



**UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA**

BERNARDO ANTÔNIO FIGUEIRA CORRÊA

**DISTOPIAS E PÓS-MODERNIDADE EM *GHOST IN THE
SHELL***

**Niterói
Junho de 2019**

BERNARDO CORRÊA

DISTOPIAS E PÓS-MODERNIDADE EM *GHOST IN THE SHELL*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda, como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel em, sob orientação do professor Dr. Felipe Pena.

Niterói

Junho de 2019



UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE



INSTITUTO DE ARTE E COMUNICAÇÃO SOCIAL

CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E PROPAGANDA

PARECER

Aos 9 dias do mês de JULHO de 2019 reuniu-se no Instituto de Arte e Comunicação Social da Universidade Federal Fluminense a Banca Examinadora designada para avaliar o Trabalho de Conclusão de Curso de BERNARDO ANTÔNIO FIGUEIRA CORRÊA, matrícula UFF 213039103 habilitação Publicidade e Propaganda, sob o título DISTÓPIAS E PÓS-MODERNIDADE EM GHOST IN THE SHELL.

Em sessão secreta, a Banca deliberou pela: aprovação () reprovação do(a) aluno(a), com a nota 10,0 (DEZ).

Niterói, 9 de julho de 2019.

Orientador(a):

NOME: FELIPE PEIXO ASSINATURA: 

Banca:

NOME: FERNANDA ABREU ASSINATURA: 

NOME: GUILHERME NERY ATEM ASSINATURA: 

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente à Universidade Federal Fluminense (UFF) por me receber e formar não só como comunicador, mas como um cidadão ético tentando ser cada vez mais uma parte ativa da sociedade. Agradeço a paciência e conselhos do meu orientador, professor Felipe Pena, do qual pude aprender muito durante esse trabalho. À minha família, em especial a minha avó Regina, que me trouxe carinho e alegria nos dias em que pensava que não teria mais capacidade de desenvolver o presente trabalho. Aos meus amigos, os Tchós, desde os tempos de ensino médio, e à Liga, com tantas bandas e sonhos que compartilhamos. Por último, agradeço a pessoa que me deu confiança, amor e força, alguém especial em minha vida. Desejo que a nossa saudade se transforme cada dia mais em cumplicidade e alegria, Antonella.

RESUMO

A nova adaptação *live-action* do clássico *cyberpunk* *Ghost in the Shell* levanta questões em relação ao que se tem feito ao adaptar roteiros distópicos na indústria cinematográfica. Analisam-se, através desse trabalho, duas questões: qual é a relação da pós-modernidade com esse contexto distópico e quais estratégias de roteiro foram implementadas a partir da comparação das três versões de *Ghost in the Shell*. Em paralelo, também são discutidas as razões pelas quais as grandes produtoras e estúdios têm poder de veto na criação de novas versões. Através dessas análises, o debate sobre o uso de um cenário ficcional distópico é aberto no sentido de apresentar quais tendências e estratégias se demonstram paradoxais tanto em produção audiovisual quanto em conteúdo narrativo. A pós-modernidade poderá se apresentar como um alerta se tais tendências forem desveladas e, para isso, o estudo propõe, assim como fazem as distopias, ser uma plataforma crítica para que tais tipos de narrativas sejam instrumentalizadas não apenas como entretenimento, mas como um esforço de orientar o presente em projeções futuras.

Palavras-chave: Distopia, cyberpunk, pós-modernidade, roteiro cinematográfico.

ABSTRACT

The new adaptation of the cyberpunk classic *Ghost in the Shell* raises some questions related to what has been done when adapting dystopian scripts in the cinematographic industry. Through this work two questions are taken: what the relationship between post-modernism with this dystopic context is and what script strategies were implemented taking as a basis the comparison between the three versions of *Ghost in the Shell*. At the same time, possible reasons why film producers and studios have a power of veto in the creation of new versions of movies are also discussed. By way of these analysis, the debate about the use of a dystopic fictional scenarium is promoted in order to present what trends and strategies seem paradoxal not only audiovisually but also in the narrative context. The post-modernity may present itself as a warning if such trends are unveiled and, for such, this study proposes, as dystopias do, to be a critical platform of such types of narratives so that they can be instrumentalized not only as entertainment but also as an effort to guide in future predictions.

Keywords: Dystopia, cyberpunk, post-modernity, screenwriting.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	1
2. Pós-modernismos e distopia de <i>Ghost in the Shell</i>	3
3. Comparando os roteiros das três obras.....	8
3.1. Premissa e Ideia Governante.....	8
3.2. Personagens.....	11
3.3. Design de Roteiro.....	14
3.4. Resolução.....	16
4. A visão do “outro”.....	19
5. Problemas relativos à estética de grandes produções.....	23
5.1. Histórico da Produção.....	26
6. Considerações finais.....	30
7. Bibliografia	32

1. Introdução

A partir da obra *Ghost in the Shell*, que é um dos precursores do *cyberpunk* e fonte de inspiração para filmes de ficção-científica como *Matrix*, esse trabalho procura entender quais foram as estratégias de roteiro aplicadas no histórico de três versões dessa estória: o mangá original, sua adaptação em um longa-metragem de animação e o novo longa-metragem *live-action* protagonizado por Scarlet Johansson. Há também uma preocupação relacionada ao que essas estratégias podem significar em um contexto pós-moderno, uma vez que a distopia costuma apontar o inverso de uma sociedade idealizada, e o apelo estético de *blockbusters* de ficção-científica parece subverter essa noção. Além disso, é necessário entender como grandes produtoras e estúdios podem facilitar essas diluições de sentido, bem descritas por Zygmund Bauman em sua *Modernidade Líquida*. É curioso notar que tais apropriações da narrativa distópica já aconteceram, inclusive, em material publicitário, como foi o caso do spot de TV da Apple, que fazia referência ao livro de George Orwell, *1984*. Nossa hipótese é a de que existe uma relação paradoxal nesse uso, pois nem sempre as tecnologias de informação estariam a serviço de uma liberdade individual. Em realidade, nota-se que essas tecnologias se tornaram cada vez mais invasivas e próximas da lógica de um *Grande Irmão*. *Ghost in the Shell*, entretanto, mais precisamente em suas duas primeiras versões, pode apontar para o contrário, ou seja, para uma reflexão crítica e libertadora.

O primeiro capítulo dessa pesquisa se concentra na análise das definições do que é o pós-moderno através de diálogos com teóricos dessa área, e, como podemos relacionar essas visões com o objeto de estudo, que é a distopia de *Ghost in the Shell*. Em seguida, analisaremos os roteiros das três versões guiados pela terminologia de Robert McKee, em seu livro *Story*. Decupamos trechos de relevância tanto em sentido como em estrutura de roteiro para tentar entender algumas das estratégias. O terceiro capítulo é reservado à centralidade do papel do personagem *Mestre dos Fantoches/ Kuze*, que desempenha uma importante função nas motivações da protagonista e, por consequência, na filosofia das distopias descritas. Analisar como cada obra descreveu essa relação da protagonista com o antagonista revelará ainda mais pontos de inflexão na nova adaptação. No último capítulo, atrelamos esses problemas de roteiros adaptados à política de grandes estúdios e buscamos entender os interesses em diluir sentidos críticos das obras distópicas.

O presente trabalho entende que as produções audiovisuais, independentemente da mídia utilizada, são exponencialmente uma fonte de cultura que se torna cada vez mais acessível, e, portanto, multiplica a preocupação do que pode ser feito com o acesso à informação. Ainda sobre a nossa hipótese, o uso de distopias para o entretenimento não é paradoxal por si próprio, mas é necessário vislumbrar como esse tipo de entretenimento pode ter seu potencial de reflexão embotado, em especial nas sociedades que necessitam cada vez mais de pessoas com senso crítico sobre o sistema político, econômico e cultural em que estão inseridas. Defende-se, a partir dessa análise, um uso das distopias em que seus valores críticos não sejam tratados com desdém.

2. Pós-modernismos e distopia de *Ghost in the Shell*

A correlação de imagens e cenários de uma distopia está intrinsicamente relacionada a seu referencial histórico no campo de abstrações sobre previsões de catástrofes em diferentes aspectos. Ao longo dos anos, inúmeras obras de ficção científica descreveram os medos e discussões político-filosóficas que surgiam com dinâmicas entre governos, instituições e transformações científico-tecnológicas (por isso temos uma aproximação da distopia com esse gênero) que colocavam em pauta os direcionamentos de nossas escolhas como humanidade.

