



SEÇÃO: DOSSIÊ

GHOST IN THE SHELL (1995): O FUTURO COMO POSSIBILIDADE

GHOST IN THE SHELL (1995): THE FUTURE AS POSSIBILITY

Geovana Siqueira

Costa¹

orcid.org/0000-0003-3529-9869
geovana_s_costa@hotmail.com

Recebido em: 23/11/2020.

Aprovado em: 11/01/2021.

Publicado em: 29/07/2021.

Resumo: O artigo propõe uma reflexão acerca da construção de uma imagem de futuro feita pela animação japonesa *Ghost In The Shell* (1995). A intenção é pensar nas interfaces proporcionadas pelas novas tecnologias na história e na animação, as quais trabalham com e fala sobre estas novas tecnologias. As chaves de análise perpassam, também, os deslocamentos e encontros entre os elementos da cibercultura e da cultura japonesa, mostrando que a imagem de futuro projetada pelo filme é a imagem de possibilidades.

Palavras-chave: cinema; cibercultura; animação japonesa

Abstract: The article proposes a reflection about the future image construction made by the Japanese animation *Ghost In The Shell* (1995). The attempt is to think new technology interface between story and animation, which work with and speak about this new technology. The analyses key also crosses dislocation and encounters between elements of cyberculture and Japanese culture, showing that the future image projected is an image of possibilities.

Keywords: cinema; cyberculture; Japanese animation.

O fantasma na casca: tecnologia como interface

Ghost In The Shell (1995) é um filme de animação japonesa sobre tecnologia, futuro e ciborgues que tem como pano de fundo uma questão ontológica: descobrir o que faz os seres humanos serem humanos e qual o seu futuro diante da tecnologia. Neste sentido, a questão é também mitológica, cultural, moral, existencial, e tantas outras. É infinita e variável. É atual.

A história original de *Ghost In The Shell* (*Kokaku Kidotai/攻殻機動隊*), graças a seu primeiro grande sucesso como mangá (1989), acabou sendo adaptada para diversas mídias pela Production I.G., no Japão. Com isso, deu origem a variados universos e histórias, não ficando de modo algum restrito à sua primeira mídia textual e pictórica. Foi no audiovisual animado que se transformou em uma história importante, influente e mobilizadora, apesar de suas lacunas. No entanto, o esforço aqui é de enxergar, em sua dialética, as potências.

As primeiras adaptações audiovisuais da obra foram os filmes de longa-metragem em animação dirigidos por Oshii Mamoru, *Ghost In The Shell* (1995), que é uma adaptação do último capítulo do mangá, e sua remasterização, em 2008, com novas tecnologias digitais realísticas, tendo como título *Ghost In The Shell 2.0* (2008). Esta seria uma entre tantas atualizações da história que mal acompanham o desenvolvimento acelerado das novas



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
[Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

¹ Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ), Seropédica, RJ, Brasil.

tecnologias de efeitos especiais, softwares de animação e do próprio 3D. Também faz parte deste universo o filme *Ghost In The Shell 2: Innocence* (2004), que adaptou uma história original de Oshii, pensado como uma sequência do filme de 1995. *Innocence* incorporou o CGI (*Computer Graphic Imagery*) na animação tradicional, e o resultado híbrido é a sua marca diferencial.

A sequência *Innocence* (2004) mostra as referências mais pessoais do diretor Oshii, como as citações a filósofos, como Platão e Donna Haraway (autora do "Manifesto Ciborgue"). A sua trajetória começa na década de 1960, com os protestos "Anti-Anpo" contra o Tratado de Mútua Cooperação e Segurança entre os Estados Unidos e o Japão. Participaram desses protestos não somente a juventude caracterizada como Nova Esquerda Japonesa, mas diversos ativistas antiguerra, estudantes e sindicalistas, os quais se colocavam contra o apoio do governo japonês à Guerra do Vietnã, contra as construções de bases militares estadunidenses em Okinawa e contra a possível remilitarização do Japão². Posteriormente, Oshii Mamoru se graduou em Belas Artes e, no final da década de 1970, começou sua carreira como artista de *storyboards*. Mais tarde, se tornou diretor filmico.

Ghost In The Shell (1995) também faz parte de uma tendência comum do Japão dos anos 1980-1990: a das animações de temática futurista, "distópicas", como *Nausicaa do Vale do Vento* (1987), *Akira* (1988), *Gunm* (1990), *Neon Genesis Evangelion* (1995), *Serial Experiments Lain* (1998), *Metropolis* (2001), e outras. Essas animações não somente versaram sobre mundos futuros a partir da especulação, mas especialmente sobre futuros profundamente modificados pelas tecnologias (como a robótica e as tecnologias digitais), influenciadas pela ficção científica e pelo movimento conhecido como *cyberpunk*. O *cyberpunk*, junção de elementos do *punk* e da ciência cibernética,

se mostra crucial para a história que se apresenta.

