

Biografía

Lana (Chicago 21 de junio de 1965) y Lily Wachowski (Chicago 29 de diciembre de 1967) y más conocidas como las Hermanas Wachowskis , son dos directoras, productoras y guionistas estadounidenses.

Nacidas y educadas en Chicago, comenzaron con una carpintería mientras creaban cómics y grababan historias inventadas en un radiocasette en sus ratos libres. Las hermanas afirman decantarse por relatar historias múltiples, eludiendo todo aquello predecible y aburrido.

Lily, quien es graduada del Emerson College, contrajo matrimonio con Alisa Blasingame en 1991. Lana se casó en 1993 con Thea Bloom y, tras su divorcio en 2002, con Karin Winslow.

Su primer gran éxito fue Asesinos (1993) y Bound (1996)Tras prosperar en el mundo del cómic, los Wachowski vendieron el guión de Asesinos y concluyeron el de Matrix. Warner estaba entusiasmada, pero no confiaba en ellos para dirigirla: antes demostraron sus méritos con esta película de mafiosos, una joya casi desconocida que está entre sus mejores películas.

Durante el rodaje de las secuelas de Matrix y según las entrevistas fue cuando Lana, cayó en un fuerte bache emocional en el que decidió dar a conocer a sus familiares cercanos su verdadera identidad de género.

Antes, durante y después, Andy estaba a su lado. Lana es tres años mayor, y es ella la que siempre ha guiado a su hermano en campos como la literatura. También, como explica Andy, siempre compartieron la pasión por el cine: "Desde pequeños", explica, "íbamos con nuestros

padres y hermanas a sesiones dobles o triples". De esta manera , arropada por su familia y en apoyo al colectivo LGBT fue en la presentación de Atlas de las Nubes (2012) cuando decidió hacer público su cambio de sexo.

"Nuestro cine y, en particular, El atlas de las nubes, habla del arte", dice Lana, "y del amor por contar historias. Sin historias, no concebiríamos la humanidad: la narrativa es la mejor forma de trascender nuestras diferencias y escapar de nuestra realidad. Una persona sin imaginación no es un ser humano, la imaginación es crucial". Todo este viaje emocional y amplia perspectiva ha influenciado sus películas y guiones, pese a que sigue creando con su hermano casi como cuando eran niños .Porque, dice Lana, eso es lo más complicado: colaborar. "La clave es escribir juntos", Si somos capaces de escribir algo juntos, seguro que luego somos capaces de dirigirlo". Siempre han intentado llevar su transición de forma privada , pero impulsado por la acción de su hermana Lana y con preferencia por hacerlo público ella misma, Lilly, antes Andy , hizo pública su transexualidad El 8 de marzo de 2016, Andy , durante una entrevista al periódico LGBT de Chicago Windy City Times , haciéndolo así también a través de un medio de la comunidad LGTB en lugar de favorecer rumores o especulaciones de la prensa rosa.

Filmografía

Desde la venta de su primer guión (*Assassins*) en 1994, los hermanos no han dejado de trabajar juntos. No obstante, este no era el primer guión que escribían. Sin embargo el proyecto no les resultó como esperaban. El guión original fue reescrito por otro guionista bajo las órdenes de Richard Donner, el director, y esto enfadó sumamente a los hermanos, que llegaron a intentar evitar, sin éxito, que sus nombres aparecieran en los créditos. Aunque algo bueno salió de todo esto.

* *Bound* (1996)

Un año después del estreno de *Assassins*, llegó *Bound*, una película de bajo presupuesto: 6 millones de dólares, con la ayuda de los escasos miembros del equipo de producción, incluyendo al cineasta Bill Pope. Los directores tuvieron problemas para encontrar actrices para los papeles de los personajes lésbicos de Violet y Corky hasta que consiguieron a Tilly y Gershon. Para la coreografía de las escenas de sexo, los directores contrataron a la educadora sexual Susie Bright, que además fue una de los extras de la película. Ésta sería la primera película dirigida por los Wachowski, muy relevante por lo que viene después, ya que podría considerarse una especie de prueba que Joel Silver hizo a los hermanos para ver si podrían encargarse del rodaje de un proyecto, del cual ellos mismos habían escrito el guión y por lo tanto querían dirigir, se trata de la trilogía de *Matrix*.

