

Interpretantes formais e temáticos na adaptação: uma análise do filme *Ghost in the Shell* (1995) em relação à sua obra fonte

Formal and thematic interpretants in adaptation: an analysis of the film *Ghost in the Shell* (1995) in relation to its source material

Felipe Duarte Pinheiro*

Resumo: A presente pesquisa analisa a adaptação cinematográfica do mangá *Ghost in the Shell*, de Masamune Shirow, dirigida por Mamoru Oshii. Considerando a adaptação como um ato de (re-)interpretação e (re)criação (HUTCHEON, 2011) e com base no conceito de interpretantes (VENUTI, 2007), procurou-se averiguar de que maneiras os interpretantes formais e temáticos aplicados na animação de Oshii afetaram a representação dos temas presentes no mangá de Shirow. A análise demonstra que tanto o recorte adotado quanto as alterações feitas na caracterização das personagens resultaram em uma adaptação com um tom muito mais sério, sugerindo uma postura

* Mestre em Estudos da Linguagem (PUC-Rio) e doutorando no Programa de Pós-graduação em Estudos da Linguagem na PUC-Rio. E-mail: felipe.duartepinheiro@gmail.com

mais crítica em relação ao tema das implicações dos avanços tecnológicos para a nossa concepção de humanidade em comparação à sua obra fonte.

Palavras-chave: Adaptação Fílmica de Mangá; Anime; Interpretantes; *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow; Mamoru Oshii.

Abstract: The present research analyzes the film adaptation of the manga *Ghost in the Shell*, by Masamune Shirow, directed by Mamoru Oshii. Considering adaptation as an /act of (re-)interpretation and (re)creation (HUTCHEON, 2011) and based on the concept of interpretants (Venuti, 2007), we sought examine in what ways the formal and thematic interpretants applied in Oshii's animation affected the depiction of themes present in Shirow's manga. The analysis shows that both the approach adopted by the director and the changes made to the characterization of the characters resulted in an adaptation with a much more serious tone, suggesting a more critical stance in relation to the theme of the implications of technological advances for our conception of humanity in comparison to its source material.

Keywords: film adaptation of manga; anime; interpretants; *Ghost in the Shell*, by Masamune Shirow; Mamoru Oshii.

Introdução

Escrito e ilustrado por Masamune Shirow, e publicado no Japão entre abril de 1989 e novembro de 1990 pela editora Kodansha, *Ghost in the Shell* é um mangá *cyberpunk* ambientado no ano de 2029. No mundo em que se passa a história, a tecnologia avançou a um ponto em que muitos membros da população possuem implantes cibernéticos visando melhorar suas capacidades físicas em alguma medida, como membros protéticos, olhos ou órgãos cibernéticos, ou até mesmo corpos artificiais inteiros. Além disso, o nível de cibernetização atingiu um ponto em que é também possível a implementação de tecnologias que permitem ao indivíduo conectar o seu cérebro à internet; no entanto, essa mesma tecnologia também os torna suscetíveis a ataques de *hackers*.

A partir dessa ambientação, o mangá lida com questões filosóficas e sociológicas, como as consequências dos avanços tecnológicos e temas relacionados à natureza da consciência humana, ao se indagar se um indivíduo

pode possuir uma ‘alma’¹ em um mundo cada vez mais tecnológico. Em obras de ficção científica, esse conflito é geralmente encarado como um aviso de que a tecnologia irá nos dominar e alterar a humanidade para pior. No entanto, *Ghost in the Shell* é diferente nesse sentido: apesar de a premissa sugerir uma típica batalha entre a humanidade e sua criação, a conclusão não é um lado triunfando sobre o outro, mas sim uma síntese dos dois.

Ao longo das mais de três décadas desde a sua publicação, a obra de Masamune Shirow deu origem a várias adaptações, como as séries em animação *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2002-2005) e *Ghost in the Shell: Arise* (2013-2015); duas animações em longa-metragem dirigidas por Mamoru Oshii: *Ghost in the Shell/O Fantasma do futuro* (1995) e *Ghost in the Shell: Innocence* (2004). Além disso, foi também adaptado em diversos jogos de videogame e, mais recentemente, em um filme *live action* estrelado por Scarlett Johansson intitulado *Ghost in the Shell/A vigilante do amanhã: Ghost in the Shell* (2017).

Dentre essas adaptações, o filme de Oshii lançado em 1995 destaca-se dos demais devido à influência exercida. O anime teve um grande impacto na ficção científica ocidental, com obras como *Ex-machina* (2015), *Matrix* (1999), *Inteligência artificial* (2001) e *Westworld* (2016-2022) reverberando não apenas a estética do filme, como também o tema Humanidade *versus* Tecnologia. Contudo, a influência do anime não se limita apenas a obras de ficção. No decorrer dos anos, a animação reuniu uma substancial fortuna crítica, sendo tema de diversas dissertações, teses e artigos que abordam tanto as suas questões filosóficas quanto a sua estética.

Neste artigo analisaremos a adaptação em longa-metragem *Ghost in the Shell/O Fantasma do futuro* (1995), dirigida por Mamoru Oshii, concentrando-nos em como as maneiras nas quais o filme diverge de sua obra fonte amplificam os temas abordados no mangá. Começaremos com uma breve discussão da concepção de adaptação à qual nos alinhamos e com uma apresentação do conceito de interpretantes que orientará a análise. Em seguida, será feito um resumo do mangá *The Ghost in the Shell*, apresentando algumas de suas principais características. Após essa apresentação, faremos uma análise da

¹ ‘Alma’ é como foi traduzido o termo ‘ghost’, empregado tanto no mangá quanto em suas adaptações para referir-se às mentes das pessoas e onde elas situam suas identidades e individualidade.

adaptação de Oshii, concentrando-nos no enfoque dado ao adaptar e em suas diferenças estilísticas em relação a Masamune Shirow.