Dessa forma, é possível pensar como a história dos ciborgues do(s) filme(s) transita e é atualizada, remasterizada, construída e reconstruída ao longo do tempo. É certo que a animação feita no Japão, historicamente, é parte de um processo bastante complexo e coletivo, sendo quase impossível analisá-la, por exemplo, a partir da teoria da autoria filmica³. Para pesquisadores como Thomas Lamarre, em *The Anime Machine: a Media Theory of Animation* (2009), que se dedicam exclusivamente às animações japonesas, é mais interessante tentar, portanto, compreender as obras a partir do movimento dentro e fora das telas e aqui também se faz tal esforço.

Em *Ghost In The Shell* (1995), a animação trabalha com e fala sobre tecnologias digitais. Sua casca, assim como as dos personagens-ciborgues, está transpassada permanentemente pelo digital, de modo que sua existência material é esta: efeitos especiais virtuais; imagens de geolocalização em tons esverdeados (indicando o mapa virtual 3D da cidade); espaço urbano em lugar de destaque, ocupando a tela tanto quanto os personagens e a narrativa; composição *full limited*⁴; dessincronização entre som e imagem, e intervalos longos (estáticos) no movimento que quebram a narrativa, ou a transformam num espaço de reflexão que não reflete o movimento sensório-motor do cinema clássico. O filme também não parou de se atualizar até hoje, com suas inúmeras adaptações e ramificações intermináveis de séries, *live-action*, *OVA* (*Original Video Animation*), longas e histórias, que a cada ano incorporam novas tecnologias. Parece uma colcha de retalhos de atualizações intermináveis. Parece a imagem dos *gadgets* de *smartphones* num passado ainda distante da emergência destas tecnologias que se proliferam cada vez mais rapidamente.

² Ver mais sobre a questão em: ANDO, T. *Japan's new left movements: legacies for civil society*. New York: Routledge, 2014.

³ "A autoria filmica tem sido um elemento polêmico na discussão do cinema *live-action* de Hollywood. Geralmente, não se aplica a estudos de cinema de animação, porque os longas-metragens de animação quase sempre envolveram trabalho de produção em grande escala, que requer mais de 100 pessoas. Por isso, definir as principais contribuições de um diretor-autor parece impossível" (TZE-YUE, 2010, p. 113, tradução nossa).

⁴ A composição *full* é feita de perspectiva cartesiana e em um intervalo mais curto, ou fechado, que parece mais natural e similar ao movimento dos corpos humanos. Esse tipo de intervalo dá a sensação de que a animação é parecida com o cinema clássico, pois o movimento é contínuo, fluido e sem brechas percebidas pelo espectador. Já na composição *limited*, a perspectiva é ortogonal/lateral, e o intervalo entre os desenhos é mais longo, ou aberto, muitas vezes sentido com estranheza, e seu movimento claramente mostra o irreal da animação ou suas lacunas. O *full limited* é uma junção híbrida das duas composições.

Imagem 1 – Corpo de Motoko sendo produzido

Fonte: *Ghost in the Shell* (Kodansha, 1995).

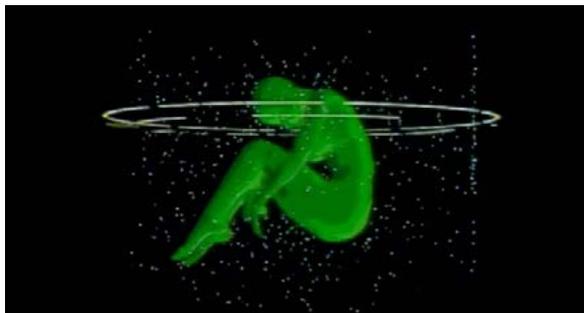
O corpo maquinico de Motoko, a personagem principal do filme, emerge também a partir de uma construção industrial, de uma linha de montagem, mas ao mesmo tempo de uma aparição mistificada que a música *Making a Cyborg/Kugutsu Uta* suavemente anuncia. E esta contradição intrigante perpassa todo o filme. Uma sensação ambígua de sufocamento e de respiração suave. Uma imagem de futuro próximo e distante.

