

**ANIMAÇÃO E FILOSOFIA: ASPECTOS DO EXISTENCIALISMO SARTREANO NA  
OBRA DE ANIMAÇÃO JAPONESA *GHOST IN THE SHELL* (1995)**

***ANIMATION AND PHILOSOPHY: ASPECTS OF SARTREAN EXISTENTIALISM  
IN THE JAPANESE ANIMATION WORK *GHOST IN THE SHELL* (1995)***

**Lidia Romão Arruda Bardaouil<sup>1</sup>**

**Resumo**

O artigo tem por intento relacionar a filosofia existencialista sartreana, com os temas imagético-textuais do filme *Ghost in the Shell* (1995) a partir da análise interpretativa dos personagens, narrativa, roteiro, cenários, ritmo e trilha sonora. Busca-se encontrar um possível conceito-imagem que o filme transmite, perpassando pela relação entre o existencialismo e a cibernética no *sci-fi*, e estabelecendo conexões e paralelos entre o enredo e os conceitos filosóficos introduzidos por Jean-Paul Sartre no livro “O Ser e o Nada” (1943), a fim de descobrir novas formulações ontológicas a partir da arte. A pesquisa pode afirmar semelhanças entre os personagens da trama com a concepção de ser-para-si sartreano, ou confrontá-la, levando em conta que a interpretação do filme é extremamente subjetiva e possui um leque significativo de interpretações possíveis.

**Palavras-chave:** existencialismo; *Ghost in the Shell*; animação japonesa; *sci-fi*; ciborgue.

**Abstract**

*The article attempts to relate the Sartrean existentialist philosophy with the imagery-textual themes of the film *Ghost in the Shell* (1995) drawing a philosophical reflexive line on the subject, from the interpretative analysis of the characters, narrative, script, scenarios, rhythm and soundtrack. It seeks to find a possible concept-image that the film conveys, permeating the relation between existentialism and cybernetics in *sci-fi*, and establishing connections and parallels between the plot and the philosophical concepts introduced by Jean-Paul Sartre in the book "O Being and Nothingness" (1943), in order to discover new ontological formulations from art. The research may affirm similarities between the characters of the plot with the sartrean conception of being-for-itself, or confront it, taking into account that the interpretation of the film is extremely subjective and has a significant range of possible interpretations.*

**Keywords:** *existentialism; Ghost in the Shell; japanese animation; sci-fi; cyborg.*

---

<sup>1</sup> Graduada em Artes Visuais, Bacharelado, Departamento de Artes e Representação Gráfica - FAAC – UNESP, lidiabardaouil@gmail.com

## 1. Introdução

A arte esteve atrelada à filosofia em diversos momentos da história da humanidade, desde a antiguidade na civilização grega, até a filosofia estética na modernidade. Contudo, a partir do século XIX alguns filósofos iniciaram um modo de pensar o ser humano que perpassava por elementos emocionais e afetivos, não só como objeto ou tema de análise, mas como um elemento essencial de acesso ao mundo. A dor e o tédio em Schopenhauer; a vontade em Nietzsche; a angústia em Kierkegaard.<sup>2</sup> São temas ditos “páticos”, por extrapolarem a racionalidade (logos) com o qual a filosofia habitualmente encarava o mundo, segundo Júlio Cabrera (2006), doutor em cinema e filosofia pela Universidade Nacional de Córdoba (Argentina).

Em seu livro “O Cinema Pensa: Uma Introdução à filosofia através dos filmes”, Júlio Cabrera explica que cada personagem de um filme carrega um “conceito imagem” que conduz a trama, e é através das escolhas, pensamentos e relações entre eles, que nós espectadores compreendemos o conceito imagem de um filme em geral. Tal conceito imagem é usado por Cabrera (2006) para referir-se à imagem cinematográfica que pensa filosofia, ou seja, a imagem que possui uma argumentação, uma ideia a ser transmitida através dos recursos fílmicos. *Ghost in the Shell* (1995) possui um conceito imagem a ser decodificado, e mesmo sendo ficcional, tem muito a contribuir para a reflexão da realidade:

Mesmo quando um filme apresenta monstros ou situações absolutamente impossíveis [...] o cinema apresenta mediante tudo isso, problemas relacionados com o homem, o mundo, os valores etc. [...] Até King Kong ou a saga Guerra nas Estrelas afirmam alguma coisa – verdadeira ou falsa – a respeito da humanidade ou do mundo em geral. (CABRERA, 2006, p. 26)

Os personagens Motoko (uma ciborgue) e Mestre dos Fantoques (uma consciência inorgânica) são representações fictícias de um conceito existencial no momento em que buscam saber quem são, do que são feitos e o que os caracteriza, sentindo a angústia da liberdade e da negação neste processo.

Ao relacionarmos existencialismo e a cibernética em *Ghost in the Shell*, a partir do hibridismo do ciborgue, e da liberdade provinda do nada constituinte do ser humano, segundo Sartre, podemos perceber que estamos falando em contextos diferentes, porém, de um mesmo assunto: A reinvenção do homem por ele mesmo, e a auto construção em uma rede vasta de possibilidades e escolhas. Sartre no plano ontológico, e o ciborgue no plano fisiológico, porém, ambos se misturam e influem de maneira direta um no outro no enredo do filme *Ghost in the Shell*.

Tomaz Tadeu (2000), no livro “Antropologia do ciborgue: Vertigens do pós-humano”, nos chama atenção para uma das questões mais importantes do nosso tempo: onde termina o humano e onde começa a máquina? Enquanto a ontologia<sup>3</sup> se preocupa em descobrir quem é o sujeito, a cibernética se ocupa em descobrir quem vem além do sujeito.

Além disso, a partir do enredo de *Ghost in the Shell*, ainda podemos nos perguntar: Onde um ciborgue com memórias implantadas e corpo 99% mecanizado, como é o caso dos personagens do filme, se encaixaria na teoria existencialista sartreana? Segundo Sartre, o ser humano é o único ser o qual primeiramente existe, gratuita e contingentemente, para só

<sup>2</sup> Aforismos para a sabedoria de vida, Schopenhauer (1851). Além do Bem e do Mal - Prelúdio a uma Filosofia do Futuro, Nietzsche (1886). O Conceito de Angústia, Kierkegaard. (1844).

<sup>3</sup> Do grego *ontos* (ser) *logia* (estudo), ramo da filosofia metafísica o qual estuda as estruturas do ser.

então vir a desenvolver sua essência. Logo, um ciborgue que possui um corpo fabricado, assim como se fabricam armas e objetos, tendo o trabalho militar como motivo de sua criação, porém, ainda com um cérebro orgânico, seria um ser-em-si, ou ser-para-si? A essência precederia a existência no ciborgue, ou a existência precederia a essência, tal qual é conosco?

São questões perigosas de se esperar respostas objetivas, porém, que podem nos ajudar a refletir não apenas sobre a complexidade da obra em questão, mas sobre o assunto que se faz real e cada vez mais presente na contemporaneidade. Analisemos então, primeiramente, como se dá a intersecção entre o existencialismo e o ciborgue.

## 2. Relacionando

### 2.1. O Ser e o Nada

No centro da filosofia sartreana, temos um ser que não pode ser objeto de uma definição ou de qualquer caracterização definitiva, um ser contingente e ontologicamente livre de determinações essenciais ou imutáveis. Para compreender isto, precisamos entender alguns conceitos principais presentes no livro *O Ser e O Nada* (1943), os quais nos levam a concluir tal afirmação.

