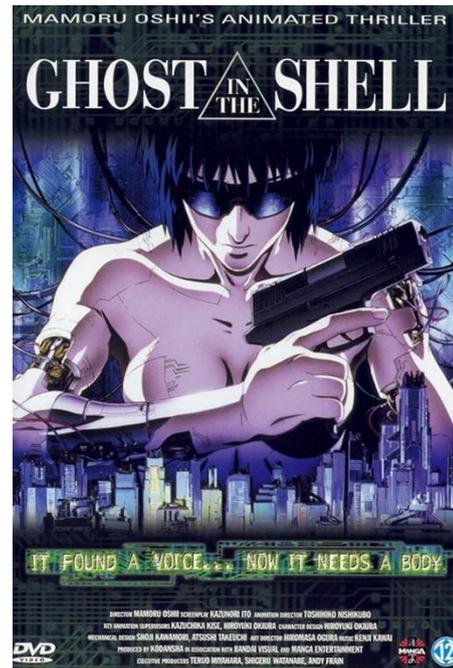


# Ghost in the Shell (1995)

Kokaku Kidotai



Análisis realizado por: Ignacio García Rogado

## Datos de producción

Director: Mamoru Oshii

Guionista: Kazunori Itô (basado en el manga de Masamune Shirow)

Tipo: Película de animación

Duración: 1h 23min

Ficha en IMDB: <http://www.imdb.com/title/tt0113568/>

# Sinopsis

[Breve descripción de la historia que se cuenta]

En un futuro donde la mayoría de las personas tiene cerebros ampliados (cerebro cibernético) un hacker llamado el titiritero controla a las personas modificando sus recuerdos para poderlos controlar. La mayor Motoko Kusanagi que trabaja en la Sección 9, un departamento de seguridad especializado en delitos cibernéticos, tiene que buscar y capturar a este hacker.

## Necesidades

[Análisis de las necesidades de usuario que propician la propuesta de las interfaces]

Al tener cuerpos cibernéticos no interactúan con las máquinas con un interfaz sino directamente, pero en caso de necesitar alguna cualidad tiene la prótesis mejorada.

### Primera Necesidades aparición

Gafas

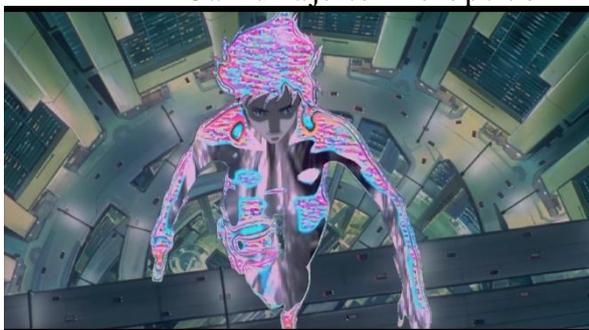
0:00:58



Como se observa en la imagen esas gafas las utiliza al principio de la película para espiar desde el edificio de enfrente. Son gafas con zoom y visión térmica con la que se puede ver incluso a través de las paredes y a una gran distancia.

Camuflaje termo óptico

0:03:52



Es un sistema de camuflaje que tiene implantado en su cuerpo que le permite ser invisible. Con el cual Kusanagi puede acercarse sin ser vista, emboscar a su objetivo o huir.

Primera  
aparición

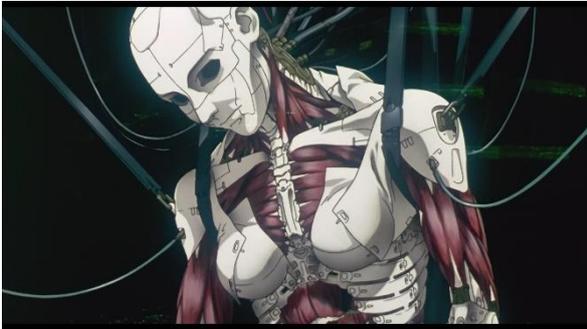
Necesidades

---

Cuerpo robótico completo

0:04:37

El que aparece es el cuerpo de Kusanagi ya que ella es un ciborg completo, es decir, no tiene un cuerpo humano y todo en ella es cibernético.

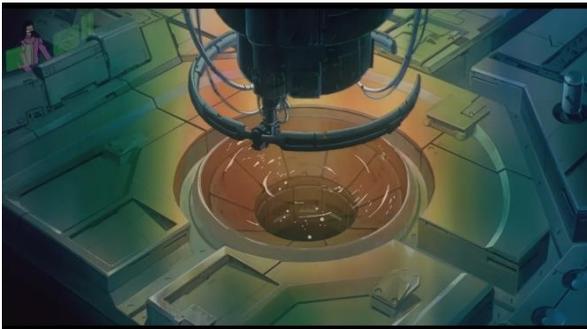


---

Pantalla holográfica

0:06:16

Si se fijan en la imagen se ven arriba a la izquierda manejándose por un técnico vestido de rosa. No sé si son hologramas que se pueden ver por todos o una representación de lo que está viendo el que las utiliza, ya que en otra escena aparecen donde aparecen las tres secretarias usándolas, pero al cambiar la cámara de posición las pantallas no aparecen.



---

Cerebro ampliado

0:10:26

Es un módulo que contiene el cerebro, permitiendo sacarlo fuera del cuerpo sin que la persona muera, manejar el cuerpo cibernético, manejar maquinas (como en la escena que se conecta a la furgoneta y la conduce con la mente) e incluso conectarse a la red.