* *The Matrix* (1999)

Esta película de ciencia ficción está escrita y dirigida por las Hermanas Wachowski. En un principio, la Warner Bros no pareció interesada en la película a causa del excesivo presupuesto propuesto y la ambigüedad del guión. La solución fue un storyboard de más de 600 páginas que los Wachowski habían encargado a Darrow, un dibujante de cómics, que describía cómo iba a ser la acción toma a toma, haciendo que los productores se retractasen y accedieran; podemos ver su trabajo en los dos volúmenes de *The Matrix Cómics*, una serie de cortos inspirados en las películas; Darrow es conocido en Estados Unidos, en el mundo de los cómics por ser también el dibujante de *Hard Boiled* y *The Big Guy and Rusty the Boy Robot*.

Eligieron como protagonistas a Keanu Reeves, en quien depositaron muchas esperanzas a pesar de sus trabajos anteriores, Laurence Fishburne, Carrie-Anne Moss y Hugo Weaving. La historia se desarrolla en un futuro distópico en el que los humanos viven en una realidad simulada por ordenador. *The Matrix* trata sobre cómo las máquinas mantienen a los humanos sometidos y distraídos al mismo tiempo que los utiliza como fuentes de energía. Neo, un programador, descubre pronto lo que está pasando y elige unirse a un grupo de supervivientes que quiere derrotar a las máquinas. Fue una gran revolución en 1999, ya que los efectos especiales eran los más avanzados de la época, a destacar el efecto bala o "bullet time" popularizado por la película *The Matrix*, al punto que Warner Bros la registró como marca. En argumento se establecen paralelismos con conceptos filosóficos,

religiosos e ideológicos. La película recibió 4 Premios Óscar al Mejor Montaje, Mejor Sonido, Mejor Edición de Sonido y Mejores Efectos Visuales.

Warner Bros tuvo que hacer una gran inversión aunque se recuperó con los 450 millones de dólares en taquilla, además de los numerosos premios que ganó, como Oscars relacionado con la parte técnica. Las segunda y tercera parte, 'The Matrix Reloaded' y 'The Matrix

Revolutions, fueron dos secuelas que se rodaron de una sola vez pero se estrenaron en dos partes. De ellas la más taquillera fue The Matrix Revolution que recibió unos ingresos de 740 millones de dólares, sin contar aún los cómic, DVDs, merchandisings y otro material relacionado que sacaron a la venta. Con respecto a estas películas se han creado videojuegos: 'Enter the Matrix' (2003), The Matrix Online, The Matrix: Path of Neo (2005), dirigidos en mayor o menor medida por las Wachowski; gamers reconocidos, e incluso el primero y el tercero tienen guión suyo.

* V of Vendetta (2006)

V de Vendetta es una de sus películas en la que tratan los efectos de limitar la libertad de expresión. Se basa en un cómic del mismo título. Volvemos a una distopía que nos muestra un futuro cercano (década de 2020) en el que Reino Unido está gobernado por un partido político fascista, por lo que la libertad de expresión es abolida y la única cadena de televisión autorizada es la que controla el Gobierno; cualquier otro tipo de contenido es perseguido. Como las Wachowski eran seguidoras de la obra original, se encargaron de la producción y del guión, que ya habían esbozado a mediados de la década de 1990, antes de comenzar a trabajar en The Matrix, plasmando el contenido de la novela gráfica. Formaron equipo y sacaron el proyecto adelante junto al director James McTeigue y Joel Silver que en 1988 adquirió los derechos del rodaje de dos de las obras del escritor Alan Moore: V for Vendetta y Watchmen. Estos agregaron elementos para modernizar la historia, intentando preservar la integridad de la novela gráfica y de su temática. No muy conforme quedó Alan Moore con esto, ya que no participó en la dirección del argumento y no estaba conforme con la adaptación cinematográfica a sus trabajos, por lo que pidió que su nombre no figurase en los créditos finales de la película.

El presupuesto inicial para esta película era de 54 millones de dólares, pero superaron los 132 millones en cine, además de una vez más el merchandising, sobre todo la famosa máscara de Guy Fawkes, de la que Warner Bros se lleva un porcentaje.

* The Invasion (2007)

Esta película fue dirigida por Oliver Hirschbiegel, protagonizada por Nicole Kidman y Daniel Craig. En esta las Wachowski colaboraron reescribiendo escenas, para las cuales Warner Bros contrató a James McTeigue.