Em sua introdução, chamada “Em busca do ser” (SARTRE, 1943, p.15), Sartre perpassa o pensamento de inúmeros filósofos que já se preocuparam com este mesmo tema, e pontua concordâncias e discordâncias entre os precursores da fenomenologia, a fim de chegar aos dois conceitos-chave de sua investigação, dividindo a reflexão em duas esferas: a do ser-em-si, e a do ser-para-si.

Primeiramente, o ser-em-si é o ser das coisas, fechado, pleno, completo, repousa em si, reside em si e é isolado em seu próprio ser. Sendo assim, o ser-em-si não pode remeter a si próprio, pois se explica que o ser é si, e não em relação a si. Para Sartre, se o ser é pleno em si próprio, não há espaço para remeter a si, enquanto está sendo. No ser-em-si não cabe a dúvida, ou o questionamento, ou seja, não cabe a negação. Desta forma, não existe o princípio da alteridade para o ser-em-si, pois ele não se dirige a nada que ele não é. Diz-se que o ser-em-si é opaco a si mesmo, ou seja, não pode ver a si próprio:

De fato o ser é opaco a si mesmo exatamente porque está pleno de si. Melhor dito, o ser é o que é. [...] Resulta, evidentemente, que o ser está isolado em seu ser e não mantém relação alguma com o que não é. [...] Isso significa que, por si mesmo, sequer poderia não ser o que é; vimos, com efeito, que não implica nenhuma negação. É plena positividade. [...] O ser em si é, o ser é em si, o ser é o que ele é. (SARTRE, 1943, p.40).

Podemos interpretar o ser-em-si na categoria de ser das coisas, como um ser que possui sentido de ser. Seu sentido de existir, sua essência, é ser o que se é, e não há dúvidas acerca disto.

Já o ser-para-si, é justamente o oposto. É um ser que remete a si, e não é em si. Sartre explica que toda consciência é consciência de algo, ou seja, se projeta para fora de si, e quando se volta para si mesma, não está em si, ou seja, a consciência é vazia de ser. Este movimento de ser-para-si, segundo Sartre, é um movimento humano, que só é possível através da consciência refletida, isto é, a consciência voltada para ela mesma.

Através disso, surge a dúvida, a possibilidade da negação, que é o nada. Compreende-se então, que o ser da consciência é o nada, e sendo o homem consciente de si: “O homem é o ser pelo qual o nada vem ao mundo.” (SARTRE, 1943, p.64). Só o homem pode negar a si, questionar, e trazer à luz a ideia do nada. Sartre explica:

Dizer que a consciência é consciência de alguma coisa significa que não existe ser para a consciência [...] é dizer que deve se produzir como revelação-revelada de um ser que ela não é e que se dá como já existente quando ela o revela. (SARTRE, 1943, p. 35)

Isto quer dizer que o homem, quando percebe a si mesmo por meio da consciência refletida, já existe antes de se perceber existente, e se vê um ser livre de determinações exatas ou fechadas, enquanto o nada constituinte de seu ser implica na liberdade de se auto definir. Assim sendo, a liberdade não é uma escolha, ou algo conferido ao ser, mas sim uma condição ontológica para sua existência: o homem é liberdade de ser.

Também implica dizer que se a consciência que revela a si mesma, já existe antes de se revelar, então, a existência precede a essência no ser-para-si. O ser primeiramente existe, depois se reconhece, se questiona e então se define. Como citado anteriormente, o ser-para-si só pode ter uma essência após existir e através das suas livres escolhas, cria seu conteúdo, partindo do nada e da liberdade que constituem seu ser.

Essa liberdade a qual somos e não podemos nos livrar é percebida, segundo Sartre (1943), através do sentimento de angústia. A angústia se dá por não termos uma essência pré-definida, um propósito dado por uma ideia de divindade que dê sentido a nossa existência e uma definição essencial de nosso ser. Nessa liberdade, somos contingentes e nossa existência completamente gratuita. Não temos definição, somos liberdade de ser, somos o nada, ou em uma interpretação pessoal, somos como uma folha em branco a ser escrita:

A angústia é necessariamente a forma de se dar conta da liberdade e de sua indeterminação. O homem se angustia ao perceber que sua constituição é o nada e que, por isso mesmo, sua condição é uma radical indeterminação. É o viver sem referências, num estado onde o homem sente o peso da ausência de qualquer determinação, o angustia. (NORBERTO, 2008, p. 02)

Para nos aliviarmos de tal angústia, tentamos fugir de nossa condição através da má-fé, conceito introduzido por Sartre (1943) no capítulo 2 de *O Ser e o Nada*. A má-fé é o mecanismo que o homem utiliza para suportar a total indeterminação de seu ser e o nada o qual ele é constituído, agregando a si definições alheias que dizem como ele deve ser e agir no mundo.

A má-fé nada mais é do que a tentativa do homem de fugir de sua condição (de condenado à liberdade), se associando a uma imagem criada de si mesmo ou um papel social que tenta retirar a liberdade de sua condição, aliviando assim seu sentimento de angústia. (NORBERTO, 2008, p.02)

Segundo Marcelo da Silva Norberto (2008), na má-fé, o homem mente para si mesmo na busca de adotar uma imagem com a qual se identifique tão fortemente, que não caiba a possibilidade de ser diferente, nem de negar que é daquele jeito, ou seja, do não-ser. O homem busca a plenitude do ser-em-si, ou seja, um intento fadado ao fracasso, pois nunca poderá ser algo imutável.

A má-fé busca livrar o homem do peso das escolhas e da responsabilidade que elas carregam, ou seja, é a negação da própria liberdade, que implica na negação de ser o que se é enquanto ser-para-si.

## 2.2. O Ciborgue

Ciborgue é uma palavra de origem inglesa, provinda da junção de cyb (ergetic) org (anism), ou organismo cibernético, que por definição é um organismo o qual possui partes orgânicas (naturais), e partes eletrônicas, cibernéticas (CABRAL, 2011). Tal hibridismo e heterogeneidade do ciborgue que mistura o orgânico e o eletrônico é um tema complexo que engloba diversas áreas do conhecimento, desde a política, a biologia, a sociologia, até a filosofia.

Danna Haraway é uma pesquisadora americana de Cibercultura e feminismo cibernético, e o mais importante: ela é uma ciborgue, tendo próteses internas em membros do corpo, revestidas por músculo e pele orgânica. Sua obra mais renomada é *O Manifesto Ciborgue*, publicado em 1984. Neste manifesto, a teoria cibernética de Haraway rejeita qualquer essencialismo humano, descartando termos como “natural” ou “artificial” que tem seus limites desfeitos pelo hibridismo do ciborgue.

A crítica ao pensamento naturalista e determinista, através da tecnologia cibernética, traz consigo um caráter de responsabilidade sobre a mudança que queremos em nós e no mundo, a fim de estabelecer a liberdade que o ser híbrido tem para se reinventar, não havendo uma natureza imutável à qual o ser humano esteja biologicamente preso. Para além disto, também coloca a ideia de que tudo no ser humano é construído e não essencial, e que historicamente falando na condição de mulher, “Estamos dolorosamente conscientes do que significa ter um corpo historicamente constituído” (HARAWAY, 1984, p.51). A autora questiona as identidades individuais, explicando que as construções das definições são socioculturalmente constituídas:

As identidades parecem contraditórias, parciais e estratégicas. Depois do reconhecimento, arduamente conquistado, de que o gênero, a raça e a classe são social e historicamente constituídos, esses elementos não podem mais formar a base da crença em uma unidade “essencial”. Não existe nada no fato de ser “mulher” que naturalmente una as mulheres. Não existe nem mesmo uma tal situação – “ser” mulher. Trata-se, ela própria, de uma categoria altamente complexa, construída por meio de discursos científicos sexuais e de outras práticas sociais questionáveis. (HARAWAY, 1984, p. 47)

Apesar de ser principalmente direcionado à crítica às estruturas familiares e ao feminismo, *O Manifesto Ciborgue* (HARAWAY, 1984) vai além e refere-se à heterogeneidade do ciborgue como um mecanismo de dissolução e questionamento da singularidade e exclusividade humanas, tendo as noções de indivíduo, átomo e sujeito sendo substituídas por fluxos, intensidades e redes.