1. Adaptação como (re-) interpretação e (re)criação

Conforme Linda Hutcheon (2011) aponta, a recepção das adaptações tem sido marcada pela ideia de fidelidade à obra ‘original’, com termos como ‘traição’, ‘violação’, ‘profanação’ e ‘infidelidade’ sendo frequentemente utilizados para desmerecer esse tipo de criação artística. No entanto, apesar de ocupar uma posição secundária e sofrer estigmas por parte do público em geral, as adaptações são uma forma de arte bastante proeminente. A presença desse paradoxo leva a autora a se perguntar os motivos por trás dessa proliferação das adaptações em nossa cultura, apontando dois fatores principais que, a seu ver, contribuem para esse cenário: o prazer da repetição com variação, isto é, o prazer de experienciar uma história conhecida de uma maneira diferente; e o fator econômico, pois o sucesso de uma determinada obra implica que a sua adaptação já possui um público consumidor em potencial, minimizando, assim, os riscos financeiros assumidos pelos produtores.

Para melhor compreender a proliferação das adaptações, Hutcheon propõe que elas sejam estudadas “[...] como obras inerentemente ‘palimpsestuosas’ [...], assombradas a todo instante pelos textos adaptados” (HUTCHEON 2011: 27). Isso não significa dizer que adaptações sejam obras subordinadas ou não existam ou possam ser estudadas por si só, mas sim que “[...] é somente como obras inerentemente duplas ou multilaminadas que elas podem ser teorizadas *como adaptações*” (HUTCHEON 2011: 28, grifos da autora).

Hutcheon aponta que o fenômeno da adaptação pode ser definido a partir de três perspectivas distintas: (1) como uma entidade ou produto formal, (2) como um processo de recepção e (3) como um processo de criação. No primeiro caso, trata-se do produto em si, ou seja, o resultado da transposição de uma ou mais obras. No segundo, a adaptação é interpretada como uma forma de

intertextualidade na qual as lembranças das obras relacionadas afetam a maneira como são usufruídas. Já o terceiro caso diz respeito ao ato de adaptar, que envolve tanto um processo de interpretação quanto um processo de recriação.

Logo, a adaptação, segundo Hutcheon, pode ser definida como (1) uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis, (2) como um ato criativo e interpretativo de apropriação e recuperação, (3) como um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada, sendo, assim, “[...] uma derivação que não é derivativa, uma segunda obra que não é secundária - ela é sua própria coisa palimpséstica” (HUTCHEON 2011: 30). Para Hutcheon, essas diferentes perspectivas são necessárias para definir e discutir a adaptação. Porém, na presente pesquisa, irei me concentrar na adaptação como um processo.

Ao se referir a adaptações de animes especificamente, Dani Cavallaro (2010) aponta que, apesar de fatores relacionados ao contexto de produção afetarem a natureza das adaptações em diferentes períodos, a tendência de enfatizá-las não como um produto, mas como um processo parece sustentar a maneira como os animes se apropriam e manipulam suas fontes. Para a autora, os criadores de anime procuram demonstrar

[...] que uma adaptação não consiste em uma simples troca binária entre duas mídias distintas com base em uma subordinação clara do mutuário ao credor, mas sim de um processo ludicamente promíscuo envolvendo formas tão diversas quanto romances de gêneros e formatos díspares, peças de teatro e espetáculos de marionetes, contos populares e de fadas, quadrinhos e videogames, bem como textos de não ficção extraídos dos campos da história, política, sociologia e antropologia - os quais, cumulativamente, abrangem não menos que um milênio (CAVALLARO 2010: 5²)³.

Logo, adaptações de animes quase sempre envolvem também transformações de mídias. Para Hutcheon, contudo, essas transformações criam uma questão complexa sobre o que é adaptado e como é feita a adaptação,

² Todas as traduções são minhas a não ser que indicado o contrário.

³ [...] that an adaptation does not consist of a simple binary exchange between two discrete media based on a clear subordination of the borrower to the lender but rather of a playfully promiscuous process involving forms as diverse as novels of disparate genres and formats, stage plays and puppet shows, folk and fairy tales, comics and videogames, as well as non-fiction texts drawn from the fields of history, politics, sociology and anthropology—which, cumulatively, straddle no less than a millennium.

uma vez que, ao mudar a mídia, muda-se também o modo de engajamento do público. Em seu texto, a autora identifica três modos de engajamento: o contar, o mostrar e o interagir. No modo contar, típico da literatura, o leitor mergulha no mundo ficcional por meio da imaginação, cuidadosamente controlada pelo uso das palavras. No modo mostrar, o engajamento deixa de ser através da imaginação e passa a ser por meio da percepção direta. A linguagem verbal não é mais a única forma de expressar o significado, e as representações sonoras, visuais e gestuais assumem papel central. Por fim, o modo interagir assemelha-se ao modo mostrar no sentido de que não depende apenas da linguagem verbal para evocar um mundo, e por esse mundo fazer-se presente diante dos olhos e ouvidos do público. Porém, o grande diferencial encontra-se no fato de, nesse modo, ser possível interagir diretamente com o mundo, de forma que a participação no texto é cinestésica (SAGRES, 2020: 36).