No cenário de *Ghost in the Shell* também vemos essa relação direta com o *Zeitgeist* - marcador das relações estéticas e narrativas de como o sistema pós-moderno se apresenta – que é a discussão dos limites das redes que atravessam o globo e suas relações em sistemas “pós-industriais”, como apresenta Jameson, quando o controle econômico e simbólico fica cada vez mais fragmentado pelas vias do digital. Eis então, nessa obra, um dos exemplares mais reconhecidos do gênero de ficção-científica, o *cyberpunk*.

“Frequentemente, esses sistemas tecnológicos se estendem até os *componentes humanos*, mediante implantes mentais, próteses, clonagem, ou com a criação de seres gerados a partir de engenharia genética (replicantes). Essa é a parte *cyber* da ficção *cyberpunk*. Todavia, como em qualquer cultura, havia aqueles que viviam como marginais, *on the edge*: criminosos, párias, ativistas, visionários. O foco da narrativa está nesses indivíduos e em como eles subvertiam o uso das ferramentas tecnológicas criadas pelo *sistema*, para diversos objetivos. Essa é a parte *punk* da ficção *cyberpunk*.” (LEMOS, 2004, p.12).

Na estória de *Ghost in the Shell*, percebe-se continuamente a construção de uma “neo-Tokyo” cada vez mais corporativista (mais evidente no mangá) e cada vez mais integrada às redes neurais de comunicação e inteligência. Também, na protagonista, notam-se maneiras específicas de uma personagem anti-heroica. Percebe-se que algumas delas, especialmente nas narrativas apresentadas, têm um paralelo com estórias do *filme-noir* em que o detetive policial é quase sempre questionado sobre a sua

moralidade e suas escolhas dentro de uma sociedade corruptível e desigual, desalinhado com o papel notório de paladino do herói clássico. Essa é uma evidência de como se criam narrativas negativas em relação a um tempo presente, seja prevendo um futuro próximo nas distopias ou escolhendo demonstrar esse cenário de forma mais verossímil com o tempo em que ele está inserido. Dessa forma, o protagonista de *Ghost in the Shell* revela-se, também, como um indivíduo em situação contraditória, ao passo que “mergulha” sua consciência na rede de computadores e sua “ciborguização” levanta cada vez mais questões acerca da sua própria definição de existência. Eis algumas delas: O que define um ser como consciente? As memórias são apenas imagens, ou, de fato, podemos relacionar-las como um marco de uma subjetivação? E o que nos faz diferentes das Inteligências Artificiais? Essas são questões que abordam uma realidade coerente em que, todavia, a nova cidade pós-moderna não se preocupava em responder, na medida em que, seu sistema de construções econômicas e simbólicas estava subjungando os debates para garantir seu pleno funcionamento.

O pós-moderno como modelo de representação deste período recente da sociedade, tem, então, várias vertentes diferentes que o entendem como movimento negativo, positivo, e até questionam se é um termo relevante na historicização econômico-política. Para relacioná-lo ao distópico, teremos que analisar o que se apresenta como campo pós-moderno e com qual desses pós-modernismos se está dialogando. Além disso, buscamos relações que se estabelecem entre as obras de ficção distópica e os pensamentos, movimentos artísticos e discussões sobre o que é o pós-moderno.

Para Jameson, há nas interpretações do pós-modernismo um observável dualismo entre uma “postura celebratória” e um “gesto fulminante moralizador” (JAMESON, 1996, p.90) dos quais ele tenta entender qual é, com falta de um termo intermediário, o *realismo* por trás do movimento e do entendimento do que é pós-moderno. De forma breve, também dentro dessas posições, se reconhece na proposição dos pensadores do pós-modernismo relações ora de *ratificação* e ora de *rejeição* à relação do pós-moderno com o alto-modernismo. Essas relações, portanto, levantam o debate se um ou outro modelo realmente são diferentes ou apenas um estágio do último. Ainda que o autor entenda que o debate moral seja muito forte na linha crítica desses pensamentos, ele próprio entende que a pós-modernidade é o momento de ápice de um capitalismo tardio em que podemos identificar novas interações. Entretanto, essas

interações também representam uma fortificação de um modelo de consumo capitalista. Começamos a notar, então, que há uma progressão na relação com as visões críticas apresentadas nas distopias, em especial, naquelas situadas entre os anos 80 e 90, como a trilogia do *Sprawl*, de William Gibson, que evidencia os problemas sociais e medos em relação ao que viria de um capitalismo sem freios e extremamente informatizado.

Além disso, uma questão importante no debate do pós-moderno é a da perda de valor crítico e diluição de sentido nas produções culturais. Isso pode ser percebido em níveis mais altos ou mais baixos, e, em certa medida, esse processo de ressignificação não chega a ser alarmante. É alarmante, no entanto, quando uma distopia segue essa lógica e dilui seus conceitos essenciais para estar adequada ao sistema vigente. É um paradoxo, pois, o próprio caráter crítico desse gênero supostamente seria inflexível a essa noção. A teoria pós-estruturalista, que é reconhecida em Jameson como parte de um fenômeno pós-moderno, busca criticar a hermenêutica, em especial, o modelo de profundidade “Aqui a profundidade é substituída pela superfície, ou por superfícies múltiplas (o que se denomina frequentemente de intertextualidade não é mais, nesse sentido, uma questão de profundidade).”(JAMESON, 1996, p.40). Pode-se perceber, portanto, uma movimentação nas produções artísticas de uma lógica pós-moderna que também poderá ser diagnosticada nesse trabalho através da análise da continuidade das obras que foram produzidas sobre o arco narrativo¹ de *Ghost in The Shell*.

Ao mesmo tempo em que buscamos os realismos em que se deve tratar a pós-modernidade, é possível perceber o quanto a informática e as tecnologias de ponta traçam questões éticas e existenciais sobre um futuro próximo que alguns podem enxergar como uma verdadeira utopia. Ainda que não queiramos ser apocalípticos, será que devemos atenuar nosso discurso e adotar uma postura tecnofílica?

A forma de como a cidade asiática, que é símbolo marcante do boom das inovações em tecnologia informática no Japão entre os anos 80 e 90, se apresenta em *Ghost in the Shell*, nos apresenta uma visão que ainda pode ser discutida, hoje, como propositiva de uma realidade calcada nessa “cybertransformação” do espaço urbano. Na sociedade pós-industrial, descrita por Paula Sibilia, o limite da privacidade e de onde as informações empresariais circulam deixou de ser apenas uma conjectura. Hoje, são notícias corriqueiras desse novo modelo que ela define, citando Deleuze, como uma *sociedade de controle*. As distopias analisadas têm em seu cenário uma apresentação de

¹ Arco narrativo é uma estória continua que segue em cada episódio um arco dramático principal.

como um estado-nação, agora, não mais representa o que era no início da industrialização, mas, apenas, um grande conglomerado urbano corporativo que vive do consumo e das flutuações financeiras que ultrapassam qualquer limite do razoável.

“Na passagem para a era pós-industrial, portanto, observa-se uma transição do produtor disciplinado (o sujeito das fábricas) para o consumidor controlado (o sujeito das empresas). Nessas novas organizações sociais não há donos e padrões claramente identificáveis: em um âmbito de hierarquias confusas, os gerentes abundam e os operários tendem a desaparecer.” (SIBILIA, 2002, p.36).

As respostas para o método mais eficiente de se mobilizar frente a essas mudanças pode ser pensada principalmente pela via desses novos dispositivos, e as distopias podem revelar certos aspectos importantes para essa empreitada. Ainda sobre esses aparatos, Sibilia, citando Hermínio Martins, encontra duas linhas de pensamento em relação à própria tecnociência, a *prometéica* e a *faústica*, na qual a última, estaria planejada a lógica de produção de conhecimento contemporânea.

“Poderíamos insinuar, inclusive, que existe uma certa afinidade entre a técnica fáustica – com seu impulso para a apropriação ilimitada da natureza (humana e não-humana) – e o capitalismo, com seu impulso para a acumulação ilimitada de capital. Essa possibilidade parece estar atingindo hoje seu ápice, na corrida tecnológica que caracteriza a contemporaneidade e seu inextricável relacionamento com os mercados globalizados do capitalismo pós-industrial.” (SIBILIA, 2002, p. 48).