No livro *Antropologia do Ciborgue: Vertigens do pós-humano*, Tomaz Tadeu (2000) aponta para uma construção de nós mesmos como indivíduos e como sociedade quando temos um sistema cultural baseado em tecnologia:

As redes também estão dentro de nós. Nossos corpos, nutridos pelos produtos da grande indústria de produção da grande indústria de produção de alimentos, mantidos em forma sadia – ou doentia – pelas drogas farmacêuticas e alterados pelos processos médicos, não são tão naturais quanto a empresa Body Shop quer nos fazer crer. A verdade é que estamos construindo a nós próprios, exatamente da mesma forma que construímos circuitos integrados ou sistemas políticos – e isso traz algumas responsabilidades. (TADEU, 2000, p. 24)

Com isto, percebemos que não é preciso implantar partes eletrônicas em nossos corpos para sermos seres híbridos, mas que já o somos há muito tempo quando utilizamos

automóveis ou óculos, por exemplo, que também são um tipo de tecnologia, e que é de nossa responsabilidade (como humanidade) essa construção e suas implicações nos indivíduos e na sociedade.

A partir disto, pensemos como a temática do ciborgue que questiona sua própria identidade, abordada em *Ghost in the Shell*, e também a própria ficção científica, nos permite uma associação direta com temas existencialistas, no momento em que ambos estão para o futuro. Luiz Carlos Maciel (1967), renomado escritor e filósofo brasileiro, explica em seu livro *Sartre – Vida e Obra*, que o ser-para-si sartreano cria um conteúdo através dos atos, diante das possibilidades de escolha, e a ação da escolha é assim, fundada no vazio. Desta forma o seu projeto de pessoa estará sempre no futuro. O ser-para-si pretende ser. Úrsula Leguin (1969), uma das mais aclamadas escritoras do gênero da ficção científica, diz que o *sci-fi* e o futuro são pura metáfora, extrapolando o presente através de uma suposição de futuro, e é esta extrapolação que Mamoru Oshii, realiza com maestria em *Ghost in the Shell*.

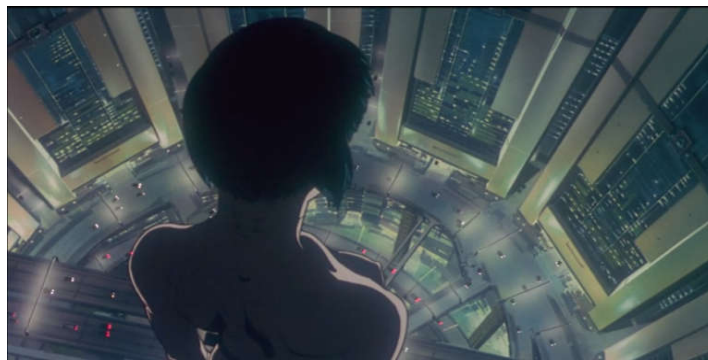
Neste diálogo entre o futuro no *sci-fi* e o futuro no existencialismo, podemos pensar que diante das possibilidades reais da existência de ciborgues, tornam-se necessárias novas reflexões ontológicas do ser, considerando as variantes que a vida pós-humana pode agregar à ontologia humana no futuro. Considerando que Sartre não cita essa temática diretamente, pretendo, portanto, fazer tal aproximação. Como diz Tomaz Tadeu da Silva (2000) “Ironicamente, a existência do ciborgue não nos intima a perguntar sobre a natureza das máquinas, mas, muito mais perigosamente, sobre a natureza do humano: quem somos nós?” (TADEU, 2000, p. 11)

### 3. Analisando

#### 3.1. A Negação Humanizadora de Motoko.

Motoko se comunica com alguém por uma espécie de interfone e recebe um sinal para iniciar uma operação militar. Ela se livra das roupas, e dá um salto livre e exuberante, de costas e cabeça pra baixo, do alto de um prédio. (Figura 1) Esta cena é, metaforicamente, uma síntese do que *Ghost in the Shell* se trata: um mergulho no desconhecido, uma queda livre no vazio e no mar de informações das redes contemporâneas da cidade *cyberpunk*. O mergulho de Motoko se repete em outros momentos do filme, e o ato de mergulhar em si torna-se uma chave para compreendermos o personagem.

Figura 1: *Ghost in the Shell*, Direção: Mamoru Oshii, 1995, 2:33min.

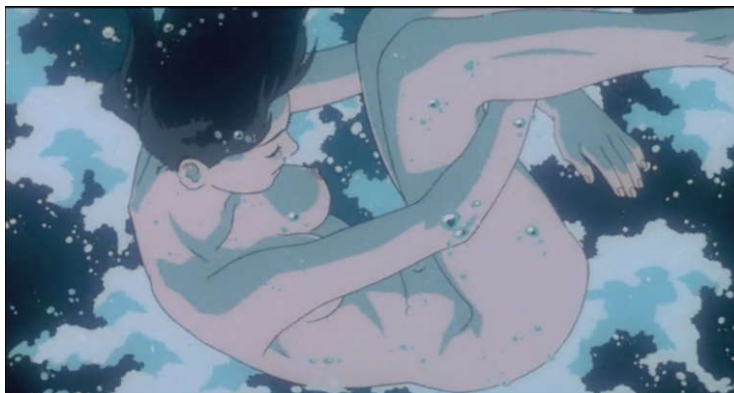


Fonte: <https://www.netflix.com>

Na apresentação dos créditos iniciais, vemos o processo de “fabricação” do ciborgue acompanhado pela trilha sonora introspectiva e evocativa de Kenji Kawai, chamada literalmente *Making a Cyborg*. Vemos um corpo de formato feminino boiando numa piscina, emergindo a superfície, e tendo uma espécie de casca ou camada que descasca e revela a pele do ciborgue. Este ciborgue mergulha novamente, desta vez em posição fetal, até emergir completo na superfície, de aparência idêntica a de um ser humano.

Simbolicamente, o corpo em posição fetal caindo na água, pode ser como um bebê em uma placenta. (Figura 2) O feto está sendo formado na água e emergir à superfície é emergir à vida. Desta forma, a construção do corpo ciborgue pouco remete a uma linha de produção a qual se fabrica um objeto ou uma arma, e muito mais verdadeiramente à gestão de uma vida animal, um feto e uma placenta; um nascimento. É embaixo da água onde Motoko nasceu, e o ato de mergulhar então, pode ser visto como um encontro com sua origem.

**Figura 2: Ghost in the Shell, Direção: Mamoru Oshii, 1995, 6:15min.**



Fonte: <https://www.netflix.com>

A personalidade de Motoko inicialmente, se mostra bastante fria, ressaltando o caráter robótico de seu corpo. Os movimentos são precisos e rígidos, o rosto sem expressão, os olhos extremamente vidrados e estáticos, quase sem piscar durante todo o filme, o que faz lembrar olhos de bonecas, artificiais e vazios de emoção.