A decisão sobre quais elementos da obra serão adaptados e como isso se dará está sujeita às limitações impostas pelos recursos da mídia para a qual se adapta e às diferenças entre os seus modos de engajamento (HUTCHEON 2011: 35). Por exemplo: ao adaptar uma obra de uma mídia cujo método de engajamento é o de contar uma história, como um romance, para o cinema, cujo método de engajamento é o de mostrar as histórias, a exploração dos pensamentos ou do estado emocional das personagens não pode ser feita para além do que é visto ou ouvido, de modo que esse elemento da obra precisaria ser transformado em outro mais adequado à linguagem cinematográfica.

Levando em consideração os modos de engajamento propostos por Hutcheon, pode-se pensar nos mangás como um tipo de mídia relativamente fácil de adaptar para um anime, visto que ambas apresentam o mostrar como modo de engajamento, além de o mangá compartilhar de muitos dos elementos presentes na linguagem cinematográfica, como os planos de enquadramento, zoom etc. Além disso, o fato de ambas as mídias envolverem ilustrações significa que efeitos de sentido decorrentes dos traços empregados funcionam tanto nos mangás quanto em suas adaptações para animes. De fato, não é raro encontrar adaptações em animes que são reproduções quase quadro-a-quadro de suas obras fontes, como se o próprio mangá tivesse sido utilizado como *storyboard*.

Contudo, a proximidade entre essas duas mídias não significa que um anime adaptado de um mangá irá sempre manter-se próximo à sua obra fonte. Apesar de as linguagens de ambas as mídias possuírem alguns elementos em comum, há também os que não são compartilhados entre elas. Um filme, por exemplo, pode fazer uso de cores⁴, movimento de câmera, trilha e efeitos sonoros etc. Da mesma forma, um quadrinho pode utilizar-se da diagramação, da ‘virada da página’⁵, da sua natureza temporal ao mesmo tempo sincrônica e diacrônica, dentre outros (POSTEMA, 2018: 20-21). Todos esses elementos fazem parte da construção de sentido de suas respectivas mídias e não podem ser facilmente recriados, de modo que haverá transformações mesmo em adaptações envolvendo duas mídias próximas.

É importante ressaltar, no entanto, que as diferenças entre as mídias e seus modos de engajamento não são os únicos fatores responsáveis pelas transformações decorrentes do ato de adaptar. Segundo Hutcheon (2013: 43), “os adaptadores são primeiramente intérpretes, depois criadores”. As ideologias dos adaptadores ou os valores de uma determinada época ou sociedade influenciam a forma como uma obra em particular é adaptada. Conforme apresenta Sanders,

a adaptação pode ser uma prática transposicional, lançando um gênero específico em outro modo genérico, um ato de revisão em si mesmo. Pode ser paralelo à prática editorial em alguns aspectos, entregando-se ao exercício de aparar e podar; no entanto, também pode ser um procedimento amplificador envolvido em adição, expansão, acréscimo e interpolação [...]. A adaptação está frequentemente envolvida na oferta de comentários sobre um texto fonte. Isso é conseguido na maioria das vezes oferecendo um ponto de vista revisado do “original”, adicionando motivação hipotética ou dando voz aos silenciados e marginalizados (SANDERS 2006, p.18-19)⁶.

⁴ Mangás, com algumas raras exceções, são em preto e branco.

⁵ Tradução do termo em inglês *page turn*. Refere-se a um recurso exclusivo da linguagem dos quadrinhos no qual, devido à natureza majoritariamente visual dessa mídia, o ato de virar a página revela a maior parte das informações contidas ali. É geralmente utilizada para gerar efeitos dramáticos ou cômicos.

⁶ Adaptation can be a transpositional practice, casting a specific genre into another generic mode, an act of re-vision in itself. It can parallel editorial practice in some respects, indulging in the exercise of trimming and pruning; yet it can also be an amplificatory procedure engaged in addition, expansion, accretion, and interpolation [...]. Adaptation is frequently involved in offering commentary on a sourcetext. This is 18 defining terms achieved most often by offering a revised point of view from the ‘original’, adding hypothetical motivation, or voicing the silenced and marginalized.

Isso significa que as escolhas dos adaptadores quanto ao que excluir, alterar ou incluir, são frequentemente influenciadas por um viés ideológico. Uma adaptação com um viés feminista, por exemplo, pode optar por recontar uma determinada história a partir do ponto de vista de uma personagem feminina secundária. Desse modo, “os estudos de adaptação não tratam [...] de fazer julgamentos de valor polarizados, mas sim de analisar o processo, a ideologia e a metodologia” (SANDERS 2006: 20)⁷.

Deparamo-nos, então, com a questão de como analisar uma obra adaptada. Em seu artigo intitulado “*Adaptation, Translation, Critique*” (2007), Lawrence Venuti faz uma crítica a duas correntes que orientavam os Estudos da Adaptação à época da publicação de seu trabalho, sendo elas a corrente que emprega um modelo comunicativo e a que emprega um modelo intertextual. Segundo o autor, na primeira corrente, tende a ser atribuído à obra fonte um maior prestígio que reflete a pressuposição de um conceito romântico do original e conseqüentemente uma marginalização da criação de segunda ordem. Já na segunda, a adaptação é tratada como uma forma de intertextualidade, na qual o filme é visto como algo que irá, necessariamente, transformar a obra fonte. Estudos que seguem essa segunda linha tendem a privilegiar a adaptação fílmica em detrimento da obra que adaptam, invertendo, dessa maneira, o julgamento implícito encontrado nas críticas que empregam o modelo comunicativo. Logo, para Venuti, nesses dois modelos, haveria uma tendência em adotar um viés acrítico tanto a favor ou em detrimento do filme adaptado.