O corpo de Motoko possui proeminência e acaba sendo exposto também a partir da nudez. No mangá, a aparição de seu corpo e dos outros ciborgues contém uma sexualização explícita em relação ao gênero dos personagens, o que é bastante comum em obras de autoria masculina, principalmente no Japão. O que é também bastante perturbador. Entretanto, o filme curiosamente parece retratar não apenas o corpo, mas o caráter da personagem principal com maior sobriedade, retirando o tom cômico e juvenil que possui no mangá. A nudez expõe violentamente o corpo de Motoko, o qual é construído como um produto. Ao mesmo tempo em que é dada ênfase ao corpo, ele também é igualmente descartável,

despudorizado, passível de ser *hackeado*, tratado como um artefato. Logo depois, ela o reconstrói novamente. Seu corpo, afinal, é um ponto de dispersão de sua consciência (*ghost/gosuto*), mas também um ponto de encontro múltiplo.

Na última sequência da animação, é possível assistir a sua destruição grotesca ou monstruosa, que contrasta com sua construção cuidadosa do começo, para novamente vê-la habitar um novo corpo na última sequência, um corpo infantil (no mangá, ela passa a habitar um corpo masculino). O corpo da ciborgue compõe sua totalidade enquanto ser e faz parte dela, mas sua materialidade não é única, ela é passível de montagem, desmonte e atualização — assim como sua *consciência fantasma* que lhe causa tanto desconforto e apreensão. Afinal, ela se depara com o fato de que nunca poderá saber se nasceu como uma humana, ou se sua consciência foi gerada por um computador. O corpo e a consciência de Motoko são a animação entre movimento e estase, entre composições, entre montagens, entre frames de imagens.

Imagem: 2, 3, 4 e 5 – O corpo de Motoko de várias perspectivas.



Fonte: *Ghost in the Shell* (Kodansha, 1995).

Este movimento de dispersão e de novos encontros pode ser percebido no momento em que a dublagem de certos personagens, aliada a um efeito de voz sintética, produz a sensação que caracteriza a distinção entre espaço físico e espaço virtual. Neste último, a montagem não incorpora a sincronização imagem-voz justamente por demonstrar a experiência corpórea disruptiva, não coerente. “Ao invés de fabricar uma imagem-voz convencional, as cenas dos diálogos cibernéticos questionam a naturalização da unidade corpo-mente. Eles revelam, contra cinematograficamente, a heterogeneidade do aparato da animação, e a falsidade da unificação da imagem/som” (SHIN, 2011, p. 8). Aliado à animação *limited*, com suas estases, em que os personagens nem mesmo movimentam a boca para falar nos momentos em que se comunicam pelos cibercérebros, o recurso pode ser visto como uma crítica à ótica cartesiana e à uma composição linear, sensorio-motor e dotada de unidade. O que surge, então, é um espaço não-perspectivo e uma visão pós-humana (ou aquilo que Deleuze chamou de imagem-tempo).

Igualmente interessante é observar os personagens interagindo e percorrendo o espaço da

cidade: os primeiros são desenhados de modo tradicional, a partir da técnica de célula (sem pretensões realistas) e com os traços característicos do mangá de origem, enquanto a paisagem da cidade é feita em desenho de estilo realista, através da rotoscopia. Um rotoscópio é um dispositivo que permite aos animadores redesenhar quadros de filmagens para serem usados em animação. O *CGI* (*Computer Graphic Imagery*), que é o desenho computadorizado, o desenho tradicional com os traços do mangá (olhos grandes e pouca profundidade), e a paisagem realista (feitas a partir de filmagens de Hong Kong) interagem entre si, trazendo ambiguidade ou variabilidade para a obra. Aqui, as composições de perspectiva e intervalo também são variadas, pois o *full* e o *limited* exercem interação todo o tempo.

O fantasma na história: deslocamentos

A cibernética (*kubernetes*, ou timoneiro) foi criada em 1948 com a premissa de ser uma ciência que utiliza o *feedback* para corrigir o “rumo do navio” pela compensação e antecipação dos problemas.

A ideia fundamental desenvolvida por Wiener com seus principais colaboradores, o fisiologista Arturo Rosenblueth e o engenheiro

Julian Bigelow, é a de que certas funções de controle e de processamento de informações semelhantes em máquinas e seres vivos – e também, de alguma forma, na sociedade – são, de fato, equivalentes e redutíveis aos mesmos modelos e mesmas leis matemáticas. Ele entendia que a cibernética seria uma teoria das mensagens mais ampla que a “teoria da transmissão de mensagens da engenharia elétrica” (KIM, 2004, p. 200).