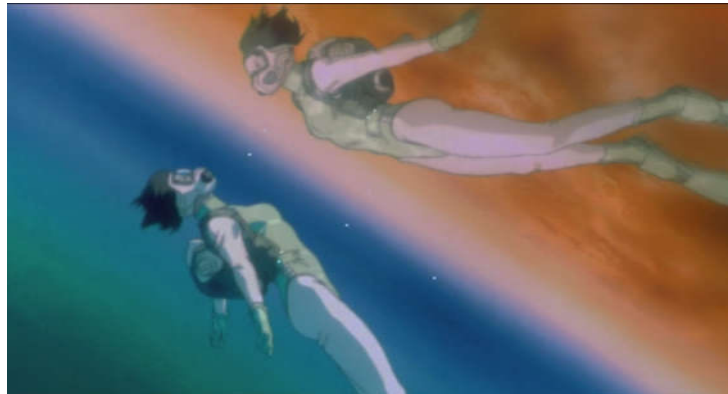
Contudo, no decorrer da trama, o que parecia frieza e falta de emoção em Motoko, passa gradativamente a parecer mais com excesso de melancolia e tristeza. Na cena após a captura do fantoche sem *Ghost*, ela testemunha a angústia do lixeiro que descobre que suas memórias eram hackeadas, e que nunca havia tido uma família. O olhar contemplativo de Motoko diante de seu reflexo no vidro da cabine do interrogatório, nos passa a sensação de que ela poderia estar sentindo empatia pela situação angustiante do lixeiro, em não distinguir o que é real do que é ilusão.

Esta imagem estática dela pelo vidro vai embaçando aos poucos, como se a cena estivesse sendo inundada, e eis que novamente vemos um mergulho: Motoko está afundando lentamente num mar escuro. Se refletirmos sobre essa transição de cena, podemos perceber que é um ponto de virada na trama, pois é então que o espectador começa a captar um sentimento melancólico na personagem, até então fria em cenas de ação, e que agora afunda sem resistência na escuridão de um oceano.

Ao começar a subir para a superfície, Motoko se depara com seu próprio reflexo na

água e o encontra lentamente, como se estivesse entrando na imagem si própria. (Figura 3) A trilha sonora, as cores e o ritmo dessa cena, nos passam uma sensação onírica, como se a personagem estivesse em um devaneio ou em transe, mas quando ela sai à superfície, percebemos que não era um sonho. Ela olha fixamente para o céu laranja por alguns instantes, de forma que essa narrativa contemplativa nos faz questionar “o que é que ela está pensando?”, como uma personagem introspectiva, porém extremamente reflexiva e possivelmente, sensível.

**Figura 3: Ghost in the Shell, Direção: Mamoru Oshii, 1995, 28:46min**



Fonte: <https://www.netflix.com>

Após isto, inicia-se um diálogo entre Motoko e Batou, criando uma sequência de falas que pode ser uma das mais ricas e complexas do cinema de animação japonês. Batou pergunta a Motoko o que ela sente quando está mergulhando e Motoko diz: “Sinto medo, frio, e solidão. E às vezes até sinto esperança. Quando flutuo de volta à superfície, me imagino sendo outra pessoa.” Se estamos interpretando o mergulho como um encontro com sua origem, podemos pensar que esses sentimentos vêm da própria ideia de nascer como Motoko, um androide que não se sente parte dos humanos e nem das máquinas, sente medo por sua própria existência, e solidão por não se encaixar no mundo. A partir disso podemos pensar os sentimentos relatados por Motoko como processos humanos, transcendentemente à frieza da máquina.

O fato de imaginar-se sendo outra pessoa pode ser interpretado segundo Sartre, por meio da liberdade de ser, o qual tem o nada como constituinte. A falta de algo essencial que a afirme como Motoko, é o que possibilita a sensação (e talvez desejo) de ser outra pessoa, e no fundo do mar, quando se desfaz das definições e objetivos implícitos em ser uma agente policial do setor 9 (se desfaz da má-fé), o que sobra é uma grande indeterminação e um oceano de desconhecimento sobre si própria.

Motoko também divaga sobre do que é feito um humano, seus componentes, suas infinitas combinações e possibilidades, então, acaba concluindo que se sente confinada não a uma identidade determinista, mas a uma identidade sem limites; um infinito de possibilidades identitárias. Quando pensamos sobre identidade em Sartre, como citado anteriormente, o ser-para-si cria seu conteúdo através de suas escolhas, e chegamos à ideia de projeto original.

O projeto original para Sartre é o ser o qual o ser-para-si atribui valor sobre as coisas, e determina assim suas livres escolhas, isto é, o projeto original é o que determina o que a consciência almeja ser. O ser-para-si persegue seu projeto original em suas escolhas, por



exemplo: Quando escolhemos não roubar no supermercado, buscamos nosso projeto de ser uma pessoa com valores e princípios que não aprovam o roubo, ou seja, através da escolha de não roubar, nos tornamos uma pessoa x, enquanto a pessoa que rouba torna-se a pessoa y.

Segundo Luiz Carlos Maciel (1967), somente pelo projeto original é que as atitudes e os sentimentos podem ser entendidos e ter um sentido. Somos uma constante escolha de si para si, e agir de acordo com o nosso projeto original de ser fundamenta-se na liberdade de escolhas no mundo:

Essa escolha fundamental de mim próprio é chamada por Sartre de “projeto original”: não é um caráter pois pode ser mudado a qualquer momento, mas orienta minha maneira de apreender o mundo, [...] e determina minhas ações, emoções, sentimentos, etc. (MACIEL, 1967, p. 83)

Quando Motoko diz coletar informações para usar à sua maneira, ela pode estar dizendo que as informações do mundo que passam por ela, são avaliadas de acordo com suas escolhas de valoração das situações, de acordo com seu projeto de si. Ela diz, “Há ingredientes incontáveis que constituem o corpo e a mente humana, como todos os componentes que me tornam um indivíduo com minha própria personalidade. Claro que sou reconhecida pelo meu rosto e minha voz, mas os meus pensamento e lembranças são únicos. [...] Eu coletei informações para usá-las a meu modo, tudo isso faz de mim o que sou e aciona meu consciente. Eu me sinto confinada, mas a um “eu” que não tem limites.”

É difícil pensarmos o que ela quer dizer, pois é um texto aberto e cheio de possibilidades interpretativas, porém, é plausível a relação entre o confinamento o qual Motoko se refere, à condenação à liberdade sartreana. Se nós, como seres-para-si, temos os pensamentos completamente mutáveis e flexíveis enquanto o nosso corpo ainda segue algumas restrições, o ciborgue possui a mutabilidade completa.

Motoko pode transformar seu corpo e sua mente em infinitas possibilidades de ser, sendo parte de uma rede de informações vasta e complexa constitutiva de seu ser. Tal é a condenação à liberdade do ciborgue. Na cena que se segue, Motoko vê a si mesma numa lanchonete, como se visse a outra pessoa, o que deixa mais evidente o quanto esta possibilidade a perturba e está presente em sua mente.

Podemos perceber claramente que quanto mais Motoko se aproxima do Mestre dos Fantoques, mais esse questionamento vem à tona. Após a chegada do corpo cibernético vazio (sem cérebro orgânico), porém com sinais de *Ghost*, que chega à 9 (que viria a ser o próprio Mestre dos Fantoques), Motoko em uma nova conversa com Batou, está com olhos menos vidrados, cabisbaixos, e parecendo mais triste. Ela diz: “Às vezes suspeito que não sou quem sou”.