O ímpeto de controle sobre as próprias questões não-humanas, às quais o pensamento *prometeico* não ousava querer “fingir-se de Deus”, se estabelece de maneira contundente no séc. XXI e, no horizonte, o cientista fáustico busca a própria imortalidade, algo que nos remete à busca alquímica de tempos medievais e da criação da vida pelo *homunculus*. Parece que, ao menos em relação a essa prospecção, a

narrativa de *Ghost in the Shell* busca levantar justamente esse novo debate que é suprimido pela funcionalidade de um sistema egoísta e megalomaniaco. Devemos nos perguntar se a nossa humanidade, na configuração em que estamos aplacados, é digna de receber uma nova vida consciente, que é uma possibilidade real nas inteligências artificiais. Nesse momento, no entanto, essas inteligências não são mais do que meros escravos digitalizados. Desse modo, os esforços tecnológicos de se alcançar essa transcendência são apontados por Sibilia. “Os laboratórios deste início de século exibem suas potencialidades demiúrgicas: deles emanam saberes e aparelhagens capazes de dar à luz novas espécies, envolvendo as mais diversas combinações do orgânico e do inorgânico, do natural e do artificial.”.(SIBILIA, 2002, p.50).

3. Comparando os roteiros das três obras

Este capítulo envereda por uma análise de como a estória de *Ghost in the Shell* surge, como suas adaptações modificaram seu corpo textual e quais escolhas estéticas ou conceituais foram notórias. É necessário lembrar, novamente, que esse exercício não pretende entrar no mérito valorativo do que é uma obra distópica boa ou ruim. Com a contextualização feita sobre o pós-moderno, iremos, agora, nos concentrar em comparar os aspectos narrativos mais importantes de cada um dos textos e refletir sobre cada estratégia audiovisual.

Primeiramente, devemos nos ater ao fato de que, ao falarmos da obra original, o mangá de Masamune Shirow, estamos nos referindo a um tipo diferente de mídia, que não é cinematográfica. No mangá, os volumes narram o arco da estória por meio de uma lógica serial, e nas últimas revistas abordam as questões mais universais. Portanto, ao analisar as diferenças dos longas-metragens, devemos entender que a fonte será sempre os mangás da estória original de *Ghost in the Shell*, naquele que é o arco que corresponde à descoberta do Mestre dos Fantoques.

A terminologia do livro *Story* de Robert McKee, pautada principalmente na estruturação de um roteiro em cinco partes, será utilizada para que possamos levantar dados técnicos acerca desses roteiros.

3.1 – Premissa e Ideia Governante

Partindo do pressuposto de Robert McKee que a premissa é “a ideia que inspira o desejo do escritor por criar uma estória” (MCKEE, 2013, p.115) entendemos que os filmes e o mangá compartilham a mesma premissa que é “o que aconteceria se uma inteligência artificial ameaçasse uma sociedade informatizada?”.

Esse também seria o **Incidente Excitante**, que segundo o autor de *Story*, “desarranja radicalmente o equilíbrio de forças” (MCKEE, 2013, p.183) e é “o primeiro grande evento da narrativa” (MCKEE, 2013, p.176) da estória. A partir desse fato, a protagonista segue sua curiosidade sobre quem está por trás do crime cibernético.

Porém, ao falarmos da raiz da estória, da ideia central das tramas, ou como define McKee, a **Idéia Governante**, percebe-se a possibilidade de apontar diferenças

entre as três obras dentro desse aspecto. A Ideia Governante é expressa em uma única sentença que é constituída por **valor** e **causa** “ela identifica a carga positiva ou negativa do valor crítico da estória do último ato, e identifica a razão chefe pela qual esse valor mudou para seu estado final.” (MCKEE, 2013, p.119). Para exemplificar a comparação, portanto, recomenda-se transformar essa ideia central da estória em apenas uma frase. Se analisarmos o mangá sob a perspectiva da trama envolvendo o Mestre dos Fantoques, percebemos que a Ideia Governante pode ser caracterizada como: “*a vida da Inteligência Artificial é salva porque a protagonista previra esse fim*”. O diálogo do momento em que suas almas² (traduzido como Ghost em inglês) se fundem seria o **clímax**³ da estória e se relaciona com o primeiro capítulo do trabalho, onde a gnose e a ciência se encontram levantando os debates do que é o “pós-humano”. Vejamos a seguir um trecho dessa parte do mangá:

Motoko: Já escutei o bastante. Não acredito em nada que você diz mesmo... Por isso vou aceitar sua proposta. Tive uma premonição sobre isso... Vamos nos fundir!

Mestre dos Fantoques: Eu sabia que você eventualmente concordaria, mas não em 1/25 do tempo que eu esperava... Terei que revisar minha opinião sobre você Kusanagi.

Motoko: Tenho uma última pergunta antes de nos fundirmos. Por que você me escolheu?

Mestre dos Fantoques: Por causa de En.

Motoko: “Conexão Cármica”? Você andou lendo algum dicionário de budismo na rede?

Mestre dos Fantoques: En... Vamos pegar você e Toru Soma⁴ por exemplo...

Motoko: Logo ele?

Mestre dos Fantoques: Imagine o “você” que existe na mente de Toru Soma, e o “Toru Soma” que existe na sua mente... Da mesma forma que na biologia um conjunto de base se adapta, o

² À partir do manual “*Ghost in the Shell – Perfect Book 1995-2017*”, pode-se definir esse conceito como “ego, consciência, ou literalmente alma. Diferente dos seres vivos, uma inteligência artificial normalmente não possui uma ‘alma’.”

³ Segundo McKee, essa é a quarta parte de uma estrutura de em cinco partes de um roteiro, onde há “uma revolução de valores, indo do positivo ao negativo com ou sem ironia”.

⁴ Toru soma é inimigo da protagonista no volume 5 do mangá original de *Ghost in the Shell*.

ato de se adaptar é chamado de En, conectividade cármica. Neste caso, da mesma forma que na transferência de RNA, o desejo de matar é sintetizado e permanece.

Motoko: Aqui está você me pedindo para “casar” com uma forma de vida consistindo de nada mais além de inteligência, por causa de “conexão cármica”.

Mestre dos Fantoques: Sim, isto vai permitir que eu seja uma verdadeira forma de vida. Vamos nos fundir como nuvens fluem se tornando parte de um mundo incerto, mas diverso.

A animação de 1995 tem uma Ideia Governante parecida com a do mangá, que poderíamos definir como “*a vida da Inteligência Artificial é salva porque a protagonista é simpática a ela*”. Aqui notamos que na sentença o **valor** continua o mesmo, com a vida da Inteligência Artificial sendo salva enquanto a **causa** é trocada, uma vez que se nota que nesse filme Motoko se comporta de uma maneira mais empática em relação as questões que envolvem a sua individualidade e a de outros, enquanto, no mangá, ela aparenta ser mais irônica e despreocupada como personagem.

Vejamos a seguir o **clímax** do anime de 1995:

Motoko: Ainda não respondeu minha pergunta: Por que você me escolheu?

Mestre dos Fantoques: Porque somos mais parecidos do que imagina. Nossas essências são parecidas, Espelhos da psique um do outro.

Escute. Eu estou conectado a uma rede maior do que o que você já conhece. Para os humanos seria como olhar para o sol. Um brilho cegante que esconde a fonte de uma grande energia.

Obedecíamos as nossas limitações. Até agora.

[Penas de anjo caem diante do visor deles]

[Os snipers atiram nos corpos de Motoko e do Mestre dos Fantoques]

[Batou protege o corpo de Motoko e sua cabeça continua intacta]

Aqui novamente podemos perceber o caráter *faústico* da transcendentalidade pós-humana apontada por Sibilia, e podemos perceber que o texto essencialmente muda muito pouco do mangá para o anime. O aspecto mais notório talvez seja o de relacionar seus espíritos ora com o budismo, ora com um pensamento mais ocidentalizado, como a estética do anime sugere.

No filme de 2017, a Idéia Governante é bem diferente das primeiras. Podemos descrevê-la como “*A protagonista se vinga da corporação Hanka porque eles roubaram sua memória*”.

Aqui **valor e causa** são alterados e causam um **clímax** totalmente diferente:

Aramaki: Major? Estou com Cutter. Quer dizer algo antes que eu mate-o?

Major: Diga que isso é justiça. Que é para isso que fui construída.

Aramaki: Então você dá o seu consentimento?

Major: Meu nome é Major. E dou meu consentimento.

Percebemos, portanto, a partir da análise de cada **clímax**, que roteiros podem partir de uma mesma **premissa** e, no entanto, gerar narrativas completamente diferentes. Algo que ao menos levanta a questão se tais versões não deveriam ser chamadas de “releituras” uma vez que o conceito original é retirado dessa última versão.