Entretanto, Weiner notou que, em algumas máquinas e até mesmo em alguns humanos, as oscilações levariam a anomalias e conseqüentemente gerariam panes. Isso quer dizer que os sistemas não eram totalmente controláveis, mas dotados de variabilidade. A cibernética enquanto ciência foi deixada de lado muito cedo, por conta de sua generalização extensa, todavia, acabou por influenciar as ciências que vieram em seguida, como a informática e a robótica, e continuou a instigar a antropologia, com quem sempre esteve em contato.

No entanto, foi no campo da cultura que as ideias cibernéticas floresceram mais abundantemente, na chamada cibercultura. E uma das reminiscências mais importantes da cibernética na cibercultura foi a visão de que os seres humanos e máquinas não são essencialmente diferentes. Esta noção se manifestaria também nas tecnologias que mimetizam a vida, como informática, robótica e nanotecnologia, nas biotecnologias, por exemplo, em que a relação entre organismo e máquina depende de códigos (*softwares*) ou genes que determinam seu funcionamento. “Os produtos – reais e imaginários – de tais tecnologias podem contradizer certas noções de classificação fundamentais, tais como a oposição entre natureza e cultura, entre orgânico e inorgânico, entre o homem e a máquina, dentre outras” (KIM, 2004, p. 206). Dessa forma, a cibernética é a ciência que anuncia a indistinção ou a continuidade entre máquinas e organismos.

No âmbito da cultura, a cibercultura se traduz em um meio de anunciar uma “nova instância do real”, assim como também funda as bases do movimento pós-humanista. O movimento pós-humanista é vasto, mas, em termos gerais, diz respeito à atualização do corpo biológico humano em diversas formas através de novas tecnologias, chegando até mesmo a considerar a não neces-

sidade corpórea (HAYLES, 1999; SIBILIA, 2015). E o meio textual e imagético que deu forma e popularidade para a cibercultura foi o *cyberpunk*, que se propõe a pensar nas conseqüências da inovação na percepção do mundo. Portanto, para as obras *cyberpunks*, a fusão máquina-organismo se faz presente. Partindo deste pressuposto, os autores pensam sobre suas conseqüências.

Para Adriana Amaral, no livro *Visões Perigosas: Uma Arque-genealogia do Cyberpunk* (2006), o *cyberpunk* é um subgênero literário da ficção científica estadunidense que surgiu na década de 1980 e que também foi importante para a construção de uma “estética *cyberpunk*” no cinema, influenciada pelo romantismo, pelas histórias de detetive e pelo gênero de horror. O subgênero é uma mistura entre *cyber*, que se refere ao mundo cibernético apresentado acima, e *punk*, atitude de crítica e contestação da autoridade ou de paradigmas.

No *cyberpunk*, muitas obras pertencentes ao subgênero apresentam questionamentos sobre os limites e impactos da emergência tecnológica na sociedade, e imaginam, extrapolam ou fazem prognósticos críticos, e muito frequentemente pessimistas sobre o futuro. É, sobretudo, uma literatura que se opõe aos primeiros trabalhos da ficção científica que exaltavam os chamados “progressos tecnológicos” acriticamente. Por isso, não é raro encontrar críticas não somente às conseqüências da tecnologia da sociedade, corpos e mentes, mas ao capitalismo, às grandes corporações industriais ou financeiras (que no Japão são chamadas de *zaibatsu*) e às desigualdades e segregações presentes no espaço urbano moderno.

Ao caracterizar o movimento *cyberpunk*, Bruce Sterling, um dos escritores precursores do subgênero, afirmou que o mesmo era uma combinação de “*high-tech*” com “*low-life*”, ou seja, tecnologia de ponta e vida empobrecida, marginal, desvalorizada. Por isso, embora as tecnologias tenham se desenvolvido exponencialmente nas sociedades de suas histórias, a conseqüência descrita quase sempre é a desumanização, e as condições de vida se tornam deploráveis. Ele mostra os deslocamentos humanos de suas narrativas de coesão de uma forma pessimista, obscura, desoladora e angustiante.

Imagem 6 – A obscura cidade *cyberpunk* construída pelo filme *Ghost in the Shell*



Fonte: *Ghost in the Shell* (Kodansha, 1995).