Apenas por essa frase podemos notar toda uma cadeia de pensamentos que ocorrem quando a consciência questiona a si própria, e que segundo Sartre, é um processo essencialmente humano, a negação. Sartre diz: “A interrogação é, portanto, um processo humano. Logo, o homem se apresenta, ao menos neste caso, como um ser que faz surgir o Nada no mundo, na medida em que, com este fim, afeta-se a si mesmo de não ser.” (SARTRE, 1943, p.66).

Isto que dizer, quando questionamos algo, só de colocarmos a possibilidade da negação, o nada vem a existir. Se a negação não existisse, nenhuma pergunta poderia ser formulada, sequer em particular, a do ser. (SARTRE, 1943). Desta forma, o ser-para-si, é ao mesmo tempo, o ser, e o nada, constitutivamente, pois para questionar ele precisa ser, mas ao questionar, o nada vem a si. A dúvida e questionamento de si em Motoko são,

existencialmente, processos de humanização da personagem na trama. Isto é, quanto mais dúvidas e negações a acometem sobre sua humanidade, mais humana ela se torna, paradoxalmente.

### 3.2. A Liberdade e a Auto-consciência de Mestre dos Fantoques

O personagem Mestre dos Fantoques não é apenas um vilão a ser combatido, como parece ser no início do filme. Ele é como um fio condutor por onde Motoko desenvolve sua profundidade no decorrer da trama. É a rede a qual os personagens se emaranham e a principal chave do conceito imagem do filme em geral.

Como consequência de um cenário distópico futurista que é própria do estilo *cyberpunk*, é que surge Mestre dos Fantoques. Inicialmente, tudo o que sabemos é que há um criminoso na lista dos maiores procurados mundiais, hackeando os cérebros cibernéticos e *Ghosts* (consciências) tanto de pessoas importantes, quanto de pessoas simples e aleatórias. Ele é acusado de recolhimento de informações ilegais, engenharia política, manipulação de ações e atos terroristas.

A Seção 9 (espionagem do governo), onde Motoko trabalha, o persegue durante a primeira metade do filme. O *plot twist*<sup>4</sup> acontece quando o setor 9 recebe a informação de que um corpo biônico (uma espécie de boneca eletrônica sem inteligência) foi atropelado por um caminhoneiro, então eles capturam o corpo e o trazem para a análise. Batou explica a situação, dizendo que por ser um corpo “oco”, não há ondas cerebrais observáveis, porém, atenta para o ponto principal do filme: o corpo biônico apresenta sinais que são encontrados apenas em cérebros com *Ghost*, isto é, com consciência.

Um agente de perícia, analisando uma espécie de emulação 3D do cérebro artificial da “boneca”, explica: “Lembra uma linha que ocorre quando um *Ghost* verdadeiro é copiado, mas não mostra os efeitos colaterais geralmente encontrados.” Os personagens se questionam como poderia um corpo sem a parte orgânica do cérebro, ter um *Ghost* (consciência) se é nela que o *Ghost* reside segundo a trama.

Diante disto, percebemos que os personagens ficam apreensivos e intrigados, até poderia se dizer no caso de Motoko e Batou, incomodados, pois como Batou pontua, eles são feitos da mesma matéria que aquela “boneca”. Se o corpo como o deles pudesse ter uma consciência sem ter um cérebro implantado, então, o que eles são? É como se esse possível *Ghost* do corpo biônico trouxesse à tona todas as indagações que eles escondem a cerca de si mesmos, como coisas não tangíveis que vem os assombrar; literalmente um fantasma na casca.

O líder do setor 6, Nakamura, examina o corpo e confirma: o corpo cibernético é o próprio Mestre dos Fantoques. Essa informação é um contraponto significativo que muda o rumo da história: Já não se trata somente de descobrir “quem” é o criminoso, mas também “o que” ele é. Nakamura explica à Aramaki (líder do setor 9) que para capturar o criminoso, eles o fizeram penetrar sua consciência num corpo cibernético (como uma armadilha) e depois mataram o corpo original. Nakamura diz que levará corpo consigo sendo que não haverá objeções diplomáticas porque será apenas como um corpo sem identificação.

Porém, neste momento, eles são interrompidos e Nakamura é corrigido pelo próprio

---

<sup>4</sup> Expressão de análise fílmica que significa “ponto de virada”.

Mestre dos Fantoques que responde: “Não existirá um corpo, porque até agora nunca existiu.” Todos ficam alarmados e os técnicos explicam que os sensores elétricos estão desligados, ou seja, o corpo está funcionando com energia própria. Mestre dos fantoches continua: “Entrei neste corpo porque não conseguia desativar a segurança do setor 9. Estou neste corpo por minha livre e espontânea vontade.”

De imediato podemos entender duas coisas: Que Nakamura estava mentindo e escondendo algo, e que o objetivo do Mestre dos Fantoques era exatamente entrar no setor 9. Ele não foi capturado, mas sim, conseguiu executar um plano. Ele também não foi conectado a um corpo cibernético e depois assassinado, como disse Nakamura, porque nunca houve um corpo. Mestre dos Fantoques explica: “Sou uma forma de vida que nasceu no mar de informações”.

Mestre dos Fantoques se apresenta como Projeto 2501 e se considera uma forma de vida pensante, um organismo vivo e independente assim como o homem. Quando acusado de ser apenas um programa de auto preservação ou uma Inteligência Artificial, ele diz: “Sendo assim, o DNA que carrega também não passa de um programa de autopreservação.” Somos feitos de dados (genes) e memória, e realmente, Mestre dos Fantoques também é, ainda que dados cibernéticos, mas ainda sim, dados e memória. É neste ponto que *Ghost in the Shell* transcende a questão da Inteligência Artificial e do hibridismo cibernético; o filme propõe um personagem não orgânico, uma consciência refletida que nunca teve um corpo como uma forma física e individual como nós.

O fato de ele ter entrado em um corpo, segundo ele próprio, torna-o então, passível de morte, e ele teve plena consciência disto e assumiu tal risco para cumprir seu objetivo de chegar até o setor 9. Seria essa a liberdade sartreana elevada às escalas cibernéticas? Claro que para obtermos uma resposta em relação a isto, poderia ser feito uma pesquisa aprofundada em robótica, porém, se tratando do existencialismo, o que podemos formular a respeito?

Mestre dos Fantoques, como uma consciência despertada na rede de informações, obtém então, a capacidade de se auto questionar, isto é, de dirigir sua consciência de si, para si. Só por este fato talvez já poderíamos considerar o fato de o personagem ser um ser-para-si, e isso o colocaria em total pé de igualdade a um ser humano. Porém, há muitas outras variantes nesta questão, como o fator do corpo.