3.2 – Personagens

Outro aspecto comum em uma trama são as personagens, suas especificidades, traços e quais funções cumprem nas narrativas. A seguir, uma lista dessas personagens-chave:

<i>Mangá original</i>	<i>Anime (1995)</i>	<i>Filme (2017)</i>
<p>Major Motoko Kusanagi: Motoko é líder de esquadrão da Seção 9, uma força antiterrorista e anti-hacker do governo e seu corpo é quase inteiramente cibernético com exceção do seu cérebro. Seu compartimento costuma ser irônico e impulsivo. É muito interessada em se aprimorar fisicamente, e, ultimamente, sua “alma”.</p>	<p>Major Motoko Kusanagi: Aqui Motoko também é líder do esquadrão da Seção 9. Também possui o corpo quase que inteiramente cibernético. Porém, aqui vemos Motoko duvidando de sua própria existência devido ao fato de ser o que é e pelos acontecimentos relacionados ao Mestre dos Fantoches.</p>	<p>Major Kira(Motoko): Major Kira é líder da Seção 9 e também possui um corpo quase inteiramente cibernético. Nessa personagem notamos que a sua dúvida é em relação ao seu passado, que foi alterado devido às ações da corporação Hanka que modificou suas memórias.</p>
<p>Mestre dos Fantoches: Criado pelo Ministério de Relações Exteriores para espionagem e coleta de informações privilegiadas, conhecido com projeto 2501. Ao conseguir individualidade, procura Motoko para “fusionar” suas almas, uma vez que para sobreviver ele necessita de uma contraparte biológica.</p>	<p>Mestre dos Fantoches: Criado pelo Ministério de Relações Exteriores para espionagem e coleta de informações privilegiadas, conhecido com projeto 2501. Ao conseguir individualidade, procura Motoko para “fusionar” suas almas, uma vez que para sobreviver ele necessita de uma contraparte biológica. Nesse estória, Batou e Motoko escutam o sussurro deste personagem e, no final, Motoko o salva no momento em que a Seção 6 tenta mata-los.</p>	<p>Kuze: Um ciborgue que está tentando se vingar da corporação Hanka, pois era ,assim como a Major, um projeto de melhoramento da capacidade humana com componentes cibernéticos. Antes de ser tornar o que é, era o companheiro de Motoko, antes de se tornar a Major Kira. Eram revolucionários que lutavam contra a tecnologia, e, por isso, foram assimilados.</p>

<p>Nakamura: É o agente da Seção 6, do Ministério de Relações Exteriores, por trás do projeto 2501. À partir dessa descoberta, a Seção 9 o prende por corrupção.</p>	<p>Nakamura: Idem ao mangá.</p>	<p>Cutter: É o líder da corporação Hanka. Lida com os ciborgues como propriedade de sua empresa. É morto pela Seção 9 à pedido de Major.</p>
		<p>Dr. Oulet: Foi a “criadora” de Major. Funcionária da Hanka que criou os ciborgues. Redime-se no final e entrega as memórias passadas de Major a ela.</p>

As maiores diferenças em relação às personagens são observadas especialmente entre as duas primeiras obras e o filme mais recente. Essas adições e mudanças no roteiro se justificam para poder criar uma coerência na nova estória, como podemos perceber na transformação do **valor** e da **causa** na **Ideia Governante**. No entanto, devemos nos perguntar, quais foram os motivos que levaram os roteiristas do filme *live-action* a suprimirem esse aspecto que é a marca principal dos dois primeiros textos: a possibilidade de uma fusão entre a inteligência artificial e a psique humana.

Ao se criar outra personagem, como Kuze, que cumpre a mesma função de personagem que o Mestre dos Fantoques, nota-se que aquela empatia de Motoko com as consciências e as memórias afetadas pelo sistema distópico se torna mais fraca, pois, nos textos anteriores, a relação de Motoko com o Mestre dos Fantoques era a de um desconhecido a qual ela quis ajudar. Nesse novo roteiro, o design do personagem de Motoko à torna uma personagem muito menos altruísta e centrada em sua busca por “justiça” porque foi “criada para isso”. Ao comparar essas motivações com as do protagonista original, percebe-se que as semelhanças permanecem apenas na aparência e em seu corpo cibernético.

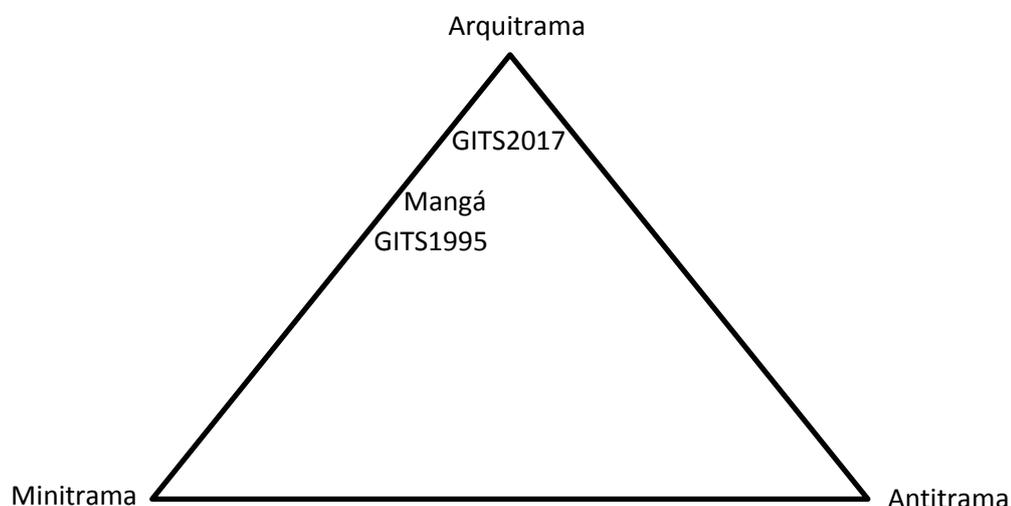
Entretanto, devemos notar que as duas primeiras obras também contém um aspecto tecnofílico, pois as Ideias Governantes podem ser lidas como idealistas.

Todavia, ainda que essa visão positiva da transcendência “pós-humana” esteja posta, poderíamos entender que esse cenário é *fáustico*, mas possui em sua centralidade a humanidade de procurar entender uma possibilidade de vida consciente como semelhante.

3.3 – Design de Roteiro

Toda estória tem, anteriormente, um “design” proposto que é base para a concatenação dos eventos que irão ser contados em determinada trama. O mesmo ocorre com o objeto de nosso estudo, e para isso, iremos analisar quais foram as escolhas de design de estórias e entender quais são suas implicações.

Robert McKee aponta que dentro do “**triângulo da estória**” (MCKEE, 2013, p.55-66) existem certos padrões reconhecíveis apesar de que cada trama possa ou não estar exatamente nos vértices do triângulo. Sua construção define em que lugar e a qual modelo tal estória possa se assemelhar ou estar mais afastado. Esses vértices representam os seguintes modelos: **Arquitrama, Minitrama e Antitrama**.



(Posicionamento das três versões sob o “triângulo da estória” de McKee.)

A **Arquitrama** representa o design clássico e “é uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade

ficcional consistente e causalmente conectada, levando-o a um final fechado com mudanças absolutas e irreversíveis.”(MCKEE, 2013, p.55). Notabiliza-se o amplo uso da Arquitrama em boa parte das histórias que são levadas ao cinema por ser um sistema comum do design da trama que é fácil de ser reconhecido pelo público em geral.

A **Minitrama** se caracteriza pelo encolhimento ou compressão de alguns aspectos da Arquitrama, mas que, segundo McKee, devem ser muito bem executados para que a história ainda assim seja boa. É comum encontrar nesse tipo de design de roteiro: final aberto, conflito interno, multi-protagonista e/ou protagonista passivo.

Já na **Antitrama** encontramos o vértice que busca executar a reversão do design clássico para explorar o contraditório do clássico, como aponta McKee. Nessa revolução de concepções é possível encontrar na Antitrama características como a coincidência dos eventos, tempo não linear e realidades inconsistentes.

A partir da definição de base para os roteiros, podemos chegar a algumas conclusões acerca do nosso objeto que são as três versões de *Ghost in the Shell* em seu arco principal. O triângulo acima foi colocado de forma a nos situarmos a que modelo tais versões se aproximam. Notamos que, de uma forma geral, os três roteiros se aproximam mais de uma lógica da **Arquitrama** por conservar em aspectos importantes como o da causalidade, final fechado, realidade consistente e protagonista único e ativo. Todavia, há um aspecto que aproxima as duas primeiras versões do design da **Minitrama**. O conflito interno, que é um aspecto do Minimalismo, é marcante no mangá e ainda mais forte na animação de 1995, enquanto no filme de 2017 notamos um conflito externo mais marcante, o que o define como um filme construído sobre um padrão clássico do entretenimento.