* Speed Racer (2008)

Las hermanas tomaron la dirección y guión de este film en 2006. Hasta entonces fue un proyecto en desarrollo que cambió de directores, guionistas y actores desde la década de

los 90: en 1992 Warner Bros se hizo con los derechos de la serie de anime japonesa Metereoo cuyo título original es "Mach Go Go Go" , pero hasta 1995 no se intentó la adaptación a imagen real; proyecto que falló, por el abandono del director, al que le siguió Johnny Depp que había sido fichado como actor. Las hermanas junto con el productor Joel Silver y parte del equipo que ayudó en los efectos especiales de "Matrix" se encargaron de este proyecto, protagonizado por Emile Hirsch, Susan Sarandon, Christina Ricci, John Goodman y Matthew Fox. Speed Racer es un joven piloto de carreras que quiere seguir los pasos profesionales de su hermano mayor Rex, fallecido en una carrera. Este se convierte en el piloto del momento junto a la ayuda de su familia, que tiene su propio negocio de carreras. Para llevar a cabo este proyecto se invirtieron 120 millones de dólares, pero al no triunfar en taquilla solo se recaudaron 93 millones.

* Ninja Assassin (2009)

En este proyecto las hermanas Wachowski únicamente participaron como productoras junto a Joel Silver, y de la dirección se encargó James McTeigue. La idea para este film surgió mientras rodaban Speed Racer con Rain, actor que eligieron para esta nueva; aun así, a apenas una semana antes de comenzar, rechazaron el guión que el primer guionista había realizado y contrataron a J. Michael Straczynski para que hiciera cambios. Con este film pasan de las carreras de coches a las artes marciales, que serán las protagonistas de su película. Esta película trata de un asesino en serie desmotivado, Raizo, que después de que el clan para el que trabaja acaba con uno de sus amigos, decide entonces vengarse.

* Cloud Atlas (2012)

Es una película de ciencia ficción escrita, dirigida y producida por las Hermanas Wachowski y Tom Tykwer, el cual además compuso la banda sonora. Tykwer y las hermanas Wachowski llevaron a cabo las tareas de dirección de forma paralela con dos equipos distintos. Está basada en la novela del mismo nombre de 2004 escrita por David Mitchell y fue

estrenada en Estados Unidos el 26 de octubre de 2012. La película cuenta 6 historias interrelacionadas que tienen lugar en seis épocas que llevan al espectador desde el Pacífico Sur en el siglo XIX, hasta un futuro pos-apocalíptico. A causa de su financiación estuvo a punto de cancelarse en varias ocasiones. Warner Bros les proporcionó 25 millones de dólares, el resto, hasta el total de los 102 millones de presupuesto, vinieron de otras productoras y asociaciones a nivel internacional, y en taquilla solo recaudaron 130 millones.

* Jupiter Ascending (2015)

Es una película de ciencia ficción escrita, producida y dirigida por las hermanas Wachowski, además participó en la producción Grant Hill, como ya lo había hecho en Speed Racer y Cloud Atlas. Se trata de una película ambientada en el futuro. Su estreno fue el 6 de febrero de 2015. Se centra en una humilde muchacha (Mila Kunis) que se gana la vida limpiando baños, y se entera de que tiene un gran destino genético. La película es una coproducción entre Warner Bros. Pictures y Village Roadshow Pictures. Roberto Malerba y Bruce Berman son los productores ejecutivos. La producción se mantuvo en el estudio de Londres hasta junio y luego pasó a Chicago, Illinois, para su conclusión. La fotografía principal comenzó en Warner Bros. Studios, Leavesden, el 2 de abril de 2013, y

el rodaje en la Catedral de Ely, Inglaterra. La música de la película fue compuesta por Michael Giacchino, quien también intervino en la película Speed Racer.

* Sense 8 (2015)

Esta es una serie de ciencia ficción creada, escrita, producida y dirigida por las hermanas Wachowski y Michael Straczynski para Netflix. En la dirección también ha colaborado el codirector de Cloud Atlas, Tom Tykwer. Hasta ahora lleva una temporada de 12 episodios, que fue estrenada el 5 de junio de 2015. En ella cuenta la historia de 8 personajes de distintas nacionalidades y lenguas, pese a ello, son capaces de comunicarse. Se conectan mental y emocionalmente tras un hecho traumático común. Aparecen temas que en la ciencia ficción es extraño que aparezcan hasta ahora como la política, la identidad, la sexualidad, el género y la religión. La segunda temporada se estrenó el 23 de diciembre de 2016, en un especial navideño de 2 horas, pero el resto de la temporada se subirá a Netflix a partir de este año 2017.

