

# SCARLET

una película de MAMORU HOSODA



## SINOPSIS

Del visionario cineasta nominado al Oscar Mamoru Hosoda (*Mirai, mi hermana pequeña*) llega una potente aventura animada que desafía el tiempo y el espacio. Scarlet, una princesa procedente de un reino medieval asolado por la guerra, se embarca en la misión de vengar la muerte de su padre, pero fracasa y despierta en el misterioso Otro Mundo. Allí conoce a un joven idealista de nuestra época cuya compasión pone en cuestión su sed de venganza. Cuando Scarlet se enfrenta una vez más al asesino de su padre, deberá decidir: aferrarse al odio o descubrir una vida más allá de la venganza.

## FICHA TÉCNICA

Dirección	MAMORU HOSODA	Fotografía	NOZOMU TAKAHASHI	Una producción de STUDIO CHIZU, NTV Y SONY PICTURES.
Guion	MAMORU HOSODA	Música	ANIMACIÓN TAISEI IWASAKI	
Producción	YUICHIRO SAITO TOSHIMI TANIO			Distribuida por SONY PICTURES

## FICHA ARTÍSTICA DE VOCES

Scarlet	MANA ASHIDA	Claudius	KÔJI YAKUSHO	Gertrude	YUKI SAITO
Hijiri	MASAKI OKADA	Amulet	MASACHIKA ICHIMURA		

## DATOS TÉCNICOS

Color	Nacionalidad:	Japón	V.O. en japonés con subtítulos en castellano.
Sonido:	Dolby Digital	Fecha de estreno:	27 de febrero de 2026
Año de producción:	2025	Duración:	111 min.

¿Quieres hablar de cine con nosotros y contarnos lo que piensas de las películas que ves en los Renoir?

**Hablemos de cine**

LA **GranILUSIÓN**  
lagranilusion.cinesrenoir.com



[www.instagram.com/cinesrenoir](https://www.instagram.com/cinesrenoir) [www.facebook.com/cinesrenoir](https://www.facebook.com/cinesrenoir)



[www.x.com/cinesrenoir](https://www.x.com/cinesrenoir)

5610

Disfruta mucho más por mucho menos  
Más información en nuestra página web  
[www.cinesrenoir.com](http://www.cinesrenoir.com)

  
**EUROPA CINEMAS**  
MEDIA-PROGRAMME OF THE EUROPEAN UNION



## EL DIRECTOR

MAMORU OSODA es un director y guionista, autor de *Digimon: la película*, *One Piece. El Barón Omatsuri y la Isla de los Secretos*, *La chica que saltaba a través del tiempo*, *Summer Wars*, *Wolf Children (los niños lobo)*, *El niño y la bestia*; *Mirai, mi hermana pequeña*, *Belle*...

## ENTREVISTA CON EL DIRECTOR

**P: Cuéntanos cómo se originó el proyecto. ¿Cómo surgió la idea de *Scarlet*, su viaje transformador y el increíble mundo en el que se encuentra?**

**R:** Observar el estado geopolítico del mundo después de la pandemia de COVID fue un gran punto de inspiración para mí. También que hoy en día la gente tiene más dificultades para perdonar. Eso genera mucha preocupación y me influyó al principio del proyecto. Pero quería transmitir un mensaje positivo a las generaciones más jóvenes. En cuanto a las historias de venganza, también me influyó *Hamlet* de Shakespeare. Ese ciclo de venganza sigue siendo relevante hoy en día, por eso introduce elementos shakesperianos en la historia y en los personajes.