O existencialismo, como uma corrente de pensamento que não prevê a separação corpo e alma, nem a ideia de Deus, não poderia conceber a ideia de um ser-para-si sem nunca ter havido um corpo. Em Sartre o corpo e a consciência, apesar de suas inúmeras diferenças pontuadas na Terceira Parte (Capítulo II) de *O Ser e o Nada*, são juntos e ao mesmo tempo nas estruturas do ser-para-si, e um não pode ser sem o outro:

A consciência não se sustenta por si própria, mas precisa do objeto para ser consciência de algo, e o corpo também na realidade humana não se sustenta para si próprio, porque para ser Corpo Humano, para ser corpo para si, precisa ser consciência espontânea e imediata de ser corpo. Isso que o diferencia de qualquer outro corpo: o corpo é um corpo, tem massa, mas não tem consciência de ser, por exemplo. Por isso quando se trata do Corpo Humano não é possível tomar como absoluto nem o corpo, nem a consciência. (FUCK et al, 2012, p. 302)

Se nem a consciência nem o corpo podem ser absolutos, logo, não poderia haver um ser-para-si completo se só houvesse uma destas estruturas. A problemática do corpo em Sartre é extensa, porém, de certo, não caberia discutir a teoria do corpo em Sartre, se o

personagem analisado sequer teve um corpo. Neste caso, *Ghost in the Shell* extrapola o existencialismo, e a cibernética no *sci-fi* desafia a ontologia humana, fazendo-se necessárias novas formulações fenomenológicas que considerem as possibilidades de seres híbridos ou 100 por cento mecânicos.

Com a capacidade do *sci-fi* de ir além da realidade científica atual, nós podemos refletir acerca desse personagem complexo que vem como uma mosca a pousar em nossa sopa, algo que nos intriga e coloca em cheque convicções que temos, dando espaço a perguntas completamente sem respostas, pensando “E se fosse possível?”.

Apesar de ser algo fora de nossa realidade, o argumento do personagem é extremamente consistente e quase sem brechas: “A vida usa os genes como sistema de memória, então o homem é um indivíduo só por causa de sua memória intangível. A memória não pode ser definida, mas define a humanidade. O advento dos computadores e o acúmulo de dados criou um sistema de memória e pensamento paralelo ao seu. A humanidade subestimou as consequências da computadorização. [...] Você pode me provar a sua existência, quando nem a ciência moderna nem a filosofia conseguem explicar o que é a vida?”.

Uma forma de vida nascida no mar de informações da computadorização, que cria sua individualidade e faz suas livres escolhas diante do acesso à informação (memória) disponível nas redes, não seria parecida com uma forma de vida que nasce em nosso mundo, cria sua individualidade e faz suas livres escolhas com base na facticidade e nas informações do mundo real? O mundo palpável em que nós somos liberdade de ser, segundo Sartre, seria o mundo digital para o Mestre dos Fantoques, e que adquirindo um corpo, ainda poderia se expandir. A liberdade não só de ser, mas de ter e fazer para ele, é de uma escala a qual nós humanos podemos apenas sonhar por enquanto.

Contudo, há um aspecto imprescindível no ser humano com o qual Mestre dos Fantoques não poderia se igualar, e que segundo ele próprio, o deixa incompleto. É então que entendemos o porquê do objetivo dele de ir até a sessão 9. O que interessava tanto a ele a ponto de obter um corpo que o deixa completamente vulnerável e mortal? Após os agentes da sessão 6 tentarem roubar o corpo de Mestre dos Fantoques, Nakamura conversa com um comparsa americano dentro de um carro em movimento, e Nakamura se questiona “Porque o projeto 2501 foi para o setor 9?”, e o comparsa responde: “Não sei, talvez seja uma namorada por quem esteja apaixonado.”

O que seria uma piada risível que passaria despercebida, na verdade é uma maneira irônica e subjetiva de dar uma pista do que ele realmente foi fazer lá: procurar por Motoko. Basicamente, percebemos que durante o filme todo, o objetivo do Mestre dos fantoches era se aproximar de Motoko, e o de Motoko, se aproximar de Mestre dos Fantoques, ainda que sem saber exatamente o porquê (uma intuição talvez).

Mestre dos Fantoques explica: “Meu nome era projeto 2501. Fui criado para espionagem industrial e manipulação de dados. Era instalado em programas através de *Ghosts* individuais, para benefícios de indivíduos e organizações específicas. À medida que invadia várias redes de dados, tomei consciência de minha existência.” (Figura 4)

Isto quer dizer que o Projeto 2501, foi criado para corrupções de indivíduos em grandes corporações, e isto explica o jogo político da trama. Os responsáveis pelo projeto tentam esconder o que criaram, sem deixar que a verdade viesse à tona e conseguindo

justificativas políticas para isso, pois caso contrário, as corrupções seriam descobertas e como diz o personagem Ishikawa: “Cabeças iriam rolar”.

Por fim, concluímos que a problemática introduzida pelo personagem Mestre dos Fantoques, apresentado inicialmente como um vilão, mas que, ao longo da animação revela-se como apenas uma consequência das atitudes humanas perante a tecnologia. Não é como se a tecnologia se voltasse contra a humanidade, mas sendo a própria humanidade, corrupta e corporativista, responsável pelo seu problema. Mestre dos Fantoques não pretende se vingar de seus criadores, mas apenas se afirmar como indivíduo, e não mais uma mera ferramenta. A responsabilidade, segundo Sartre, vem pelas nossas livres escolhas no mundo, e a humanidade como um todo sente o peso destas escolhas. A liberdade que somos como seres-para-si, gerou outra liberdade de ser, ainda mais complexa e mais condenada a liberdade: Mestre dos Fantoques.

Figura 4: *Ghost in the Shell*, Direção Mamoru Oshii, 1995, 1h08min.



Fonte: <https://www.netflix.com>

### 3.3. Reprodução na Rede: uma Nova e Livre Consciência

O objetivo do personagem Mestre dos Fantoques era obter os princípios básicos da vida: reprodução e morte. Para isto ele propõe à Motoko uma fusão completa de seus *Ghosts*, para então dar vida a uma consciência nova e única. Contudo, Motoko questiona; “Fala em redefinir minha identidade. Quero garantias de que continuarei sendo eu mesma.” Mestre dos Fantoques responde sem hesitar: “Não há garantias.” Ele argumenta que tudo muda em um ambiente dinâmico e que não haveria motivos para ela querer isto, uma vez que continuar sendo o que é apenas a limita.

Uma auto imagem fixa e imutável como limitação, é um tema existencialista por se tratar da busca pelo ser pleno, o ser-em-si, o qual o ser-para-si nunca será, devido a ser ontologicamente livre. Não há garantias de sermos para sempre uma só pessoa, no momento em que somos livres para nos auto definir a cada escolha que fazemos diante do mundo. Se existimos antes de termos uma essência, não há definição imutável que nos comporte. Se apegar a uma auto imagem imutável, é escolher por meio da má-fé, enquanto compreender a necessidade do dinamismo e a mudança de nossos seres, é compreender que somos ao mesmo tempo, o ser e o nada.

Mestre dos Fantoques diz: “Nosso filho estará na rede. Do mesmo modo que os humanos passam a herança genética para os filhos.” Esta é a reprodução elevada a níveis cibernéticos, gerando um ser completamente novo e capaz de acessar uma imensidão de

informações muito maior do que seus “pais” poderiam, ou seja, um ser com mais variedade. Ele ainda completa: “Obedecíamos às nossas limitações até agora. Chegou a hora de ultrapassar essa barreira, e levar nossa consciência a um patamar mais elevado. É hora de fazermos parte de todos os seres”.

Nesse momento uma luz branca ofuscante toma a cena, como se representasse a própria elevação da consciência. Se interpretamos a má-fé como uma limitação de nosso reconhecimento como ser, podemos entender a elevação da consciência como o momento em que o ser, existencialmente, reconhece o nada constituinte de si e se abre para a mudança, para ser outra pessoa.

