



KAKERU

(HAKO NO NAKA NO HITSUJI)

DIRIGIDA POR HIROKAZU KOREEDA



Sinopsis

En un futuro cercano, una pareja marcada por la pérdida de su hijo acepta acoger en casa a un niño humanoide creado a su imagen con inteligencia artificial. Lo que empieza como un intento desesperado de aliviar el dolor se convierte en una nueva vida familiar, tan luminosa como inquietante. ¿Puede la tecnología devolvernos a quienes amamos?

La prensa ha dicho

"El director vuelve a acertar con su mirada íntima a la familia y el duelo mediado, en este caso, por los riesgos de la Inteligencia Artificial"

Cadena SER

"Sorprende a la vez que intriga"

El Mundo

"Koreeda ha tomado el material de las pesadillas distópicas ciberpunk y lo ha convertido en un elegante y melancólico cuento de hadas (...) Una hermosa alegoría"

Deadline

Notas del director

La idea surgió cuando me topé con una noticia la pasada primavera sobre una empresa en China que utiliza IA generativa para devolver a los fallecidos a la vida. En Japón también hubo un proyecto que utilizó la tecnología para revivir a un famoso cantante fallecido para que interpretara una nueva canción, lo que generó reacciones mixtas. Aunque creo que la cuestión ética "¿A quién pertenecen realmente los muertos?" es importante, puedo entender los sentimientos de alguien que ha perdido a un ser querido y desea, de alguna manera, volver a verlo una vez más y decirle las palabras que nunca pudo decirle. Me di cuenta de que quería escribir una historia sobre ese tipo de protagonistas.

La IA, los muertos e incluso los árboles y los bosques que aparecen en esta historia suelen considerarse en las culturas occidentales como amenazas o como fuerzas que se contraponen a la vida humana. En las culturas orientales, sin embargo, estos conceptos tienen connotaciones ligeramente diferentes. Es probable que esa mentalidad esté profundamente arraigada también en mí, así que creé esta película preguntándome si podría llegar a un tipo de historia diferente –y a un final distinto– al de una distopía típica. Aunque la película está ambientada en un futuro cercano, espero que también pueda verse como una historia universal sobre cómo los hijos acaban superando a sus padres.

Hirokazu Koreeda, 25 de abril de 2026



Reparto

HARUKA AYASE	Otone Komoto
DAIGO YAMAMOTO	Kensuke Komoto
RIMU KUWAKI	Kakeru
NANA SEINO	Arisu Kotaki
KAN'ICHIRO SATO	Gen Hidaka
HINATA HIIRAGI	Takuto Konno
AKIHIRO KAKUTA	Junichi Hano
KAYO NORO	Kasumi Hano
AYUMU NAKAJIMA	Tsumugu Osanai

Equipo Técnico

Dirección y guion	HIROKAZU KOREEDA
Fotografía	RYUTO KONDŌ
Montaje	HIROKAZU KOREEDA
Música	YŪTA BANDO
Sonido	KAZUHIKO TOMITA
Iluminación	EI OSHITA
Vestuario	SACHIKO ITO
Maquillaje y peluquería	MUTSUKI SAKAI
Producción	GAGA COMMUNICATIONS INC, TOHO STUDIOS, AOI PRO

Año: 2026 / Duración: 126' / País: Japón / Idioma: japonés



golem

Martin de los Heros, 14
Tel. 915 59 38 36

www.golem.es



www.facebook.com/golem.madrid



@GolemMadrid

Entrevista con Hirokazu Koreeda

¿Cuál fue la inspiración inicial para esta película?

Hubo varios factores desencadenantes, pero el más importante fue encontrarme con un artículo sobre cómo las empresas que devuelven a la vida a los fallecidos mediante la inteligencia artificial han ido ganando popularidad en China. Hace unos años, también en Japón, hubo un proyecto televisivo que recreó a un cantante fallecido utilizando la inteligencia artificial para interpretar una nueva canción. Cuando me topé con estas historias, sentí una ligera sensación de malestar. Entiendo el profundo anhelo de los que quedan atrás: el deseo de volver a ver a sus seres queridos o de transmitirles sus sentimientos. Al mismo tiempo, sin embargo, me pregunté a quién pertenecen realmente los fallecidos. El punto de partida directo de este proyecto fue mi deseo de explorar estas cuestiones a través del cine. En el fondo, creo que también tiene que ver con el hecho de que siempre me ha encantado Frankenstein y hace tiempo que quería contar una historia sobre los muertos que vuelven a la vida.

Esta película retrata el proceso de duelo de una pareja que ha perdido a su hijo.

En mis trabajos anteriores, he explorado en repetidas ocasiones el proceso de duelo —cómo se recuperan las personas tras perder a un ser querido— y, en esta película, el niño fallecido regresa junto a la pareja en forma de humanoide con presencia física. Esto abre una perspectiva en la que, además de los recuerdos del pasado, se puede construir un futuro junto al humanoide, algo que me pareció especialmente intrigante. Sin embargo, aunque toma prestada esta premisa de ciencia ficción, el núcleo de la película sigue centrado en cómo los que se quedan atrás viven sus vidas mientras sienten la presencia de los fallecidos.

Y a lo largo de sus días con el humanoide, la película muestra cómo uno llega a despedirse de los difuntos. En esta película, eso también puede interpretarse como la forma en que los padres aprenden a dejar marchar a su hijo. Al principio empecé a escribir el guion como una historia familiar, pero al final se convirtió en una historia sobre una pareja casada porque Ayase Haruka y Daigo resultaban tan convincentes. A medida que rodábamos, las escenas entre la pareja fueron aumentando poco a poco, y la película me llevó a lugares que no había previsto inicialmente.

La profesión de Otone es la arquitectura. ¿Qué tipo de investigación hiciste sobre arquitectura?

Leí una gran variedad de libros y hablé con arquitectos; como al principio no sabía casi nada, me esforcé mucho por aprender. En la película se menciona por su nombre a Ryue Nishizawa, y creo que su forma de concebir la arquitectura es similar a mi propio enfoque cinematográfico. Esto incluye la idea de conectar dos cosas que son diferentes tanto en lo material como en el significado, así como el deseo de mantenerse abierto a la sociedad y a los demás. Muchos arquitectos contemporáneos también parecen tener una mentalidad que no se resiste al entorno, sino que se adapta a él y construye en armonía con él, lo que me parece muy cercano a mi forma de abordar el cine. Al intentar representar la coexistencia de los seres humanos y la IA —dos entidades fundamentalmente diferentes—, los conocimientos extraídos de la arquitectura se convirtieron en una base importante para mí.