Atravessados pela tecnologia digital, em especial pelo *hacking* (ato de explorar as falhas de defesa de um sistema de computador ou de uma rede, capturando de forma não consensual suas informações), os personagens de *Ghost In The Shell* (1995) não escapam do gênero e não sabem mais de onde vêm suas memórias, se podem confiar nelas, e não sabem o que os fazem humanos, por isso se deslocam de suas próprias mentes e corpos em um tormento *tech-noir*. O futuro em *Ghost In The Shell* (1995) pode parecer, em certa medida, um momento de crise. Mergulhando no mar de informações, os personagens mineram dados. Mergulhando no grande mundo digital, a sensação é de um limbo sem fronteiras. Vagando pelo mundo virtual, Motoko quase se pergunta "se não há um caminho certo, qualquer caminho serviria, então?".

Portanto, a prioridade de *Ghost In The Shell* (1995) parece ser a de mostrar a desterritorialização, o desenraizamento e o descentramento, mas também os novos encontros e as novas combinações, tanto em sua diegese (realidade da narrativa) quanto na feitura da animação.

O fantasma no futuro: possibilidades

Motoko/Mestre dos Fantoches: E pra onde eu vou agora? Ah, como a rede é vasta...

Dentro do *cyberpunk*, movimento surgido dentro da ficção científica, pessimista e crítico das consequências e efeitos da tecnologia, *Ghost In The Shell* (1995) destoa. Da ciência cibernética a ciência do *feedback* que tenta, muito timidamente e universalmente, corrigir os rumos dos navios e dos problemas das máquinas, funcionando sempre de modo planejado em relação aos comandos (humanos funcionariam de modo também planejado), o *cyberpunk* tomou de assalto a ideia de aproximação entre máquinas e humanos. Funcionariam da mesma forma: respondendo aos estímulos e comandos. Mas esta imagem é quase sempre inescapável, sufocante, tornando-se pouco transgressora com o tempo. O fato de não perceber o quanto a variabilidade faz com que nada seja tão previsível assim, seja nas máquinas, seja nos humanos, resulta em pane. O controle nunca é completamente perfeito, a ele sempre escapa a variabilidade, a manifestação, o inesperado.

Ghost In The Shell (1995) destoa porque apresenta a questão da variabilidade como central para a

imagem de seu futuro. Coloca em evidência a não previsibilidade, como a abertura que faz com que as coisas mudem e se transformem. Apresenta-se sem sistemas estáveis, coesos, homogêneos, mas *variáveis*. Coloca-se como o corpo-animação de Motoko: entre movimento e estase, entre composições, entre montagens, entre frames de imagens.

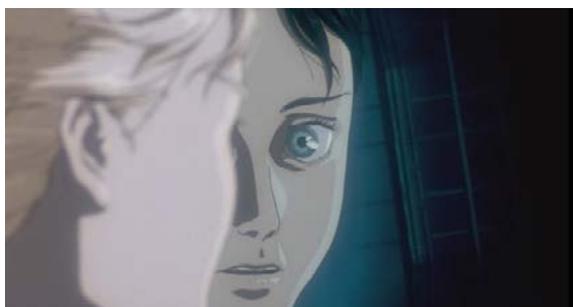
Na definição clássica de humanismo, os ciborgues não encontram respostas para seus questionamentos, e sua humanidade parece uma alegoria fantasmagórica que vaga pelo espaço ainda sem encontrar seu lugar. É somente com a união entre ciborgue e programa virtual, ou entre Motoko e Mestre dos Fantoques, - entidade ainda sem definição - que eles podem experimentar a abertura nos limites rígidos de seu mundo.

No filme, todas estas questões são levadas até o limite, justamente pela infinita possibilidade ofertada pelo meio da animação: uniões

inimagináveis, lapsos de memórias completas, tecnologias cibernéticas muito avançadas. Mas se torna necessário chamar atenção para o modo como os personagens encontram uma forma de existir sem as definições apertadas do humanismo cartesiano, sem a coesão do indivíduo moderno com sua narrativa de origem e seu horizonte de expectativas no futuro (seja ele impossivelmente progressista, ou impossivelmente apocalíptico), sem a hierarquia especificista sobre todos os outros seres/espécies e sem o centramento do homem no mundo. Estes seres podem então, assim como a animação, encontrar seu lugar na contação de histórias, mesmo em suas "heréticas heteroglossias", mesmo em sua forma aparentemente *estranha*.

Neste futuro inesperado e sem conclusões, os personagens de *Ghost In The Shell* (1995) encontram uma forma de existir – contra as terríveis e sufocantes probabilidades.

Imagem 7 e 8 – Motoko e Mestre dos Fantoques conversam por intermédio do corpo do outro



Fonte: *Ghost in the Shell* (Kodansha, 1995).