O autor sugere, então, que alguns conceitos dos Estudos da Tradução poderiam contribuir para evitar análises como essas. Ao estabelecer um paralelo entre tradução e adaptação, Venuti argumenta que o ato de adaptar envolve a inscrição de uma interpretação à obra adaptada por duas razões principais. Primeiro, por separá-la de seu contexto de origem, o que envolveria tanto a mudança de mídia quanto as liberdades tomadas pelos cineastas, como a eliminação de materiais, a inclusão de subtramas etc. Segundo, por recontextualizar a obra adaptada ao desenvolver uma interpretação que

⁷ Adaptation studies are [...] not about making polarized value judgements, but about analysing process, ideology, and methodology.

funcione de acordo com os recursos que a linguagem cinematográfica disponibiliza.

Com base nisso, Venuti busca propor a categoria dos interpretantes como uma forma de estudar a adaptação. Originalmente um conceito de Charles Sanders Peirce, Venuti faz uso das normas pragmáticas de Patrick Catrysse e das teorias tradutórias de adequabilidade e aceitabilidade de Gideon Toury para desenvolvê-lo. Segundo o autor, a categoria dos interpretantes é responsável por fazer a mediação entre língua e cultura fonte e língua e cultura meta em uma tradução, inscrevendo uma interpretação no processo. Aplicada ao ato de adaptar,

Os interpretantes permitem que o filme inscreva uma interpretação ao mediar entre seus materiais anteriores, por um lado, e o meio e suas condições de produção, por outro – fornecendo, em outras palavras, um método de selecionar esses materiais e transformá-los na adaptação por meio das escolhas multimídia dos cineastas (VENUTI 2007: 33)⁸.

Venuti descreve dois tipos de interpretantes: os interpretantes formais e os interpretantes temáticos. O primeiro tipo diz respeito às correspondências estruturais entre a adaptação e o texto adaptado, como elementos da trama, personagens etc. Também englobam o estilo de um determinado diretor ou estúdio, assim como um conceito de gênero que exige uma manipulação ou revisão do material adaptado. Interpretantes temáticos, por sua vez, referem-se a códigos, valores e ideologias, que podem referir-se a interpretações de obras adaptadas originalmente criadas em outra cultura, valores morais ou culturais compartilhados pelos cineastas, ou uma posição política que reflita os interesses de um determinado grupo social.

Para analisar os interpretantes, “[...] o crítico precisaria se concentrar nas mudanças, nas adições, exclusões e substituições que vêm à luz na adaptação quando comparada com seus materiais anteriores” (VENUTI 2007: 33)⁹ com o objetivo de

⁸ Interpretants enable the film to inscribe an interpretation by mediating between its prior materials, on the one hand, and the medium and its conditions of production, on the other - by providing, in other words, a method of selecting those materials and transforming them into the adaptation through the multimedial choices made by the filmmakers.

⁹ [...] the critic would need to focus on shifts, on the additions, deletions and substitutions that come to light in the adaptation when it is compared to its prior materials.

“[...] elucidar a operação interpretativa realizada pelo filme, permitindo-lhe expor características formais e temáticas significativas dos materiais, tanto as características que os cineastas optaram por adaptar de alguma forma quanto aquelas que eles omitiram ou substituíram” (VENUTI 2007: 33)¹⁰.

Guiados pelo modelo de Venuti descrito acima, analisaremos a adaptação *Ghost in the Shell/O Fantasma do futuro* (1995), dirigida por Mamoru Oshii, procurando identificar alterações em relação à obra fonte que possam sugerir interpretantes formais e/ou temáticos mobilizados pelos realizadores. A análise será feita em duas partes: uma análise geral do filme focando em mudanças na adaptação da trama e personagens; e uma análise comparada de uma cena do mangá com a animação. O objetivo é averiguar o tratamento dado ao adaptar, concentrando-nos nas maneiras como os interpretantes formais e temáticos aplicados na adaptação afetaram a forma como os temas presentes no mangá de Shirow foram representados.

Contudo, antes de prosseguirmos para a análise, será feito um resumo da obra de Masamune Shirow buscando estabelecer algumas de suas características, como o conteúdo da trama, suas personagens e como são caracterizadas, além de traços estilísticos do autor.

2. O mangá *The Ghost in the Shell*

O mangá é composto por 12 capítulos, incluindo o prólogo e o epílogo. Os capítulos são, em sua maioria, caracterizados por um ritmo acelerado, focado em tramas que geralmente apresentam uma natureza episódica nas quais acompanhamos a major Motoko Kusanagi – uma ciborgue cujo corpo, com exceção de seu cérebro, é completamente artificial – em seu trabalho para a agência governamental de combate ao cyber-terrorismo, a Seção 9 de Segurança Pública. Em boa parte da trama acompanhamos os membros da Seção 9 enquanto lidam com casos envolvendo intriga política, contraterrorismo, espionagem industrial e outros. Contudo, com o decorrer dos capítulos, é

¹⁰ [...] elucidate the interpretive operation performed by the film, allowing it to expose significant formal and thematic features of the materials, both those features that the filmmakers have chosen to adapt in some way and those that they have omitted or replaced.

revelado que diversos casos acompanhados se conectam à investigação em torno do criminoso conhecido como Mestre dos Fantoques, procurado por ser suspeito de hackear os cérebros cibernéticos de diversas pessoas e utilizá-las para cometer crimes. Conforme a investigação prossegue, descobre-se que o Mestre dos Fantoques é, na verdade, um avançado programa de computador, denominado projeto 2501, criado pela Seção 6 de Segurança Pública para realizar operações de espionagem que desenvolveu consciência própria no mar de informações da rede e passou a buscar seus próprios interesses. Após ser forçado a fugir para dentro de um corpo cibernético, o Mestre dos Fantoques entra em contato com Motoko Kusanagi e expressa o seu desejo de alcançar o próximo estágio de evolução, o que só seria possível mediante a fusão entre as suas duas consciências. Uma vez convencida, ambos se unem, dando origem a um novo indivíduo que não é nem o Mestre dos Fantoques nem Motoko Kusanagi.