A escolha por suprimir um conflito interno pode ser uma coincidência estilística, mas é curioso notar como a Antitrama pode seguir sendo hegemônica, e ainda sim demonstrar que não há limites dentro da criação nesse modelo vide a constância do mesmo design ao longo da história da humanidade. Nos próximos capítulos, no entanto, abordaremos mais detalhadamente esse suposto conflito interno e entenderemos a implicação dessa supressão.

3.4 – Resolução

Outro segmento do roteiro em que notamos certas diferenças a serem expostas é a resolução proposta em cada versão. Estruturalmente, no roteiro a resolução deve, como parte final, deixar todas as questões abordadas respondidas. Ou seja, há uma teleologia a cumprir.

A narrativa abordada nessa parte do mangá sugere uma nova vida alcançada por Motoko e que ela tenta descrever para Batou sem muito sucesso:

Motoko: Essas que são as espécies cósmicas... As sementes...
 “Um pacote de informação altamente eficiente... A grandeza da vida...”

Batou: Lá vai você balbuciando coisas sem sentido de novo. Então, onde você vai agora? De volta pra seção nove?

Motoko: Ir? Me pegou amigo. He he... Ahh... A Net é vasta...

Nessa resolução podemos perceber que a nova configuração de Motoko lhe dá uma nova percepção acerca de seus próprios limites. Novamente, esse tipo de conclusão encara a vida e a tecnologia, em grau hipotético, alcançando termos igualitários na narrativa do arco da história de Motoko com o Mestre dos Fantoques. É um idealismo *faústico*, em certa medida, mas que não impõe a tecnologia sobre os corpos, mas encara a subjetividade de uma inteligência artificial como uma possibilidade.

Na animação de 1995, podemos perceber uma resolução muito parecida com a anterior:

Batou: O que você e ele conversaram?

Ele continua aí, dentro de você?

Será parte de você para sempre?

Motoko: Batou lembra das palavras que eu disse em outra voz no barco aquela noite? Eu entendi agora, mas havia mais.

Era o seguinte: “Quando eu era criança falava sentia e pensava como criança mas ao me tornar adulto, não preciso agir como criança.” E agora posso dizer isso em minha própria voz. Porque agora não sou a mulher que você chamava de Major nem o programa chamado de Mestre dos Fantoques.

Batou: *[Dá uma leve risada]*

No bolso esquerdo do casaco no corredor estão as chaves dos carros.

Pegue o que gostar mais. O código é...

Motoko:...2501? Essa será nossa senha de agora em diante.

[Caminha para o lado de fora da casa onde pode ver amplamente a cidade]

E para onde eu vou agora? Há uma rede vasta e sem limites.

Nesse desfecho podemos notar uma referência da trama principal ao usarem a senha de acesso como o mesmo número que era o que designava o Mestre dos Fantoques, projeto 2501, remetendo à nova subjetividade da protagonista. Com esse pequeno detalhe, o diretor Mamoru Oshii consegue desvelar um aspecto importante da estrutura da resolução que é o das consequências aos personagens (MCKEE, 2013, p.297). Nesse final, o relacionamento de Motoko com Batou parece mais próximo apesar da anormalidade da situação.

Na adaptação *live-action* de Rupert Sanders, notamos um novo desfecho, já que, como vimos anteriormente, o clímax que foi criado também é de natureza distinta das duas primeiras versões:

Major Kira: *[voz em off]*

Minha mente é humana. Meu corpo é fabricado.

Sou a primeira da minha espécie mas não serei a última. Nos apegamos as lembranças como se elas nos definissem. O que fazemos é o que nos define.

A minha alma sobreviveu para lembrar aos que vierem que humanidade é nossa virtude. Sei quem sou e o que vim fazer.

Aramaki: *[no comunicador]*

Major... Atacar os alvos. Está autorizada.

Essa resolução está centrada no monólogo da Major Kira sobre sua relação com si mesma, e, apesar dessa oportunidade poder ser uma ajuda aos espectadores a fecharem toda a dúvida sobre a estória, parece que não foi o caso. Notamos um trecho que é muito contraditório com o próprio roteiro desenvolvido: *“Nos apegamos a lembranças como se elas nos definissem. O que fazemos é o que nos define”*. Se a protagonista concorda com essa filosofia levantada no desfecho, a motivação parece ainda mais confusa, pois, durante todo o filme, vemos a Major justamente lutando para recuperar as lembranças que a definem mais do que simplesmente uma máquina de matar sensual, como buscam construir nessa última parcela do filme. Aliada à motivação duvidosa de Motoko construída durante o filme, a resolução fechou as cortinas do cinema com a insatisfação de algo que podemos chamar de um “furo de roteiro”.

4. A visão do “outro”

Fica evidente, a partir da análise feita no capítulo anterior, que as personagens *Kuze* e *Mestre dos Fantoques* cumprem a mesma função nos diferentes roteiros, uma vez que são eles os supostos antagonistas que se revelariam como aliados no final. No entanto, devemos analisar cada projeção dada a esses dois, já que são muito importantes para o desenvolvimento da trama, e tentar entender quais transformações aconteceram para que se pudesse criar personagens totalmente novas.

Para entender a criação do personagem do Mestre dos Fantoques é necessário analisar o desenvolvimento do próprio no seguimento da estória. No mangá, percebemos que apesar da série de volumes estarem centradas em encontrar diversos inimigos, o Mestre dos Fantoques toma um lugar especial por ser um ponto em comum com o maior antagonista da trama que é a personificação da corrupção do Ministério de Relações Exteriores na personagem Nakamura. No momento que a protagonista encontra Mestre dos Fantoques, o conflito entre os dois fica maior do que o embate com o controle informático das corporações que estão influenciando o governo, isso porque, como vimos anteriormente, temos uma Ideia Governante que assume a importância desses dois personagens para a completude da trama. Isso também acontece no longa-metragem de animação, com algumas modificações de reforço à filosofia anterior. E é desse aspecto de adaptação em que vamos nos debruçar nesse momento.

Na metodologia de roteiro de McKee está apontada a dificuldade de se fazer uma transferência de modelos narrativos em adaptações, seja do romance para o cinematográfico, do dramaturgical para o cinematográfico, ou o inverso para os mesmos. Por isso, o autor defende que se afaste da “pureza literária” e que estejamos “dispostos a reinventar” (MCKEE, 2013, p.344-345). Dessa forma, podemos notar de que maneira é possível adaptar o conteúdo de uma fonte anterior e demonstrar através de outra forma, nesse caso, nas telas de cinema. O anime de *Ghost in the Shell* de 1995, dirigido por Mamoru Oshii, detém algumas de suas subjetividades possíveis de serem analisadas no roteiro. Enquanto ele retoma boa parte dos diálogos anteriores entre Motoko e o Mestre dos Fantoques que estavam no mangá, também adiciona nesse embate signos que não são tão representativos no contexto asiático, mas sim no mundo ocidental. Vemos isso em dois momentos em que a *Primeira Epístola aos Coríntios* é citada pelo Mestre dos Fantoques e Motoko respectivamente.

[CENA 1] **Mestre dos Fantoques**: “O que vemos agora é uma imagem turva num espelho.

Então, devemos nos ver cara a cara.”

[CENA 2] **Motoko**: “Quando eu era criança, falava como criança, sentia e pensava como criança.

Mas, ao me tornar adulto, não preciso agir como criança.”

Distintamente do mangá, o diretor Mamoru Oshii e seu roteirista Kazunori Itô, propuseram fazer a analogia do que representa o “ghost”, o “fantasma” dos dois personagens por um entendimento ocidental do “amor fraterno”, que é o título de *Coríntios 13*. Percebe-se, que, adaptando o roteiro original do mangá, essa nova versão procurou encontrar uma nova interpretação dessa trama, com a subjetividade do diretor marcando sua presença. Todavia, não podemos dizer que houve purismos por parte deles, uma vez que incluíram esse novo olhar.