**P: No queremos revelar demasiado, pero la diferencia entre *Hamlet* y *Scarlet* es la capacidad de perdonar que hay en esta historia. ¿De dónde surgió esa inspiración?**

**R:** En *Hamlet*, su padre regresa como un fantasma y le dice que no perdona, animándolo a vengarse. Si le hubiera dado a *Scarlet* la misma directriz, su conflicto interno se habría intensificado. La gran diferencia con *Scarlet* es que las últimas palabras de su padre son "perdona". Es una directriz confusa porque, después de todo lo que le han hecho a su familia, a ella le parece imposible perdonar tan fácilmente. La cuestión que se le plantea a *Scarlet* es cómo manejar ese sentimiento, cómo perdonar. Hay muchos paralelismos con nuestro panorama geopolítico actual y quería que eso quedara reflejado en el guion. Todavía no tenemos una respuesta sobre cómo solucionarlo, pero existe ese deseo colectivo de la humanidad de averiguarlo debido al coste de la guerra.

**P: Háblanos sobre la creación de *Scarlet* y *Hijiri*, y sobre cómo son diferentes tanto en su enfoque como físicamente (incluyendo el diseño de personajes, la forma en que están dibujados, el uso del color y cómo estos elementos ayudan a definirlos).**

**R:** Cogí muchas ideas de *Hamlet* para *Scarlet*. Tiene colores muy oscuros y una armadura oscura. Para *Hijiri* me inspiré en Ofelia. Quería que *Hijiri* y *Scarlet* contrastasen. Proceden de mundos muy distintos, con muchas diferencias. *Hijiri* es optimista. Quería que también fuesen distintos físicamente. Se sitúan en extremos opuestos del espectro masculino-femenino. Quería que el diseño de los personajes reflejara esas diferencias.

**P: ¿Cómo difiere el estilo de animación de *Scarlet* respecto a algunas de tus películas anteriores, como *Belle* y *Mirai, mi hermana pequeña*?**

**R:** Las herramientas de la animación evolucionan y mejoran constantemente. Hasta hace poco, el estilo de animación estaba muy ligado al país de origen. Tenemos por ejemplo la animación creada por ordenador de Pixar en Estados Unidos, mientras que en Europa es un estilo más artístico y, por supuesto, Japón es conocido por el anime. A raíz del COVID y las plataformas de streaming, la gente ha ido conociendo los distintos tipos de animación. Disney y Pixar solían dominar el género de animación, aunque recientemente los diferentes estilos se han ido mezclando. *Scarlet* hace mucho uso del diseño por ordenador, lo que me ha permitido como director profundizar más en la expresión de los personajes. Hay mucho generado por ordenador, pero también quería mantener partes dibujadas a mano. En *Spider-Man: cruzando el multiverso* encontraron una forma de mezclar estilos diferentes con el que lograron un impacto visual enorme. Yo quería que mi película tuviera un cambio en el estilo visual. Se siente y se ve novedoso, y nos ha permitido contar una gran historia.

**P: Y a la inversa, ¿existen conexiones estilísticas o temáticas entre *Scarlet* y tus películas anteriores?**

**R:** En la expresión visual de los personajes. Siempre intento que parezcan como si pudieran existir en nuestro mundo. Busco que resulten cercanos, alguien con quien te puedas identificar.

**P: ¿Tuviste en mente *Trono de sangre* de Akira Kurosawa al hacer esta película? Esa cinta está basada en *Macbeth*, obra también de Shakespeare ambientada en el periodo de los Estados en guerra en Japón.**

**R:** *Trono de sangre* es una recreación muy fiel de *Macbeth*. Me encanta Shakespeare. Creo que lo que le atrae a la gente de *Macbeth* es su simplicidad. *Trono de sangre* tiene un contexto muy distinto, aunque incluye prácticamente todos los elementos de *Macbeth*. Creo que eso se debe a que *Macbeth* es una historia mucho más simple. Con *Hamlet* hay más margen de interpretación. Puedes situar *Macbeth* en cualquier época y no cambia mucho la historia. Creo que *Hamlet* está mucho más abierto a la interpretación según el contexto. *Scarlet* es mi interpretación contemporánea de cómo resolver el conflicto de *Hamlet*.