Um dos aspectos mais marcantes da obra de Shirow é seu uso extensivo de notas de rodapé nas quais, além de oferecer algumas informações contextuais sobre o universo da história ou suas opiniões pessoais sobre diversos assuntos, o funcionamento das tecnologias imaginadas é explicado em detalhes. Tanto a narrativa do mangá em si, quanto as notas de rodapé, demonstram um grande entusiasmo por parte do autor com as possibilidades trazidas pelos avanços tecnológicos.

Seu ponto de vista majoritariamente positivo também fica bastante evidente na conclusão do mangá. Enquanto na maioria das obras de ficção científica ocidentais, os avanços tecnológicos tendem a levar a uma potencial extinção da espécie humana ou a uma perda de humanidade, em *The Ghost in the Shell*, a união entre Motoko Kusanagi e o Mestre dos Fantoques, isto é, a fusão entre humano e máquina, é vista como uma forma de transcender a humanidade e superar nossas limitações.

As reflexões em torno das implicações dos avanços tecnológicos para a existência ou não de uma ‘alma’, e conseqüentemente para as identidades, tendem a ser feitas nas notas de rodapé, ou acontecer em situações ou contextos mais descontraídos, como as interações entre as personagens e os *fuchikomas* (veículos blindados dotados de inteligência artificial responsáveis

por boa parte do alívio cômico) ou em conversas informais. As atitudes das personagens em relação a esses temas se refletem também nos traços do autor.

O que nos leva a outro aspecto que chama bastante atenção na obra de Shirow: o tom bastante cômico que permeia boa parte do mangá. Isso se manifesta frequentemente na maneira como as personagens são desenhadas, com o seu autor fazendo uso frequente de traços no estilo *chibi* (ou *superdeformed*, como também é conhecido). Segundo Renata Garcia de Carvalho Leitão (2020: 161), “[...] esta técnica consiste em reduzir a proporção do corpo/cabeça de um personagem, simplificando o desenho e deixando-o com um aspecto infantil”. Esse tipo de traço é frequentemente utilizado para gerar uma quebra de expectativa, criando, assim, um efeito de humor. Essa característica do mangá aparece associada com maior frequência à personagem principal, Motoko, e seu emprego é consistente com a personalidade estabelecida para ela: trata-se de uma personagem irreverente, muitas vezes insubordinada, além de ser bastante expressiva a ponto de se tornar caricata em vários momentos.

No entanto, o emprego frequente do estilo *chibi* não é a única característica estilística relacionada aos desenhos do autor que se sobressai. Motoko – assim como diversas outras personagens femininas – é desenhada de forma bastante sexualizada em diversos momentos, algo característico do estilo de Shirow (RUH 2004: 121). Além disso, a sexualidade da personagem é expressa em alguns momentos, principalmente ao descobrirmos sobre o seu namorado, ou na cena da orgia lésbica que foi removida em edições mais recentes do mangá.

A análise de todas essas características do mangá sugere que o foco principal de Masamune Shirow não é problematizar as consequências do avanço tecnológico para o que significa ser humano em um mundo cada vez mais digitalizado. Apesar de esse tema estar presente nas páginas de seu mangá – seja nas tramas dos capítulos, nas interações entre as personagens ou nas notas de rodapé – ele precisa dividir o seu espaço com outras questões abordadas ao longo dos 12 capítulos da obra. Ademais, o uso frequente do estilo *chibi* e o tom descontraído que permeia a maioria dessas interações acaba por minimizar os seus impactos.

3. Adaptando *Ghost in the Shell*

A primeira diferença a destacar é sobre a trama do filme. Como é de se esperar, para que o mangá pudesse ser adaptado em um filme, foram necessários cortes em seu conteúdo. A animação de Mamoru Oshii adapta apenas o arco relativo à investigação em torno do cyber-criminoso conhecido como o Mestre dos Fantoches. Isso corresponde ao prólogo do mangá, aos capítulos três, nove, onze e ao epílogo. Apesar de esses cortes caracterizarem-se como um interpretante formal, visto que estão relacionados ao conteúdo da obra, nesse caso, podem ser interpretados também como um interpretante temático, pois como assinala Cavallaro (2006: 20), “numerosas variações sobre a inseparabilidade entre ilusão e realidade, o virtual e o palpável, fatos e sonhos são, sem dúvida, o componente mais insistentemente recorrente da assinatura de Oshii”¹¹. Além disso, o papel que a tecnologia desempenha em moldar as definições pessoais e coletivas de humanidade, consciência e responsabilidade também são temas comuns em seus filmes (CAVALLARO, 2006). Logo, faz sentido que a animação tenha adaptado esse arco do mangá, no qual esses temas são mais presentes.

Outra alteração notável é a óbvia modificação de tom entre o mangá e sua adaptação. Enquanto a fonte apresenta um tom muito mais leve e frequentemente cômico, o anime de Oshii aborda os temas presentes no mangá de forma muito mais séria. Com isso, muitos elementos da obra de Shirow estão ausentes na animação, dentre os mais notáveis, estão os *fuchikomas* mencionados anteriormente.