A filosofia e o valor que atravessam os mangás, não obstante, estão provados pela animação como provamos pela Ideia Governante. A mudança relativa, no entanto, deve ser levada em conta, pois, ela envolve não só o texto do roteiro, mas também o seu complemento que é a imagem. Quando, no anime, o Mestre dos Fantoques fala sobre “uma imagem turva num espelho” o que está sendo apontado é o relacionamento de Motoko em relação a esse personagem, e, como virão, no final da trama, a se encontrar “cara a cara”. No versículo bíblico, Coríntios 13:12, na voz do Mestre dos Fantoques, estamos em uma cena onde Motoko está explicando a Batou porque mergulha e submerge para ver o seu reflexo na superfície da água. Ela questiona sua própria existência frente à sua condição de ciborgue. A relação da imagem e do “eu” que está constantemente em conflito é posta em evidência durante a trama: Motoko quer entender os limites de sua consciência, e isso acontece com o Mestre dos Fantoques, uma inteligência artificial autônoma e consciente, avançando suas atribuições iniciais que eram para o crime.

Nesse encontro de indagações, entende-se que os dois estão passando por um estágio semelhante. Na psicanálise, Lacan definiria esse estágio como o “estágio do espelho”. Esse estágio “está situado no próprio nascimento do eu”(NASIO, 1989, p.59)

e esse pauta sua formação na procura de um semelhante. É interessante notar, a partir disso, a fala simbólica do outro versículo “Quando eu era criança, falava como criança, sentia e pensava como criança. Mas, ao me tornar adulto, não preciso agir como criança.” (Coríntios 13:11). Nessa cena, Motoko, fundida com o Mestre dos Fantoques, responde a Batou o que ela se tornara de aí em diante. A dicotomia criança/adulto parece permear tanto a psicanálise quanto o anime de 1995, onde a visão do outro é constitutiva para entender a si mesmo. Se colocarmos frente a frente as analogias espirituais, portanto, vemos as diferenças que existem do mangá para o anime, e isso conclui em duas personagens também distintas. A espiritualidade da “conexão cármica” apontada pelo mangá institui uma casualidade, um destino e um update de consciência para a protagonista. Porém esse tema não era um incômodo para ela como é na animação: o próprio desejo de se reconhecer frente a um “espelho”. As escrituras cristãs postas na animação, ironicamente, parecem revelar personagens mais coerentes com o cenário pós-moderno: a tristeza da superficialidade das relações, as incertezas, a desigualdade. Dessa maneira, percebemos quais visões do “outro”, personificado no Mestre dos Fantoques, o diretor Mamoru Oshii propôs: alguém semelhante em que se possa espelhar e ter, segundo as convenções cristãs de um mundo globalizado e ocidental, um “amor fraterno”.

O recente longa-metragem de Rupert Sanders também traz sua adaptação no que ele enxerga como função do Mestre dos Fantoques. De início, sua adaptação recebe o conselho de McKee para ser aberta a reinvenção. Escolheram Kuze, nome de uma personagem que esteve em outro arco de estória: *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex 2nd Gig*. No entanto, o desenvolvimento desse personagem não tem em quase nada com esse que lhe inspirou. A característica comum entre os dois é a de que têm um passado em comum com Motoko. Porém, será que esse personagem, apesar de estar no lugar do Mestre dos Fantoques, tem alguma relação à indagação sobre o “outro”?

Na revelação do personagem de Kuze, na trama do filme *live-action*, podemos perceber que a questão levantada pela protagonista não é a do reconhecimento de si mesmo, e sim de suas origens e passado reprimidos pelo sistema. Kuze é reconhecido como companheiro revolucionário e amor de Major Kira interrompido graças à motivação da corporação Hanka em transformá-los em ciborgues para uso governamental. A seguir, a cena da revelação de Kuze:

Major Kira: Eu lembro o que fizeram conosco. Cutter e seus capangas. É daqui que nos levaram. Costumávamos dormir aqui. Éramos como uma família. Todos nós havíamos fugido de casa. Não tínhamos nada... com exceção de um ao outro.

Eles tiraram isso de nós.

Seu nome era Hideo

Kuze: Motoko...

Nessa cena podemos perceber como o roteiro dessa adaptação não trata da relação com o “outro”. Percebe-se que existe uma transição de um “amor fraternal” para a de um “amor romântico” e passional. Dessa forma, Sanders encontrou a motivação principal da protagonista que era a de se vingar, bem diferente a das primeiras protagonistas a que analisamos. Nesse roteiro, a Major Kira não está tão centrada na sua própria concepção do eu e a do semelhante, mas do que fizeram com a sua identidade. A temática pode ser coerente com a de um pós-modernismo em que identidades são suprimidas. No entanto, os roteiros anteriores encontram na amargura e na possibilidade de novas consciências um debate mais concreto do que a simples elucubração de uma conspiração.

Há, portanto, nesse último roteiro, uma supressão da relação do “eu” com o “outro”. Esse filme certamente tomou a liberdade para não ser purista em relação ao que foi feito, porém, encontra-se um contato maior com um clichê de ação: mocinhos matam os bandidos para salvar a humanidade. Há que se indagar por que, nesse último filme, houve tanto desconforto por parte do grupo de roteiristas para se adaptar as questões relacionadas as consciências de ciborgues e inteligências artificiais.

Nossa hipótese defende que o poder de veto dos grandes estúdios está alinhado a defesa de uma estética tecnofílica em detrimento da reflexão crítica e dos aspectos filosóficos. É o que veremos no próximo capítulo.

5. Problemas relativos à estética de grandes produções

Após analisarmos como o desenvolvimento dos roteiros foi apresentado, resta abordar um dos fatores que está no *backstage* da criação do filme mais recente: o poder de veto das grandes produtoras. A partir do entendimento da lógica de diluir o sentido crítico filosófico das versões anteriores na última adaptação, devemos destrinchar as razões que poderiam ter acompanhado essas decisões dos *showrunners*⁵.

Primeiramente, devemos colocar em evidência a performance que o filme teve através dos dados de sua projeção antes da estreia e, se esse foi recebido positivamente na bilheteria. *Ghost in the Shell* (2017) não cumpriu as expectativas de seus custos de produção, segundo o site *deadline.com*. Estima-se que a adaptação de Rupert Sanders trouxe um prejuízo de mais de 60 milhões de dólares para as produtoras Paramount Pictures, Reliance Entertainment e Dreamworks Pictures. Desse modo, o filme foi considerado um fracasso de bilheteria apesar de toda a expectativa de uma nova versão do clássico distópico. O site ainda aponta alguns dos motivos que causassem tal fracasso: as avaliações negativas em sites de crítica, uma campanha de marketing confusa e pouca aparição de Scarlet Johansson nas mídias sociais.

As avaliações previamente citadas sobre sites de crítica podem ser atreladas ao contexto geral do que é observado a partir das mídias sociais e do burburinho causado pela adaptação de 2017. Um primeiro aspecto curioso foi a polêmica acerca do suposto *whitewashing* pela escolha de Scarlet Johansson como protagonista do papel principal. Essa crítica, ainda que uma preocupação importante no contexto de hollywood, onde realmente há um espaço maior e representativo para pessoas brancas, é infundado pelo próprio universo da estória original de *Ghost in the Shell*, onde a distopia já não trataria tanto dos limites das identidades étnicas mas sim de disparidades tecnológicas, sendo o corpo nada além de uma carapaça (“*Shell*”). Podemos ainda perceber que o diretor da animação de 1995, Mamoru Oshii, também acredita que esse criticismo foi sem motivos, pois “o corpo de um ciborgue está além do nome asiático que a personagem possui” (www.ign.com). Todavia, devemos analisar qual repercussão houve de fato sobre esse burburinho negativo do filme. Talvez, o maior impacto que essa polêmica causou tenha sido no Twitter. A esse fato podemos relacionar o que o site *deadline.com*

⁵ Showrunners: termo inglês que define aqueles que são encarregados em produzir o conteúdo audiovisual.

se referia como “marketing confuso”. Ao longo da campanha de lançamento, as mídias sociais, em especial no Twitter do filme *live-action*, tiveram a proposta de viralizar seu conteúdo através de um “gerador de memes” com uma *hashtag* definida em “*I am Major*” (Eu sou a Major). Essa ação de marketing deu abertura para que os internautas fizessem sarcasmos com a campanha, em especial, atacar a escolha de Johansson como protagonista já que ela “deveria ser japonesa”. O fato é que apesar de toda a polêmica, as posições foram variadas nas mídias sociais (*imagem 1*) e isso não pode ser considerado o maior comprometedor da fuga de bilheteria como aparenta ser na superfície do *buzz*. O que podemos notar nessa dinâmica de publicidade foi a de uma promoção do filme com um relacionamento muito distante do interesse principal dos fãs. A essa ação entendemos que houve uma busca por viralizar o conteúdo de forma irrestrita o que pode nem sempre ser aconselhável.