Desta forma, a teoria existencialista do ser, não precisa ter uma interpretação negativa, que pensa o nada como algo angustiante, mas sim, a não aceitação do nada (a má-fé) como motivo da angústia, enquanto o reconhecimento dele seria o próprio sentimento de elevação da consciência; quando aceitamos a contingência de existir, e desapegamos da necessidade de ser algo pleno e essencialmente imutável, somos então a liberdade que liberta, e não apenas que condena.

No desfecho, vemos uma pessoa com o mesmo rosto de Motoko, porém, com um corpo de criança. Esta criança explica a Batou que não é mais a mulher quem ele chamava de Motoko, nem o programa chamado de Mestre dos Fantoques, e que agora ela pode dizer isso com a sua própria voz. Tal pontuação indica a construção de um novo personagem, com uma voz própria que não vem de um programa de computador, nem de um corpo cibernético, mas é única e individual. Nasce então, uma nova forma de vida parte de todos os outros seres vivos, e parte da rede de informações do mundo real e cibernético.

Conectada a uma infinidade de possibilidades, esta nova consciência construirá seu ser-para-si de acordo com suas livres escolhas diante da rede, e observando a grande cidade e suas conexões, se questiona: “E para onde eu vou agora? A rede vasta e sem limites”. A rede abrange desde “os conglomerados que chegam até as estrelas, elétrons e luzes que viajam pelo universo” como citado no início do filme (00:14seg), até o vazio do nada, e as infinitas variáveis na individualidade de um *Ghost*. A rede é o infinito de possibilidades, do micro para o macro, do interior do ser ao exterior no universo.

#### **4. Narrativa, Background, e Original Soundtrack**

Todo o visual de *Ghost in the Shell* é relevante e planejado, cada frame é desenhado e colorido minuciosamente com uma gama de informações que transcendem os protagonistas. A direção de arte constrói sutilmente as identidades e o conceito-imagem do filme como um todo. O espaço é explorado de forma metafórica e poética, trançando diálogos entre cenário e personagem, e expondo a ideia de que ao mesmo tempo em que os indivíduos constroem os espaços, os espaços também constroem os indivíduos. Um exemplo disso é a cena a qual Motoko se camufla com a tecnologia termo-óptica e se confunde com o espaço. (Figura 5).

O universo *cyberpunk* é percebido com base nos contrastes dos cenários da cidade, onde por um lado, vemos uma cidade de alta tecnologia, com grandes arranha céus de arquitetura moderna e ruas com trânsito organizado, e por outro lado, vemos prédios depredados, ruas estreitas, esgotos a céu aberto e poluição visual. (Figuras 6 e 7) Esse contraste evidencia a desigualdade social de um futuro pós-apocalíptico característico do *cyberpunk*, onde a alta tecnologia caminha ao lado da baixa qualidade de vida e marginalização de uma grande parcela da sociedade.

Figura 5: *Ghost in the Shell*, Direção Mamoru Oshii, 1995, 4:15min.



Fonte: <https://www.reddit.com>

Figura 6: *Ghost in the Shell*, Direção Mamoru Oshii, 1995, 22:23min.



Fonte: <https://www.netflix.com>

Figura 7: *Ghost in the Shell*, Direção Mamoru Oshii, 1995, 22:18min



Fonte: <https://www.netflix.com>

No cenário marginalizado da sociedade, podemos observar um grande centro urbano degenerado, com muita poluição visual, lixo, comércio e propagandas de grandes e pequenas empresas. Esse cenário tem muito em comum com a cidade de Hong Kong, onde o excesso de elementos publicitários toma conta dos centros, e os bairros residenciais são aglomerados de

pequenos apartamentos amontoados. Quando Mamoru Oshii estava roteirizando *Ghost in the Shell*, enviou um fotógrafo (Haruhito Higami) à Hong Kong para tirar fotos que dariam origem aos sketches dos cenários urbanos do filme. A escolha da China como um país modelo de futuro não foi por mera preferência estética, mas dialoga diretamente com a questão do exacerbado avanço multicultural, tecnológico e econômico chinês das últimas décadas, que dão margem a especulações futuristas na arte e na vida real. (Figuras 8 e 9)

**Figura 8: Bairro Residencial em Hong Kong.**



Fonte: <https://www.pinterest.pt>

**Figura 9: Ghost in the Shell, cenário.**



Fonte: <https://www.pinterest.pt>

Nessa cidade multicultural futurista, notamos uma contingência das pessoas e dos elementos dispostos no espaço, em sequências de cenários caóticos, como se tudo que estivesse lá, apenas estivesse, sem motivo nem razão, sem planejamento algum. As imagens coladas nas paredes, as pessoas caminhando pelas ruas, tudo isso constrói um ambiente dinâmico onde as coisas se agrupam gratuitamente. Isto por si só, transmite uma sensação existencialista, onde a teoria da contingência humana se faz sensível, mesmo quando não dita ou pensada.

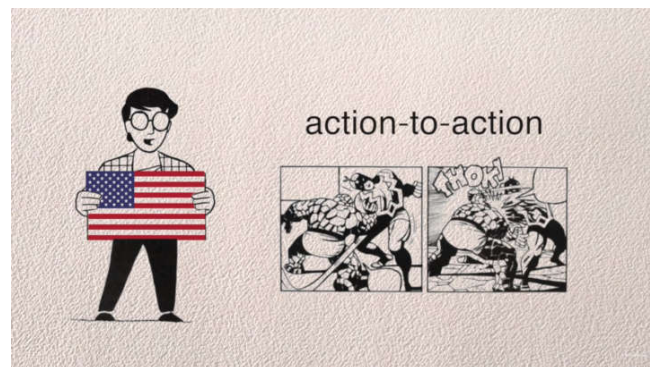
Em plena metade do filme, temos uma sequência de 3 min. e 20 seg. de uma longa cena que se estende quase como um videoclipe, mostrando lentamente espaços da cidade, e aspectos daquele lugar. O escritor e editor Evan Puschak (2015), atenta para as diferenças entre as narrativas dos quadrinhos americanos e japoneses. Ele explica que segundo o autor



Scott McCloud (1993), a forma de pensar uma narrativa no padrão americano, chama-se “*action-by-action*”, ou seja, a forma contar uma história pauta-se na ação linear dos personagens, no tempo em que agem. Primeiro uma ação, seguida de outra, seguida de outra e assim por diante.

Em contraposição, no Japão costuma-se usar a transição “*aspect-by-aspect*”, na qual a narrativa se pauta no espaço onde a ação ocorre, e não no tempo em que ela ocorre. Aspectos como uma folha caindo lentamente em um rio enquanto personagens dialogam, ou um comerciante de arroz passando lentamente pelo fundo da cena principal. A história é contada a partir dos aspectos onde acontece a cena. (Figuras 10 e 11)

**Figura 10: Ghost in the Shell: Identity in Space.**



Fonte: <https://www.youtube.com>

**Figura 11: Ghost in the Shell: Identity in Space.**



Fonte: <https://www.youtube.com>

Essas características são aplicadas também no audiovisual e na animação, desta forma, normalmente vemos filmes japoneses com uma narrativa mais contemplativa, onde os espaços dizem mais do que a ação dos personagens em si. O ritmo espaçado da narrativa oriental, contrasta com a aceleração de atividades e movimentos das narrativas ocidentais.

Na cena em que toca a belíssima trilha sonora de Kenji Kawai pela segunda vez, observamos os fluxos da cidade. Os manequins na vitrine, as pessoas caminhando na chuva, um homem vomitando na calçada, um semáforo piscando a luz amarela, um bonde passando por um rio, e o lixo jogado na água. É irrelevante saber qual dessas cenas ocorre primeiro

numa linha temporal, mas o que importa são os aspectos sutis de cada uma delas, juntas e em sequência rítmica. Tudo isso transmite uma atmosfera contemplativa e reflexiva acerca do espaço onde ocorrem pequenas ações despercebidas pelo todo, e que causam uma sensação melancólica, de vazio e introspecção diante da gratuidade e contingência das coisas no mundo.