Porém, nenhum outro elemento da animação de Oshii evidencia melhor a mudança de tom entre as duas obras do que o tratamento dado por cada uma delas à personagem principal. Para aqueles cujo primeiro contato com a personagem deu-se por meio do mangá, pode ser um choque se deparar com a sua versão na animação. A Motoko de Oshii aparenta ser mais madura, leva seu trabalho muito a sério e apresenta um semblante muito mais taciturno. Ademais, a personagem no filme passa por uma crise de identidade que tem

¹¹ Numerous variations on the inseparability of illusion and reality, virtuality and actuality, facts and dreams are arguably the most insistently recurrent component of Oshii's signature.

início com as investigações em torno do Mestre dos Fantoques. Conforme elas avançam, Motoko passa a ficar “[...] profundamente preocupada se possui algo que ela e o filme chamam de ‘alma’, o espírito ou essência que anima seu ser” (NAPIER 2005: 107)¹². Apesar de Motoko apresentar certos questionamentos do tipo no mangá, eles não definem a personagem como o fazem no filme.

Um outro aspecto notável em relação à personagem diz respeito às diferenças quanto à sua sexualização. Segundo Cavallaro,

[...] enquanto o mangá se entrega humoristicamente a representações evidentes de corpos femininos nus que beiram a pornografia suave e podem até ser interpretados como concessões à escopofilia fetichista, no filme, a nudez é empregada como um meio de transmitir sucintamente a vulnerabilidade final da personagem principal como uma dimensão física e psicológica de seu ser dividido e, portanto, uma alusão à sua humanidade inerente (CAVALLARO 2006: 185-186)¹³.

Todos esses câmbios referentes ao tom, à caracterização das personagens e à eliminação de elementos mais cômicos revelam interpretantes formais relacionados à características estilísticas da adaptação de Oshii. Contudo, eles têm como resultado tornar o tema da existência de uma identidade em um mundo cada vez mais tecnológico consideravelmente mais evidente, de maneira que podem ser considerados também interpretantes temáticos pois sugerem um posicionamento ideológico adotado na adaptação. Em seguida, daremos prosseguimento à análise voltando a atenção à cena na qual a história envolvendo a personagem pequena do lixeiro tem o seu desfecho.

A história se inicia quando a Seção 9 descobre que há alguém tentando hackear o cérebro da intérprete do ministro de assuntos externos. Após os membros do departamento saírem para investigar, descobrimos que está por trás da tentativa um lixeiro cujo cérebro foi hackeado e memórias falsas de uma esposa e filha foram nele inseridas pelo Mestre dos Fantoques. O seu objetivo era fazer com que o lixeiro acreditasse invadir o cérebro de sua ex-esposa para descobrir por que ela não permite que veja sua filha. Tanto o mangá como o filme dedicam bastante tempo acompanhando o lixeiro e seu

¹² [...] profoundly concerned about whether she possesses something that she and the film call her “ghost”, the spirit or soul that animates her being.

¹³ [...] where the manga humorously indulges in overt representations of nude female bodies that verge on soft porn and may even be interpreted as concessions to fetishistic scopophilia, in the film, nudity is employed as a means of succinctly conveying the main character's ultimate vulnerability as a concurrently physical and psychological dimension of her divided being, and hence an allusion to her inherent humanity.

colega de trabalho realizando seu serviço. Na cena analisada a seguir, o lixeiro encontra-se em uma sala de interrogatório após ser preso pelos agentes que lhe explicam o que aconteceu com ele.

No mangá, a cena inicia-se com o lixeiro sentado em uma mesa encolhido na cadeira. Todas as pessoas envolvidas na interação podem ser vistas claramente, enquanto ele pede mais explicações, visivelmente emotivo, conforme as linhas nos cantos da segunda vinheta reforçam (a leitura é feita da direita para a esquerda). As duas primeiras vinhetas enfatizam a confusão da personagem diante de sua situação. Ao solicitar mais detalhes, a informação é passada pelos agentes de forma bastante direta.



Figura 1: Extraído de, Shirow, M. Ghost in the Shell. São Paulo: JBC, 2016.

A interação prossegue e as duas vinhetas seguintes mostram o lixeiro perguntando se é possível apagar as memórias falsas, enquanto os agentes explicam que isso é difícil com a tecnologia contemporânea. Apesar da confusão inicial do lixeiro, o restante da interação mostrada por essas duas vinhetas demonstra que a personagem entendeu rapidamente o ocorrido com ela e aceitou prontamente as informações fornecidas pelos agentes.



Figura 2: Extraído de, Shirow, M. Ghost in the Shell. São Paulo: JBC, 2016

Na vinheta seguinte, são mostrados Motoko e seu chefe, Aramaki, observando a cena e comentando sobre experiências virtuais. Ao centro, podemos ver o lixeiro com a cabeça abaixada e as mãos no rosto enquanto um dos agentes parece consolá-lo. Segue-se a isso uma vinheta na qual Aramaki continua o seu comentário, e a cena se encerra com Motoko sozinha na sala observando o lixeiro e os agentes.

A cena exemplifica de forma bastante clara o tipo de discussão em torno dos riscos de uma tecnologia que permite que as mentes das pessoas sejam hackeadas. Contudo, chamamos a atenção à última vinheta que compõe a página. Nela toda a história do lixeiro é encerrada na forma de uma piada ao final do capítulo, conforme sugerem tanto o texto quanto o emprego do traço no estilo *chibi*. Apesar de o uso de tais recursos ser condizente com o estilo do autor e com o tom estabelecido desde o início do mangá, nota-se que o seu emprego minimiza a gravidade da experiência da personagem e as implicações das tecnologias apresentadas. Analisaremos em seguida, a mesma situação na animação de Mamoru Oshii.