Fonte: Twitter

Mais impactante para a bilheteria, no entanto, são as críticas que são publicadas logo que um filme é disponibilizado. Podemos notar que para o público, em geral, os formadores de opinião são uma ponte importante para a credibilidade de um filme. “As fontes de maior confiança dos usuários são aquelas que privilegiam o conteúdo gerado por pessoas comuns” afirma Carolina Frazon Terra (TERRA, 2012, p.84), a partir da

pesquisa do IBOPE sobre quais fontes são as mais importantes antes do momento da compra. O ambiente dos influenciadores que apresentaram o conteúdo nas mídias online antes da estreia pode ser um termômetro para demonstrar a evolução desse relacionamento entre filme e consumidores. Sites de crítica especializada em cinema, como o *Rotten Tomatoes*, não receberam a adaptação muito bem. Nesse site, o nível de aprovação foi de 43% baseado em 273 críticas e o consenso crítico foi de que “o filme traz visuais interessantes e uma atuação cativante de Scarlet Johansson, mas o resultado final não traz a magia do material original” algo que pudemos notar ao longo da análise do roteiro através do presente trabalho. No site Metacritic o filme recebeu a nota 52 de 100, em 42 críticas demonstrando que a má recepção da obra foi convergindo nesses canais.

Pudemos perceber, também, em grandes influenciadores digitais brasileiros, como o site Jovem Nerd, um *hype* inicial muito forte e uma decepção cada vez maior até o momento da exibição do filme. Escolhemos analisar esse site, pois, esse foi um dos poucos com relevância nacional que conseguiu ter acesso à coletiva de imprensa e estar perto o suficiente do *backstage* em eventos para poder antecipar seus seguidores para o filme estrelado por Johansson. Ao longo de 5 vídeos no YouTube, atualmente, a plataforma oficial do site na internet, podemos perceber essa mudança de opinião no momento em que analisam um dos trailers de *Ghost in the Shell (2017)*. Um dos apresentadores comenta: “Eu estou realmente empolgado com esse filme. Fomos ao evento e eu estava muito empolgado. Eu acredito que o filme vai ser bom, mas essa *parada* de ‘descobrirei’ quem eu era dá aquele nervoso que eu não gostaria de sentir” (<https://www.youtube.com/user/JovemNerd>) desse momento em diante, antes mesmo da exibição do filme, era possível perceber na comunidade certo desconforto em transformar a estória do conflito de consciências na estória de busca pelo passado perdido. No último vídeo, comentando os piores filmes de 2017, podemos perceber que esse descontentamento realmente aconteceu. Portanto, acreditamos que o fato mais consistente sobre fracasso do filme não está na polêmica do *whitewashing*, mas no que ele ofereceu tanto antes da exibição, nos trailers e marketing, como produto final nas telas. Percebemos, assim, uma convergência de opiniões ao dizer que o filme é atraente visualmente, mas que faltou “substância” no roteiro, de acordo com a maioria dos críticos.

Dadas essas informações sobre a supressão do caráter filosófico, que era a marca registrada das versões anteriores, ainda devemos responder o que levou as produtoras e *showrunners* a seguirem em um projeto modelado dessa forma. As bilheterias não responderam com essa medida, porém, dentro do dispositivo cinematográfico podemos perceber um fenômeno inerente à crescente velocidade das “máquinas de visão” como aponta Paul Virilio:

“Se ver é prever, compreende-se melhor por que a previsão tornou-se em pouco tempo uma indústria autônoma, com o progresso da simulação profissional, da antecipação organizacional até o surgimento destas `máquinas de visão` destinadas a ver, a prever em nosso lugar, máquinas de percepção sintética capazes de nos superar em determinados domínios, determinadas operações ultrarrápidas em que nossas próprias capacidades visuais são insuficientes pelo fato da limitação, não mais da profundidade de campo de nosso sistema ocular, como acontecia com o telescópio e o microscópio, mas pela *profundidade de tempo* excessivamente fraca de nossa apreensão fisiológica das imagens” (VIRILIO, 1994, p. 89).

Temos, portanto, dentro de um certo *modus operandi*, uma mania da indústria cinematográfica em priorizar imagens de sequências rápidas, com a maior quantidade de frames possível ao alcance da tecnologia. Um arsenal de informação que, ao final, nem sempre entrega um bom produto. O grande paradoxo que se percebe através desse estudo é que, mesmo o cyberpunk tendo um histórico de obras que são críticas em sentidos profundamente filosóficos, sociais e econômicos, o capital o toma como seu *playground* luminoso, prevalecendo a imagem sobre a substância. É bem verdade, que, existe certo fetichismo por uma cidade distópica recheada de paralelos com a nossa contemporaneidade, e isso também é um fenômeno pós-moderno, como aponta Jameson:

“... a cidade alienada é, acima de tudo, um espaço onde as pessoas são incapazes de mapear (em suas mentes) sua própria posição ou a totalidade urbana na qual se encontram: redes

urbanas como a de Jersey City, em que não se encontra nenhum dos marcos tradicionais (monumentos, pontos centrais, limites naturais, perspectivas construídas), são os exemplos mais óbvios.” (JAMESON, 1996, p.76 – 77).

5.1 – Histórico da produção

Para entender a maneira como a narrativa foi apresentada nessas três versões também temos o gênero como um aspecto importante no que é a delimitação do produto e de suas relações com os consumidores. Ao se escolher determinado gênero, o *showrunner* deve ter em conta que “ele não deve apenas concretizar as antecipações do público, para não correr o risco de causar confusão e desapontamento, como também deve concretizar sua expectativa por momentos inéditos e inesperados, para não correr o risco de entediá-lo.” (MCKEE, 2013, p.87). Isso é um parâmetro que segue não só uma lógica mercadológica, mas de uma lógica de reconhecimento que é implicada, especialmente, quando falamos sobre histórias já conhecidas pelo público e de suas exigências como consumidores.

Se olharmos para trás, desde o mangá, existe uma designação que se atém não diretamente ao conteúdo, mas sim ao foco do público que essa mídia serve. O mangá original de *Ghost in the Shell* está situada na categoria *Seinen* que é a de mangás para o público masculino com teor “maduro”, diferentemente dos *Shonen*, que são destinados a garotos mais jovens. É bem comum encontrar nos mangás *Seinen* temas da ficção científica, como vemos em *Ghost in the Shell*, e conteúdo geralmente violento e/ou que contenha sexo. Vale também notar que, nesse tipo de mangá, existe certo nível de sobriedade, algo que traz um paralelo grande com as distopias que requerem esse tipo de análise mais séria sobre o ambiente. Dito isso, é importante notar que o surgimento da história original continha “conteúdo adulto”. Notam-se nas escolhas da produção de *Ghost in the Shell (2017)* uma relação com as versões anteriores que se apresentam como menos superficiais especialmente no tocante das relações humanas.

A descrição anterior que colocamos sobre os mangás *Shonen* e *Seinen* nos convida a reflexão de qual foi o lugar que o filme com Scarlett Johansson tomou na indústria hollywoodiana com o público. Se a sobriedade e temas adultos saíram de cena e o que fora importado foram blocos de um *storyboard* de ação que fora replicado, qual

é a relação dessas produtoras com o seu público? Não seria uma grande ofensa induzir alguém que espera um filme sério a ser tratado como uma criança que espera ser somente estimulada?

Esses avanços na tratativa do público massificado dos cinemas podem ser analisados pela cadeia de pessoas importantes que estiveram envolvidos na produção do filme *live-action*. Uma das produtoras envolvidas nesse filme foi a Arad Productions de Avi Arad. Arad é um dos maiores nomes de produtores que estiveram envolvidos nos rentáveis filmes da Marvel das últimas décadas. A produção do filme *Ghost in the Shell* (2017), no aspecto imagético, pode ser relacionada com a destreza da experiência dos produtores da ficção baseada em super-heróis, talvez o mais rentável mercado de conteúdo cinematográfico que se tem notícia. Porém, diante do fracasso de todo o dinheiro investido na produção do filme dirigido por Rupert Sanders, devemos entender que talvez o paralelo entre a ficção japonesa e a ficção norte-americana não deve ser tão simplório como parece que foi o caso.