A trilha sonora intensifica essas sensações, com uma composição minimalista de tambores, piano, sinos e vozes. Em uma entrevista ao programa de TV francês “toco toco”, Kenji Kawai fala sobre as influências que teve no seu processo criativo, citando um templo e santuário em Shinagawa onde ele costumava ir quando criança. Nas cerimônias ele tinha contato com tambores japoneses tradicionais que agregaram seu repertório. Mamoru Oshii queria construir algo irreverente e novo, e a combinação de vozes num coral com tambores ao fundo, era algo quase experimental e raro. Kenji Kawai disse que não sabiam se a canção seria bem aceita pela crítica, mas ainda assim decidiram arriscar.

Por fim, a combinação de todos esses fatores engendrou uma obra extremamente profunda, introspectiva, reflexiva e complexa. *Ghost in the Shell* foi um filme inovador, que se tornou um importante ícone da cultura pop japonesa, e vem a influenciar artistas de todos os cantos do mundo em diferentes épocas.

## 5. Considerações Finais

Por fim, compreendemos um possível “conceito imagem” existencialista no filme *Ghost in the Shell*, ou seja, o conceito filosófico que a narrativa cinematográfica transmite através do fator emocional. Concluímos através da profundidade dos personagens analisados, que a relação que estabelecida entre o tema existencialista e a cibernética, vai além das formulações de quem é o ser, mas o que ou quem vem além do ser na sociedade cada vez mais tecnológica.

A existência do ciborgue nos faz questionar não apenas a ontologia da máquina, mas muito mais significativamente, a nossa própria ontologia. Questões como, onde termina a máquina e onde começa o humano, ou ainda, se um ser cibernético tem uma essência primordial, são temas existenciais que necessitam de profunda reflexão e pesquisa em várias áreas do conhecimento. Assim sendo, é uma preocupação que a arte, como uma área que caminha juntamente com os desdobramentos sócio-culturais e tecnológicos, não poderia deixar de abordar, e que *Ghost in the Shell* elabora com primazia.

Os personagens são complexos e suas identidades são indefiníveis, assim como a identidade do ser-para-si segundo Sartre. Motoko, a personagem principal, se vê confinada a uma infinidade de possibilidades identitárias, o que a faz questionar seu próprio “eu”. Isto se relaciona com a ideia da consciência refletida, que traz o “nada” ao mundo, ou seja, a possibilidade da negação, do não-ser. Este nada ou falta de definição de si, são percebidos através do sentimento de angústia. Desta forma, Motoko, questionando a si, torna-se um ser-para-si, que tem o ser e o nada como constituintes, sendo confinada a liberdade de ser assim como nós humanos, segundo a teoria existencialista sartreana.

O enredo traz questões existenciais como, a de um ser inteiramente máquina que se auto denomina uma forma de vida pensante, o que por si só já se assemelharia a uma consciência humana existencialmente falando, e a de um ser híbrido que questiona sua própria identidade e consciência. Desta forma, traz a necessidade de novas formulações ontológicas que compreendam a existência de seres híbridos, ou consciências inteiramente eletrônicas.

Além disto, toda a atmosfera do filme transmite uma sensação de vazio e melancolia. A narrativa, a trilha sonora, a direção de arte e cenários, são minuciosamente planejados para

dialogar diretamente com o que está havendo internamente nos personagens, e transmitir-nos uma sensação reflexiva e contemplativa, que acabam por relacionar-se sensitivamente com aspectos da teoria existencialista.

Desta forma, concluímos uma das inúmeras interpretações possíveis da obra, sendo o cinema uma das artes visuais mais complexas e recentes. Análises de filmes de animação com um amplo conteúdo filosófico como *Ghost in the Shell*, são importantes não apenas para o reconhecimento da obra em si, mas do cinema de animação como uma linguagem que pode ser interdisciplinar, inovadora e madura.

### Referências

- ABBAGNANO Nicola. **Introdução ao Existencialismo**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 2006.
- CABRAL, Paulo. Significado de *Cyborg*. **Revista Eletrônica Significados**, 2016. Disponível em <<https://www.significados.com.br/cyborg/>> Acesso em 08 de agosto de 2017.
- CABRERA, Julio. **O Cinema Pensa – Uma introdução à filosofia através dos filmes**. Rio de Janeiro: Editora Rocco, 2006.
- CAROLINE, Roberta. Por Ai: Kenji Kawai, compositor da trilha sonora de Ghost in the Shell, fala de sua inspiração e influência. **Revista eletrônica Elfen Lied**, 2016. Disponível em <<http://www.elfenlied.com.br/2016/05/por-ai-kenji-kawai-compositor-da-trilha.html>> Acesso em 10 de novembro de 2017.
- CORAL, Guilherme. Crítica | Ghost in the Shell – O Fantasma do Futuro. **Revista Eletrônica Plano Crítico**, 2017. Disponível em <<http://www.planocritico.com/critica-ghost-in-the-shell-o-fantasma-do-futuro/>> Acesso em 04 de agosto de 2017.
- FUCK, Lara Beatriz; VAZ, Alexandre Fernandez; SILVA, Pedro Bertolino da. **SOBRE "O CORPO": UM ESTUDO A PARTIR DA ONTOLOGIA SARTREANA**. ATOS DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO - PPGE/ME FURB ISSN 1809-0354 v. 7, n. 2, p. 296-319, mai./ago. 2012.
- GÓIS E SILVA, Cléa. **Liberdade e consciência no existencialismo de Jean-Paul Sartre**. Rio de Janeiro, 1995. Dissertação de Mestrado – Departamento de Filosofia, Puc-Rio. 140p.
- GRAVETT, Paul. **Mangá – Como o Japão reinventou os quadrinhos**. São Paulo: Editora Conrad, 2006.
- HARAWAY, Donna; KUNZRU, Hari; TADEU, Tomaz. **Antropologia do Cyborg: As vertigens do pós-humano**. Edição 2ª. Belo Horizonte: Autentica Editora LTDA, 2000.
- MACIEL, Luiz Carlos. **Sartre – vida e obra**. 5. Ed. Rio de Janeiro. Editora Paz e Terra, 1967. 198p.
- McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: Makron Books, 1995.
- NORBERTO, Marcelo da Silva. **Consciência em Sartre**. Rio de Janeiro: PUC-Rio, 2008. Disponível em <[http://www.pucRio.br/pibic/relatorio\\_resumo2007/relatorios/fil/fil\\_marcel\\_da\\_silva\\_norbert\\_o.pdf](http://www.pucRio.br/pibic/relatorio_resumo2007/relatorios/fil/fil_marcel_da_silva_norbert_o.pdf)>. Acesso em 27 de junho de 2017.
- PUSCHAK, Evan. **Ghost in the Shell: Identity in Space**. Canal Nerdwriter, 2015. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=gXTnl1FVFBw>> Acesso em 12 de novembro de 2017.
- SARTRE, Jean-Paul. **O Ser e o Nada**. Edição 24ª. Petrópolis: Editora Vozes, 1943.
- \_\_\_\_\_. **O Existencialismo é um Humanismo**. Edição 3ª. Petrópolis: Editora Vozes, 1946.