A cena inicia-se na marca dos 26 minutos e 8 segundos de filme e estende-se por cerca de 1 minuto e 45 segundos. Como vemos nas imagens abaixo, há diferenças notáveis em relação à maneira como se inicia no mangá e a forma como é encenada na animação: a personagem do lixeiro é enquadrada em um meio primeiro plano¹⁴; a câmera move-se lentamente em direção a ele conforme os agentes lhe contam a verdade. Além disso, a iluminação saturada da luminária na mesa enfatiza o lixeiro e sua expressão apática (aparentemente em choque), ao mesmo tempo tornando difícil discernir quem são as duas pessoas que o acompanham na sala. Conforme os agentes explicam ao lixeiro a sua situação, a imagem corta para um plano geral¹⁵ mostrando o apartamento do lixeiro vazio, com a câmera movendo-se lentamente em direção à janela.

¹⁴ Denominação do plano cinematográfico que enquadra a figura humana da cintura para cima.

¹⁵ Denominação do plano cinematográfico com ângulo visual aberto que revela o cenário.



Figura 3: Extraído de Oshii, M. Ghost in the Shell. Bandai Visual Company, Kodansha Production I.G. Japão: Netflix, 1995

Ao encenar dessa maneira, tanto o enquadramento quanto a iluminação convidam os espectadores a concentrar a sua atenção na personagem do lixeiro, enquanto o lento movimento de câmera os leva aos poucos cada vez mais próximo a ele, incentivando-os a simpatizar com a sua situação conforme é informado pelos agentes. Isso é enfatizado pela tomada seguinte, na qual é mostrado o apartamento pequeno e apertado no qual vive a personagem, contrastando assim a vida que a personagem acreditava ter, com a maneira solitária na qual realmente vive.

Também são notáveis as mudanças feitas no texto da cena em questão. Encontram-se transcritas abaixo as falas das personagens do lixeiro e dos agentes que o interrogam, Togusa e Ishikawa:

Lixeiro: “o que é mesmo uma ‘experiência simulada?’”

Togusa: “Bom, todas as lembranças sobre sua mulher e filha são falsas. São como um sonho. Alguém está tentando tirar vantagem de você. Estão tentando fazer com que você tire a alma de alguns oficiais do governo. Entende o que eu estou dizendo?”

Lixeiro: “Não pode ser verdade.”

Ishikawa: “Eu estive na sua casa. É um apartamento de solteiro. Não tem ninguém lá.”

Lixeiro: “Mas eu já disse a vocês, eu aluguei aquele quarto quando separei da minha mulher.”

Ishikawa: “Eu verifiquei os registros: você mora lá há dez anos.”

Ishikawa: “A verdade é que você nunca teve mulher nem filha. Como ele disse, não são de verdade, são uma experiência simulada. Uma fantasia”.¹⁶

Como percebemos acima, na adaptação de Oshii, os agentes têm uma dificuldade muito maior em convencer o lixeiro de sua situação: o acréscimo das falas relacionadas ao seu apartamento vazio e a reiteração de sua esposa e filha não existirem, sugere que as memórias falsas aparentam ser tão reais a

¹⁶ As falas foram transcritas a partir das dublagens fornecidas pela Netflix feitas pela empresa Dublavídeo.

ponto de ele não conseguir distinguir entre realidade e simulação. Isso, somado à maneira como a cena foi filmada, enfatiza a perversidade do procedimento ao qual a personagem foi submetida, e essa característica continuará a ser explorada conforme a cena avança.

No próximo corte, o espectador é colocado novamente diante do lixeiro, porém dessa vez, a câmera está mais próxima da personagem, enquadrando-a em primeiro plano¹⁷. A sala permanece escura com exceção da luz provida pela luminária, Ishikawa encontra-se totalmente fora do enquadramento, enquanto Togusa, com o corpo quase totalmente fora do enquadramento, entrega ao lixeiro a foto¹⁸, que acreditava ser de sua filha, e tentou mostrar ao seu colega de trabalho. Ao olhar para a foto, seus olhos arregalam-se e ele diz o que havia ali antes. Ao ser perguntado pelo agente sobre a sua vida de casado, lágrimas escorrem de seus olhos. A cena corta novamente, dessa vez, para um *close-up* em ponto de vista mostrando o conteúdo da fotografia na qual se vê apenas o lixeiro olhando em direção à câmera, um cão bassê sendo levado em uma guia por alguém que se encontra quase totalmente fora do enquadramento e um casal caminhando ao fundo.



Figura 4: Extraído de Oshii, M. Ghost in the Shell. Bandai Visual Company, Kodansha Production I.G. Japão: Netflix, 1995

Aqui, o foco no lixeiro é ainda maior do que na tomada inicial da cena: ao remover quase completamente os agentes do quadro e fazer uso do primeiro plano, a atenção recai totalmente sobre o estado emocional da personagem, tornando as suas lágrimas ainda mais impactantes. Paralelamente, o uso do *close-up* em ponto de vista para mostrar o conteúdo da fotografia coloca o espectador no lugar da personagem enquanto ela percebe como a vida que

¹⁷ Denominação do plano cinematográfico que enquadra a figura humana do peito para cima.

¹⁸ A foto é um acréscimo: não está presente no mangá.

achava ser sua não passava de uma mentira. Além disso, demonstra ao espectador que as memórias falsas implantadas na mente do lixeiro e a lavagem cerebral pela qual passou eram tão intensas que ele sequer era capaz de ver o real conteúdo da fotografia antes de os agentes lhe explicarem o que aconteceu, conforme demonstram também as falas correspondentes a essas duas tomadas na transcrição abaixo.