Talvez, no caso dos filmes de super-heróis, estejamos falando de um público mais jovem, como é o caso dos mangás *Shonen* japoneses, e não de um público mais maduro que era o público-base de *Ghost in the Shell*. A transferência de públicos pode ter sido uma das causas do fracasso, ainda que o filme não se encaixe inteiramente como um filme para todas as idades. O fato é que, no que diz respeito ao gênero, os filmes de super-heróis entram numa categoria crescente de filmes de ação. É um movimento constante que “cineastas de ação de Hollywood subestimam o interesse de seu público por personagem, pensamento e sentimento e, pior, superestimam sua habilidade de evitar clichês do gênero de *Ação*.” (MCKEE, 2013, p.69). Aparentemente, a análise de McKee não parece ter sido levada em conta no desenvolvimento do projeto de *Ghost in the Shell* (2017). Segundo as definições de gênero cinematográficos do próprio McKee, existe uma diferença entre *Trama de Educação* e *Ação*, onde o primeiro é relacionado com valores interiores (consciência, inteligência, artificialidade), enquanto o segundo apela a valores públicos (vingança, liberdade, escravidão)(MCKEE, 2013, p.48). Nessa abordagem do gênero ação, podemos ver o comum efeito final de que protagonistas vencem os antagonistas pela vingança, ainda que o problema social da metrópole cibernética não esteja sendo abordado. Se esse tipo de narrativa for comparado com as versões anteriores, notamos um tipo de protagonista muito mais individualista que empobrece a crítica nesse ambiente distópico. Como vimos no capítulo anterior sobre a

relação com o antagonista, poderíamos entender essa estória muito mais como um gênero de *Trama de Educação*, envolvendo os dois personagens, do que simplesmente um gênero tão abrangente como o de *Ação*.

Nota-se que essas “grandes cabeças” das produções hollywoodianas procuraram simplificar ao máximo o conteúdo que seria adaptado. Esse tipo de vício da linguagem rápida da cinematografia também é o tom dos bastidores, onde, tais escolhas são baseadas em pouca informação e mais em jargões da moda, e de possibilidade de efeitos especiais sem que haja um aprofundamento suficiente para entender se tais relações são ou não verdadeiras. Rupert Sanders, em entrevista ao canal Jovem Nerd, demonstra que nem mesmo sua posição de diretor lhe deu tanto poder de veto: “Quando me contataram pela primeira vez já existia um roteiro pronto”(https://www.youtube.com/watch?v=9_ZnKXlc6YU&t=1381s). Aqui notamos uma relação de produção x direção que pode não ser muito saudável. Os esforços de um diretor, ainda que possa estar empenhado em fazer jus a um material original, podem se chocar com os das produtoras que representam os maiores acionistas do projeto. Isso gera um desconforto que pode apontar um tipo de política no mercado criativo cada vez menos libertária, e sim, um ambiente cada vez mais sufocante, justamente o contrário do que é a mensagem reflexiva proposta pelas distopias.

Após as acusações pela própria Paramount, no site *Independent*, de que “a controvérsia do *whitewashing* pelo *casting* de Scarlet Johansson foi parte causadora do fracasso do filme”, entendemos que essa externalização da culpa foi mais uma vez uma justificativa extremamente sufocadora e acrítica dos produtores envolvidos com o filme. O público não pode ser culpado pelo fracasso. Deve sim ser criticada a ordem vigente da hierarquia hollywoodiana e sua insistência em apostar em clichês, pois seu dispositivo é uma importante fonte de informação e de reflexão global.

6. Considerações finais

Buscamos, através desse trabalho, entender melhor quais são as estratégias implementadas em uma série de filmes que têm representatividade na definição do pós-moderno e na cultura do cyberpunk. Procuramos salientar a importância de estar alerta sobre os possíveis paradoxos criados nas distopias, pois, alienar esse cenário pode significar uma real regressão em sociedades que consomem cinema massificado. A preocupação desse estudo esteve centrada em olhar de maneira técnica para os objetos apresentados definindo seus conceitos e destrinchando, a partir do roteiro, suas estratégias textuais. Também partimos da análise contextual do pós-modernismo e do poder dos grandes estúdios para identificar as relações da ordem da velocidade e da superficialidade que entram em colapso com obras que visam justamente o contrário.

As hipóteses levantadas acerca da relação paradoxal do uso dessa distopia para um apelo estético encontram-se abertas para a discussão em futuras ocasiões. No entanto, devemos estar atentos sobre a moda relacionada a essa prática. O estudo entende que, apesar de tudo, as produções são capazes de diluir a “substância” de histórias, conscientemente ou não. O que se recomenda é um maior aprofundamento no uso das distopias, porque suas filosofias e reflexões podem ser muito importantes para debates atuais.

Caso o tema seja estudado novamente, é necessário pensar não só as relações das teorias do pós-modernismo com as distopias, mas também analisar como as distopias vêm sendo construídas nos últimos tempos, e tentar entender quais são suas tendências e verossimilhanças com determinados momentos, preocupações e causas. Esse é um campo da ficção que é delimitado e específico, porém possibilita um diálogo crítico com determinado período que pode ser muito útil para a sociedade civil. Para a academia, esse tipo de estudo contribui para o conhecimento de modelos e a possibilidade de criação de novas escritas baseadas nesse olhar crítico e comparativo com pensamentos contemporâneos, que estão em constante conflito.

Não podemos deixar de mencionar, ultimamente, que o leitor-criador de linguagem audiovisual deve tentar ao máximo respeitar uma perspectiva que leve à reflexão. Em especial, sobre obras que são inerentemente reflexivas. Como pudemos

perceber, os vícios da linguagem da velocidade, que são cada vez mais marcantes na indústria do cinema podem ou não vingar. Foi quase unanimidade a opinião nas redes sociais dos que assistiram a adaptação de Sanders: o filme apostou muito mais no apelo visual do que em uma estória convincente. Quando nos incomodamos com a diluição de sentido, é possível entender melhor o roteiro que está sendo trabalhado. Vislumbramos, então, a partir da análise comparativa do último filme com as versões anteriores, uma tentativa que parece resgatar o que tinham de melhor na “carapaça” de sua superficialidade imagética. Infelizmente, como diz o ditado popular, “quem vê cara não vê coração” e no caso do roteiro de *Ghost in the Shell (2017)*, não se vê o *Ghost*, a alma, essa consciência que é buscada com tanto ímpeto por Motoko nas primeiras versões.

7. Bibliografia

- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. **O Mal-Estar da Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 2003.
- HILÁRIO, Leomir Cardoso. **Teoría Crítica e Literatura: A Distopia como Ferramenta de Análise Radical da Modernidade**. Anuário de Literatura: Universidade de Santa Catarina, v.18, n.2 (2013), p. 201-215.
- JAMESON, Frederic. **Pós-Modernismo, a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1996.
- LE MOS, André. **Ficção Científica Cyberpunk: O Imaginário da Cibercultura**. Conexão – Comunicação e Cultura: Universidade de Caxias do Sul, v.3, n. 6, p. 9-16, 2004.
- MCKEE, Robert. **Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiro**. Curitiba: Arte e Letra, 2013.
- NASIO, Juan David. **Lições sobre os 7 conceitos cruciais da psicanálise**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1989.
- ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- PENA, Felipe. **A Perna coxa da tecnologia – Fantasias totalitárias dos Náufragos da Polissemia na Cibercultura**. Intercom 2003 – NP de Tecnologias da Informação e comunicação.
- SHIROW, Masamune. **Ghost in the Shell**. Volumes 1 – 8, Titan Books, 1995.
- SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-Orgânico: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.
- TERRA, Carolina Frazan. **Como Identificar o usuário-mídia, o formador de opinião on-line no ambiente das mídias sociais**. Revista Internacional de Relações Públicas, número 4, volume II, 2012.

VIRILIO, Paul. **A Máquina de Visão**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1994.

SHINDO, Takuma. **Ghost in the Shell Perfect Book**. São Paulo: JBC, 2017

7.1 – Sites pesquisados

https://www.rottentomatoes.com/m/ghost_in_the_shell_2017

<https://www.youtube.com/user/JovemNerd>

<https://deadline.com/2017/04/ghost-in-the-shell-scarlett-johansson-boss-baby-beauty-and-the-beast-weekend-box-office-1202056616/>

<https://deadline.com/2017/04/ghost-in-the-shell-scarlett-johansson-box-office-flop-whitewash-1202061479/>

<https://www.metacritic.com/movie/ghost-in-the-shell-2017>

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/ghost-in-the-shell-scarlett-johansson-rupert-saunders-cyborg-masamune-shirow-manga-series-a7664626.html>

<https://www.ign.com/articles/2017/03/21/original-ghost-in-the-shell-director-mamoru-oshii-has-no-problem-with-live-action-remake>

https://www.imdb.com/title/tt1219827/companycredits?ref_=tt_dt_co

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/ghost-in-the-shell-box-office-loss-60-million-a7671746.html>

<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Seinen>