Videojuegos

Enter de Matrix

Es un videojuego de acción en el género de acción-aventura y juego de lucha, fue publicado el 15 de mayo de 2003 el mismo día del estreno de The Matrix Reloaded; está ambientado en el universo de Matrix. Su diseñador es David Perry, quien fundó el Shiny Entertainment, un desarrollador de videojuegos americano. Las plataformas para las que está disponible este videojuego son PlayStation 2, Xbox, Nintendo GameCube y Microsoft Windows. Está basado en una historia y un guión de 244 páginas realizado por las hermanas Wachowski, además presenta un extra audiovisual de secuencias de acción en vivo dirigido por ellas. El juego cuenta la historia de Niobe y Ghost, personajes claves en la saga de Matrix. Los hechos siguen de forma paralela de The Matrix Reloaded y The Matrix Revolutions desde un trasfondo más oscuro y una filosofía alternativa. Las escenas de lucha fueron coreografiadas por Yuen Wo Ping, el mismo coreógrafo de las escenas de lucha de la película. Las voces de los personajes están cogidas de los actores de las películas. En este videojuego, además de combatir luchando como en las películas, cuenta con fases de conducción o disparar desde el coche.

* The Matrix Online

Se trata de un videojuego online diseñado por las hermanas Wachowski y Paul Chadwick como guionista. Se sitúa dentro del mundo de Matrix. El jugador asume el papel de un ser humano que antes estaba atrapado dentro de "la matriz" y desde entonces ha sido liberado y se le muestra la verdad de la prisión de la humanidad. Al crear un nuevo personaje, el jugador tiene la opción de tomar una píldora azul que lo devolverá a su vida anterior, que es salir del juego; o una píldora de color rojo, lo que liberará su mente de Matrix y le permite tomar su propio cuerpo. Matrix Online fue clausurado el 31 de julio del 2009, después de 4 años de existencia. Siete años después Rajko, diseñador y programador, recrea todo el contenido de Matrix Online mediante el motor gráfico Unreal Engine 4, creando su propia versión no oficial, llamada MXOEmu, aunque esta solo incluye las mecánicas básicas de la propuesta original.

* The Matrix: Path of Neo

Este videojuego está inspirado en toda la saga de Matrix; publicado el 8 de noviembre de 2015. En este la trama es más extendida desde el punto de vista de Neo, con nuevas localizaciones y encuentros; se tratan de ideas desechadas del contenido de las películas junto con la creación de un final para esta adaptación. Es un videojuego de disparos en tercera persona, en el que el jugador controla al personaje Neo. El guión de este juego fue escrito por las Hermanas Wachowski que contaron con la colaboración de Zach Staenberg, editor conocido por la saga Matrix. y por la película Lord of War.

Estilo

Banda sonora

Matrix supuso una revolución en el cine, introdujeron música electrónica del momento en vez de bandas sonoras tradicionales en el cine. Algunas de las bandas incluidas en repertorio fueron the Prodigy, rage against de machine, rammstein, marilyn manson, deftone etc. Sonidos fuertes y duros, ritmos potentes junto a letras y voces cargadas de rabia.

Diferentes formatos.

Se realizaron versiones en diferentes formatos que se acoplan perfectamente al tono oscuro y turbio de la película. La industria de Matrix no se limita a sus películas, si no que se expande en forma de videojuegos, anime y comics, todo ello siguiendo una narrativa trasmedia, una forma narrativa que pasa a través de diferentes sistemas y medios en los que a su vez todos tienen una concordancia y un hilo conductor.

Colectivo lgtb

La vida personal de los hermanos Wachowski se ve reflejada consideradamente en sus producciones, en este caso el colectivo lgtb; hicieron de su experiencia y su entorno un objeto de crítica: la baja tolerancia de la sociedad, el miedo a la visibilidad son algunos de los temas recurrentes. En este caso de la serie Sense 8, en el que los 8 personajes experimentan y repudian estas dificultades. También una de las películas de sus comienzos ,Bound, narra un suspense criminal neo-noir protagonizada por dos mujeres, y que está cargada de escenas de sexo que fueron objeto de crítica en su momento. En numerosas ocasiones las Wachowski aparecen a modo de extras casuales en sus propios metrajes, a modo de paradoja introducen su propia realidad en la historia.

Filosofía

En cuanto a la filosofía, hay referencias muy evidentes en The Matrix; los defensores de la Escuela de Frankfurt ven en la película una encarnación del dominio directo del capital que coloniza nuestra vida interior y nos utiliza como fuente de energía. Los defensores de la New Age ven en la película una fuente para especular sobre nuestro mundo como un espejismo generado por una Mente global encarnada en la World Wide Web, etc. Todo ello remite a la república de Platón y al mito de la caverna, con la variación de que cuando

alguna persona se escapa de la cueva, y asciende a la superficie de la tierra, lo que encuentra ya no es la brillante superficie iluminada por los rayos, el Bien supremo, sino la cruda imagen de la realidad desolada.

Religión

Se hacen claras referencias a la biblia como referencia de la cultura religiosa occidental. Referencias al exponer a personajes concretos como "el elegido".