Togusa: “Olha. Esta é a foto que você mostrou ao seu colega. O que você vê?”

Lixeiro: “Eu tinha uma foto dela. Ela estava lá. Ela estava sorrindo como um anjo.”

Togusa: “Qual é o nome dela? Quantos anos ela tem? Onde conheceu sua mulher e quando se casaram? Eu lamento fazê-lo passar por isso, amigo.”

Togusa: “Vamos, quem você vê?”

A cena prossegue cortando para um meio primeiro plano, dessa vez, mostrando Motoko e Batou, outro agente da Seção 9, observando a interação através de uma janela espelhada. Ao centro, vemos o lixeiro com os olhos fixos na fotografia. A câmera afasta-se lentamente enquanto a cena encaminha-se a um desfecho. Em seguida, corta para um primeiro plano em perfil mostrando Motoko e seu reflexo no vidro enquanto Batou fala sobre memórias virtuais e dirige-se à saída. Motoko permanece na sala, refletindo sobre o acontecido.



Figura 5: Extraído de Oshii, M. Ghost in the Shell. Bandai Visual Company, Kodansha Production I.G. Japão: Netflix, 1995

Nesse ponto, a personagem Aramaki é substituída por Batou, para quem as falas sobre experiências simuladas presentes no mangá são, em alguma medida, transferidas. Essa mudança é significativa, pois, ao longo do filme, Motoko e Batou parecem ter um relacionamento muito mais próximo do que aquele entre Motoko e Aramaki.

Além disso, é importante ressaltar uma alteração importante feita na animação nesse ponto em relação ao mangá: enquanto no último, tanto Motoko quanto Aramaki comentam sobre o que testemunharam, aqui Motoko permanece o tempo todo em silêncio, sem desviar os seus olhos da cena, absorva no que acabou de presenciar.

Lixeiro: “E se tudo isso é mentira, o que vai acontecer? Vou ter a minha memória de volta?”

Togusa: “Sua memória original nunca será totalmente resgatada. E pode haver simulações residuais. Ainda não temos tecnologia para lidar com essas lembranças. Eu sinto muito, amigo.

Batou: “Tudo se resume a isso: informação. Até mesmo uma experiência simulada ou um sonho é realidade e fantasia simultaneamente. De qualquer maneira que você veja, todas as informações que uma pessoa acumula na vida é apenas uma gota d’água no oceano.

Os câmbios presentes no tratamento dado a essa cena na adaptação fazem com que o seu foco recaia sobre Motoko e o lixeiro. Isso aponta para um possível interpretante temático mobilizado nessa cena, pois ao tratá-la com muito mais seriedade, a crise de identidade da protagonista é amplificada e os temas sobre os quais se debruça a adaptação de Mamoru Oshii são levados adiante.

Considerações finais

Conforme demonstra a análise, os interpretantes mobilizados ao adaptar o mangá *The Ghost in the Shell* resultaram em um filme que, apesar de compartilhar muitas das características de sua obra fonte, diverge dela em muitos pontos. Em relação ao seu conteúdo, os interpretantes formais aplicados ao fazer cortes na trama levaram a uma adaptação muito mais focada que melhor se encaixa nas limitações da mídia fílmica. Além disso, o corte de elementos mais cômicos do mangá e as mudanças feitas na caracterização das personagens, em especial aquelas relacionadas à personagem Motoko Kusanagi, resultaram em um filme com um tom muito mais sério.

Tais alterações podem ser interpretadas também como interpretantes temáticos, uma vez que tanto os elementos da trama focados na adaptação quanto a mudança de tom servem ao propósito de intensificar os questionamentos em torno da natureza da consciência humana e as implicações

das tecnologias imaginadas por Shirow. Esses temas são também intensificados pelo uso que o diretor faz dos recursos que a linguagem cinematográfica disponibiliza, como planos de enquadramento, movimentos de câmera, iluminação etc.

Referências bibliográficas

CAVALLARO, D. *The cinema of Mamoru Oshii: fantasy, technology and politics*. Jefferson, London: McFarland & Company, 2006.

_____. *Anime and the art of adaptation: eight famous works from page to screen*. Jefferson, London: McFarland & Company, 2010.

Ghost in the shell. Direção: Mamoru Oshii. Produção: Bandai Visual Company, Kodansha Production I. G. Japão: Netflix, 1995.

HUTCHEON, L. *Uma teoria da adaptação*. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Editora UFSC, 2011.

LEITÃO, R. G. de C. Mangás em Tradução no Brasil. Em: HANNA, Katia.; SILVA-REIS, Dennis (Orgs). *A tradução de quadrinhos no Brasil: princípios, práticas e perspectivas*. São Paulo: Lexikos, 2020. p. 151-182.

NAPIER, S. *Anime from Akira to Howl's moving castle: experiencing contemporary Japanese animation*. New York: Palgrave MacMillan, 2005.

POSTEMA, B. *Estrutura narrativa nos quadrinhos: construindo sentido a partir de fragmentos*. Trad. Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RUH, B. *Stray dog of anime: the films of Mamoru Oshii*. New York: Palgrave MacMillan, 2004.

SAGRES, O. da C. M. *Hamlet no reino dos emojis: a construção de sentidos em adaptações multimodais*. Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Estudos da Linguagem, 2020.

SANDERS, J. *Adaptation and Appropriation*. New York: Routledge, 2006.

SHIROW, M. *Ghost in the Shell*. Trad. Drik Sada. São Paulo: Editora JBC, 2016.

VENUTI, L. Adaptation, Translation, Critique. *Journal of Visual Culture*, v. 6 (1), p. 25-43, 2007.