A questão que aqui se coloca é que esta ambiguidade é potente e também um exercício de imaginação. O exemplo de *Ghost In The Shell* (1995) diz algo, pois esta não é uma construção de uma imagem de futuro somente pessimista e crítica, mas ambigualmente positiva, ou dotada de possibilidades. Essa construção é bem apresentada na imagem acima, em que a ciborgue Motoko e o programa *hacker* Mestre dos Fantoques se encaram em sua conversa final. Os dois se entrelham e quase se tornam indistinguíveis, graças à androginia presente em suas cascas ciborgues e graças às vozes que trocam de corpo, entretanto, reconhecem suas lacunas a serem preenchidas. Sua união cibernética (máquina + organismo) não

é o fim do mundo, como nas histórias *cyberpunk* em geral, e muito menos o "fim da história", mas apenas um momento de transformação.

No filme, tecnologia (digital) se torna interface. Ou seja, se torna o ponto nodal de comunicação e interação entre partes, mostrando como o futuro imaginado se concretiza no próprio meio/ linguagem/ forma. Utilizando a própria tecnologia da qual se fala, a animação apresenta outras possibilidades de composição.

Em *Ghost In The Shell* (1995), a indistinação das fronteiras entre humano e máquina não é apresentada de modo decadentista, em que o ser humano se degrada ao se tornar máquina, ou em que a máquina é atualizada para uma condição humana.

A indistinção é vista de forma positiva, porque produz a variabilidade da existência ciborgue, e esta potência de união (e não dissolução ou assimilação de um ou de outro) é aquilo que justamente permite a eles sobreviverem, se perpetuarem, vencerem a entropia. Por isso, embora a primeira vista o filme e a história pareçam muito melancólicos e angustiantes, eles também se abrem para as possibilidades que podem surgir, sem exatamente dizer quais são, afinal, a imprevisibilidade faz parte dessa união. A anunciação não é de um novo paradigma que vá substituir as narrativas do homem, da cultura e da natureza, mas de que há imprevisibilidade e variabilidade na existência.

Para compreender este movimento, é necessário trazer alguns elementos da própria experiência japonesa com o espaço-tempo, pois a obra não somente mobiliza elementos científicos e provenientes da cibercultura e do *cyberpunk*. Esta experiência, apesar de acompanhar os processos de modernização da sociedade japonesa, não deixa de conter elementos provenientes do budismo,

por exemplo. Dessa forma, apesar das referências à cibernética e micromaquinação, há também referências a elementos não científicos. Ou seja, uma destituição da oposição entre pensamento científico e pensamento filosófico/religioso.

Como é possível observar nas imagens abaixo, a união entre Motoko e Mestre dos Fantoques, ou o surgimento dessa nova existência híbrida que passa a atuar nas redes informacionais, é apresentada através de uma analogia à transcendência budista ou à superação das limitações físicas e do mundo físico cheio de sofrimento. No mangá de origem, a relação é mais bem explorada, e há até mesmo uma indicação de leitura do mangaká sobre o tema: o livro de Sadakata Akira, *Shumisen to Gokuraku (Monte Meru e o Paraíso – uma visão budista sobre o universo*, Editora Kodansha, 1973). Nesse sentido, as penas que caem sobre os corpos ciborgues e a luz intensa que os atravessa no momento de união dos dois se torna um momento carregado de espiritualidade, ou de elementos do âmbito sobrenatural.

Imagem 8 e 9 – Momento de transcendência de Motoko e Mestre dos Fantoques.



Fonte: *Ghost in the Shell* (Kodansha, 1995).



Há também referências sutis à sensibilidade não-racional e à percepção de um espaço-tempo mais holístico, sintetizadas na noção de *Ma*: "A noção *Ma* é muito antiga e remonta ao espaço vazio, demarcado por quatro pilastras, destinado à conexão com o divino. O vocábulo, porém, começou a ser empregado somente no século XII e início do XVII" (OKANO, 2012, p. 13). Os "espaços" do *Ma* apontam para longos momentos de reflexão que são priorizados entre as sequências de ação e movimento dos personagens.

A tradução do conceito *Ma* remete ainda ao nada, ao espaço vazio, mas o significado do nada para os japoneses está mais para um "entreonde-quando" tudo pode acontecer. Pode ser também o espaço entre, espaço de intermediação, pausa, espaço-tempo, ou possibilidade. E espaço-tempo não como elementos separados e que existem independentes, mas que coexistem. "Quando o *Ma* ganha existência, ele passa a existir como outra coisa, como ação: uma ação no espaço, uma ação no tempo [...]. O *Ma* caracteriza-se assim,

como uma espécie de resistência inata para ser nome e coisa, e como uma aptidão infinita para a ação" (OKANO, 2012, p. 7).