Primera  
aparición

Necesidades

Ojos

0:14:47

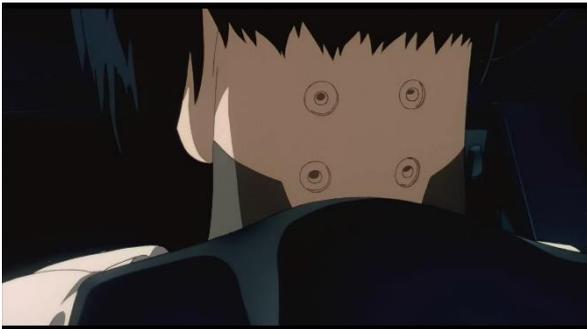
Como se ve en el personaje de la derecha esos ojos cibernéticos tiene las mismas funciones que las gafas que usa kusanagi al principio de la película.



Puertos externos

0:15:36

Esos puertos los usa kusanagi para conectarse a las máquinas, a la red e incluso a otro cyborg. Además de esos puertos se pueden conectar entre ellos inalámbricamente para comunicarse sin tener que usar nada.



Abrigo con camuflaje

0:18:43

Es igual que el camuflaje de kusanagi pero implantado en un abrigo.



Robot

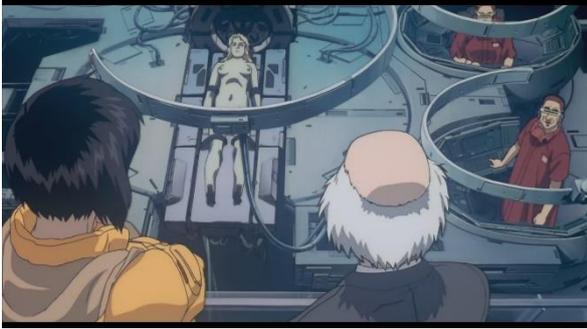
0:37:13

Es un ciborg completo con un cerebro ampliado, pero en vez de contener un cerebro humano es una inteligencia artificial.



Primera  
aparición

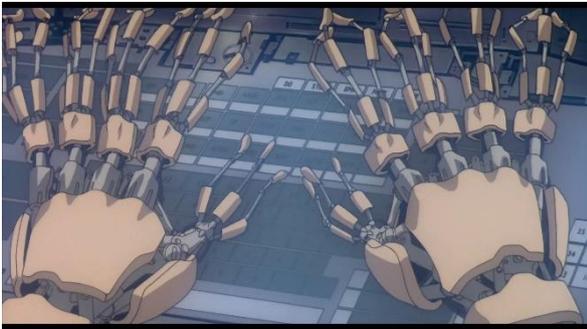
Necesidades



Dedos extensibles

0:45:57

En estas manos los dedos se extienden y dividen en tres para teclear más rápido.



Tanque

1:01:24

Es un tanque hexápodo equipado con un camuflaje termo óptico, dos ametralladoras y un lanza cohetes.



## Tecnologías involucradas

[Se analizan las tecnologías que serían necesarias para la creación de los dispositivos/interfaces que se describen en la obra, distinguiendo aquellas que estaban disponibles (ciencia) en el momento de la producción y aquellas que son inventadas(ficción)]

¿Desea insertar una imagen de sus archivos o agregar una forma, un cuadro de texto o una tabla? ¡Adelante! En la pestaña Insertar de la cinta de opciones, pulse la opción que necesite.

## Tecnologías disponibles en el momento de la producción

Respecto al cerebro: lo más parecido que hay para la conservación del cerebro es la crónica. En 1972 Fred y Linda Chamberlain fundaron la organización proveedora de servicios críonicos con el nombre de Alcor Society for Solid State Hypothermia (ALCOR).

Sobre el cuerpo cibernético el aquella época la más parecido son las prótesis.

Sobre la pantalla holográfica los primeros hologramas que verdaderamente representaban un objeto tridimensional bien definido fueron hechos por Emmett Leith y Juris Upatnieks en Estados Unidos en 1963.

## Tecnologías imaginadas en el momento de la producción

La película tiene temas relacionados con Blade Runner y del libro Neuromancer de William Gibson.

## Impacto

[Se indica si la propuesta creativa ha tenido un impacto real en la creación de nuevos dispositivos, impulso de nuevas tecnologías o el propio diseño de interfaces de usuario]

Sobre las prótesis se investiga prótesis que se puedan manejar con la mente.

Sobre el tanque hay vehículos hexápodos como el Mantis Hexapod de Matt Denton  
<https://www.youtube.com/watch?v=1h9Mw-s9mzI>

## Referencias

1. Filmaffinity, Ghost in the Shell,  
<http://www.filmaffinity.com/es/film523268.html> (última visita: 06 abril de 2017)
2. Omicrono, Avances tecnológicos que nos acercan a Ghost in the Shell,  
<http://omicrono.lespanol.com/2017/03/adelantos-tecnologicos-ghost-in-the-shell/> (última visita: 06 abril de 2017)
3. Wikipedia, Criónica,  
<https://es.wikipedia.org/wiki/Cri%C3%B3nica#Historia> (última visita: 06 abril de 2017)
4. Wikipedia, Ghost in the Shell  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Ghost\\_in\\_the\\_Shell#Impacto\\_e\\_influencia\\_en\\_la\\_cultura](https://es.wikipedia.org/wiki/Ghost_in_the_Shell#Impacto_e_influencia_en_la_cultura) (última visita: 06 abril de 2017)
5. Wikipedia, Holograma  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa#Ejemplos\\_de\\_dispositivos\\_hologr%C3%A1ficos](https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa#Ejemplos_de_dispositivos_hologr%C3%A1ficos) (última visita: 06 abril de 2017)