



# „Ghost in The Shell” - coraz bliżej fabularnej ekranizacji

Fahrenheit Crew



W trakcie jednego z wywiadów, udzielonego podczas premiery filmu *Avengers: Czas Ultrona* (*Avengers: Age of Ultron*), Scarlett Johansson ujawniła, że zdjęcia do fabularnej wersji *Ghost in The Shell* mają rozpocząć się na początku przyszłego roku. Reżyserem filmu produkowanego przez DreamWorks będzie Rupert Sanders. Za scenariusz ma odpowiadać Bill Wheller. Wstępnie premiera obrazu zapowiadana jest na kwiecień 2017 roku.

*Ghost in The Shell* autorstwa Masamune Shirow jest jedną z najważniejszych, a na pewno najpopularniejszych mang science-fiction (obok *Akiry Katsuhiko Otomo*), opowiadającą o Sekcji 9 Bezpieczeństwa Publicznego, paramilitarnym elitarnym oddziale japońskiego rządu. Akcja komiksu rozgrywa się w przyszłości (w roku 2029 po III wojnie światowej), kiedy to większość ludzi uległa przynajmniej częściowej cyborgizacji, a w życiu codziennym rzeczywistość cybernetyczna stała się nie mniej ważnym aspektem istnienia. Główną bohaterką mangi jest Motoko Kusanagi (w postać której w fabularnej wersji ma wcielić się Scarlett Johansson).



Dotychczas powstały trzy serie opowieści komiksowych (*Ghost in The Shell*, *Ghost in The Shell 2: Man-Machine Interface* oraz *Ghost in The Shell 1.5: Human-Error Processor*), dwa filmy animowane (w 1995 roku *Ghost in The Shell* oraz w 2004 *Ghost in The Shell 2: Innocence*) oraz dwa sezony seriali telewizyjnych (*Ghost in The Shell: Stand Alone Complex* oraz *Ghost in The Shell: S. A. C. 2nd GIG*) zakończone filmem telewizyjnym (*Ghost in The Shell: Stand Alone Complex - Solid State Society*). *Ghost in The Shell* zaistniał również w świecie gier video, jednak w przeciwieństwie do komiksu i adaptacji filmowych, raczej z miernym skutkiem.