Alguns até mesmo relacionam o *Ma* com uma forma de transmissão secreta de memória da cultura, uma forma de comunicação baseada nos meios receptivos mais do que na lógica conceitual, delineando outro conhecimento de mundo. O *Ma* é, por fim, o espaço que interliga dois lugares, é a passagem, a transformação de um para outro. Esse entre-espaço não é vazio, como pode parecer para um conhecimento de mundo ocidental, mas ele é fundamental na geração de possibilidades, construindo um momento de reflexão sensível.

Além disso, possibilita uma visão de mundo mais complexa, não-dicotômica, móvel, fluida, perene e não-linear (como é possível pensar o próprio lugar do ciberespaço), uma visão que traz sensibilidade até mesmo para temas "duros", como a ficção científica. Intrinsecamente, é possível perceber estes elementos atuando na condução do espaço-tempo da narrativa filmica, e na própria interação personagem-cenário. Mas, sobretudo, é possível perceber esta influência na apresentação da música *Making a Cyborg/Kugutsu Uta*. Sua condução é contínua e pausada como a respiração, e não possui nenhum ápice emocionante, como na sua versão modificada para o filme *Ghost In The Shell* (2017), filme em *live-action* estadunidense. Aqui, a música apenas anuncia a construção e desconstrução do corpo da ciborgue. As pausas perpassam os tambores e coros de vozes, como um convite à reflexão e introspecção.

A experiência acima descrita está em muito atrelada às possibilidades da rede que Donna Haraway, em 1985, quando lançou seu Manifesto Ciborgue, acenou ao escrever sobre a utilização do espaço virtual para subverter a informática da dominação. Essa subversão seria feita a partir da apropriação da rede pelos sujeitos, para a construção de novas narrativas que nunca antes foram pensadas ou contadas. Ao reconhecer falhas e desentendimentos, reconhecer o pessimismo e as

barreiras impostas pelos desafios tecno-moder- nos sem uma perspectiva incapacitante, é possível consequentemente pensar em um espaço de reflexão sensível e em avaliação de estratégias.

A argumentação não se dá no sentido de afirmar que *Ghost In The Shell* (1995) é somente uma obra revolucionária, mas também permeada de erros. A sua potência é não pensar no futuro como uma entidade já dada, formulada, pronta, como uma direção certa que a flecha-lança alcançará. O futuro se torna um (entre tantos) espaços de possibilidades.

Quando Ursula Le Guin (1986) fala de sacola ao invés de armas, por exemplo, como o primeiro produto cultural da humanidade, mais do que reivindicar um lugar para as mulheres na "humanidade", significa pensar que as histórias não precisam ser sempre apocalípticas, teleologicamente impossíveis de resistir. Significa que é possível contar outras histórias e abrir possibilidades outras, mesmo com coisas que parecem muito desimportantes — como as pequenas resistências de uma ética *hacker*, ou um pensamento não-dicotômico/linear. O entendimento de fim de mundo, de apocalipse e destruição é um sintoma de desestabilização do mundo heróico (flecha-lança-que-cai-morto). Um mundo destituído da possibilidade de falha e contradição é facilmente perturbável.

Se a ficção científica é a mitologia da tecnologia moderna, então seu mito é trágico. A "tecnologia" ou "ciência moderna" [...] é uma tarefa heroica, hercúlea, prometeusiana, concebida como um triunfo e, como tal, fundamentalmente como tragédia. A ficção que incorpora esse mito será, e tem sido, triunfante (homem conquista terra, espaço, alienígenas, morte, futuro, etc.) e trágica (apocalipse, holocausto, em outro tempo ou agora). Se, no entanto, for possível evitar o modo linear, progressivo, flecha-(assassina)-do-tempo do tecno-heróico e redefinir tecnologia e ciência primordialmente como uma sacola cultural, e não como arma de dominação, um efeito colateral benéfico é o de que a ficção científica pode então ser vista como um campo muito menos rígido e limitado, não necessariamente prometeusiano ou apocalíptico em absoluto e, na verdade, um gênero muito menos mitológico do que realista (LE GUIN, 1986, p. 8, tradução nossa).

Imagem 10 – O intervalo *Ma* durante a cena em que o corpo de Motoko é construído



Fonte: *Ghost in the Shell* (Kodansha, 1995)

Assim, através de um espaço-tempo experienciado de forma distante do progressismo induzido pela modernidade-mundo (ORTIZ, 2000), é possível pensar em possibilidades mesmo diante de um futuro permeado pelas mais dominadoras tecnologias.