El Bullet Time es un concepto introducido recientemente en el cine que consiste en una ralentización extrema de la acción para permitir ver movimientos o sucesos muy veloces, como el recorrido de una bala, al mismo tiempo que la cámara se desplaza y modifica el ángulo de visión. Esta técnica es famosa al ser empleada en la película Matrix, en la que se hizo popular, y era creada mediante una serie de cámaras fotográficas fijas colocadas sobre una barra de sujeción de manera que apuntaran al suelo u objeto a fotografiar desde diferentes situaciones. Estas cámaras realizan múltiples fotografías y luego esas imágenes eran montadas como una sucesión de fotogramas en la que se intercalaban las imágenes que habían capturado las sucesivas cámaras. Las situaciones que presenciamos a lo largo de las diversas películas tienen un punto en común: plantean problemas en los que el personaje debe tomar una decisión importante. Así mismo, estos personajes son redondos: ya que están completamente elaborados con una personalidad muy nutrida, por lo que su evolución es constante. Vemos una tendencia oriental en cuanto a las localizaciones: ciudades con múltiples rascacielos que nos recuerdan a las principales urbes asiáticas, la tipografía empleada como código de los ordenadores tiene cierta relación con la escritura japonesa. Además, una de las escenas de lucha se realiza en un dojo.

neonoir

Dentro de los estilos cinematográficos empleados por las Hermanas Wachowski, encontramos el Neo-Noir, plasmado en la primera película que dirigen: Bound, un film de suspense criminal que relata la historia de una mujer que desea escapar de la relación con su novio mafioso. El Neo-Noir es un estilo de cine que, tratando temas con contenidos actuales, utiliza gran parte de los elementos del cine negro: un género cinematográfico que se desarrolló en Estados Unidos entre la década de 1930 y 1950. Es un género de definición bastante imprecisa, habitualmente son películas que giran en torno a hechos delictivos y criminales con un fuerte contenido expresivo y una característica estilización visual. Se emplea un lenguaje elíptico y metafórico donde se describe la escena caracterizado por una iluminación tenebrosa en claroscuro; se juega con el uso de sombras para exaltar la psicología de los personajes. A su vez, la personalidad de éstos y sus motivaciones son difíciles de establecer y las fronteras entre buenos y malos se difuminaban y el héroe acostumbra a ser un antihéroe atezado por un pasado oscuro.

En Matrix, una de las películas más características de las hermanas Wachowski, se puede apreciar la influencia de Ghost in the Shell, un manga de ciencia ficción creado por Masamune Shirow el cual se presenta como un thriller futurista de espionaje, al narrar las misiones de Motoko Kusanagi, la Mayor al cargo de las operaciones encubiertas de la

Sección Policial de Seguridad pública 9, especializada en crímenes tecnológicos. Las principales similitudes que se dan son:

1. La lluvia digital que aparece en Matrix (los patrones de texto verde que representan el código de la Matrix) reestructuran el opening del primer film de Ghost in the Shell. □
2. Durante una escena en la que Trinity escapa de los agentes, en la toma donde aterriza sobre el techo es casi idéntica a la toma en que la mayor Kusanagi persigue al primer títere en la primera película. □
3. La toma en la que el primer títere escapa de Batou en el mercado en Ghost in the Shell y la toma en la que Neo escapa de un trío de agentes en el mercado coincide en la explosión de sandías y en los civiles aterrorizados por el fuego cruzado de la persecución. □
4. El famoso tiroteo del lobby, que presenta a Neo y Trinity protegiéndose del fuego detrás de unos pilares de piedra y la escena donde Kusanagi lo hace durante su batalla contra el tanque. □
5. La relación entre el concepto de La Matrix y los cerebros interconectados cibernéticamente como inconsciente colectivo presentado en Ghost in the Shell. □
6. También hay similitudes entre los argumentos de ambas películas. Al comienzo de Ghost in the Shell, Kusanagi busca al Puppet Master para arrestarlo, mientras que sobre el final de la película se revela que es el Puppet Master quien busca a Kusanagi para fusionarse con ella. En Matrix, Neo es quien comienza buscando a Morfeo, cuando finalmente lo encuentra, Morfeo le confiesa que en realidad era él quien estuvo buscando toda su vida al Elegido. □
7. Por último, ambas series manejan mitologías similares, así como sus temas y arquetipos están relacionados con el libro Neuromancer de William Gibson. □

Realizando sus partes: Giovanna, biografía; Laura Carolina, Filmografía; Sofía, estilo primera parte; Elisa, estilo segunda parte; Raúl, presentación y estructuración.