No entanto, nada disso é naturalmente dado, nada disso é parte de uma cultura “essencializada”, compartilhado por todos os japoneses desde sempre e para sempre, um modo “peculiar” e “exótico” de pensar que simplesmente se contrapõe a um pensamento “ocidental” e que explicaria por si só a potência do filme. Justamente a proposta aqui é não só investigar influências diversas, mas observar como o diretor Oshii e os animadores de *Ghost In The Shell* (1995) trabalham com os elementos dispostos, conjuntamente com as tecnologias digitais, para dar forma a uma imagem de futuro. Para construir uma nova forma de composição do filme sem tais limites rígidos de definição.

Conclusão

As considerações propostas até aqui refletiram acerca da construção de uma imagem de futuro feita pela animação japonesa *Ghost In The Shell* (1995), com influência do movimento *cyberpunk* (ciência cibernética e atitude *punk*), aliado a ques-

tões que perpassam uma experiência descentrada de espaço-tempo da cultura japonesa. No entanto, o mais importante foi pensar as interfaces proporcionadas pelas novas tecnologias na história (narrativa) e na feitura da animação, mostrando como a tecnologia se torna interface, ligando diversos pontos entre a diegese e a extra-diegese do filme. A conclusão, por fim, é de que os deslocamentos e novos encontros provocados constroem uma imagem de futuro de possibilidades.

A protagonista Motoko Kusanagi pontua no início da animação que a variabilidade é uma das coisas mais importantes para a sobrevivência do grupo. É por isso que, dentro de uma sacola cultural, cabem muitas histórias e narrativas, muitos erros e tentativas. É por isso também que pode parecer muito incoerente que, usualmente, seja mais fácil imaginar o fim do mundo, ou uma utopia inalcançável, do que imaginar outras diversas possibilidades de composição deste, sem estabelecer nenhum novo paradigma incriticável. Um futuro, assim como a última sequência de *Ghost In The Shell* (1995), onde a rede oferece vastas possibilidades.

Referências:

AMARAL, Adriana. *Visões perigosas: uma arque-genealogia do cyberpunk*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. In: GRUNNEWALD, José Lino. *A ideia do cinema*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1996.

HAYLES, Katherine. *How we became posthuman*. Chicago: University of Chicago Press, 1999. <https://doi.org/10.7208/chicago/9780226321394.001.0001>

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Thomaz. *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

KIM, Joon Ho. Cibernética, ciborgues e ciberespaço: notas sobre as origens da cibernética e sua reinvenção cultural. *Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 199-219, jan./jun. 2004. <https://doi.org/10.1590/S0104-71832004000100009>

LAMARRE, Thomas. *The anime machine: a media theory of animation*. Minneapolis; London: University of Minnesota Press, 2009.

LE GUIN, Ursula K. The carrier bag theory of fiction. In: LE GUIN, Ursula K. *Dancing at the edge of the world*. Grove Press, 1986.

GHOST In The Shell. Direção: Oshii Mamoru. Produção: I.G., Companhia Bandai, Kondasha. Flashstar Home Video, c1995, 82 minutos. Roteiro: Kazunori Ito. Baseado no mangá de mesmo nome escrito por Shirow Masamune.

OKANO, Mitchiko. *Ma: entre-espaço da arte e comunicação no Japão*. São Paulo: Annablume; FAPESP; Fundação Japão, 2012.

ORTIZ, Renato. *O próximo e o distante: Japão e modernidade mundo*. São Paulo: Editora Brasiliense, 2000.

SIBILIA, Paula. *O homem pós-orgânico*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

SHIN, Hyewon. Voice and vision in Oshii Mamoru's Ghost in The Shell: beyond Cartesian optics. *SAGE Animation*, mar. 2011. <https://doi.org/10.1177/1746847710391506>

YAMADA, Arthur Yoshihiro Junqueira Garcia. *Ciborgues e pós-humanismo: analisando Ghost In The Shell (1995) de Mamoru Oshii*. Monografia apresentada junto ao curso de Ciências Sociais da Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, São Carlos, 2015.

TZE-YUE, G. Hu. *Frames of anime culture and image-building*. Hong Kong University Press, 2010.

Endereço para correspondência

Geovana Siqueira Costa
Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
BR-465, Km 7 Seropédica-Rio de Janeiro, Brasil
CEP: 23.897-000

Geovana Siqueira Costa

Mestranda em História pelo Programa de Pós Graduação da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro, bolsista FAPERJ, pesquisadora do Centro de Estudos Asiáticos (CEA-UFF) e participante do grupo de trabalho Entremeios (www.entre-meios.webnode.com)