

Ghost in the Shell: "O fantasma na máquina"

Janete da Silva Oliveira

Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da FCS/UERJ

67

Resumo:

O filme *Ghost in the Shell* é um fiel representante da cultura cyberpunk e da tensão que se instala entre o humano e a máquina. A análise crítica do filme nos dá a noção de que os limites daquilo que antes caracterizavam o humano, hoje podem ser questionados a partir da evolução das novas tecnologias da informação.

Palavras-chave: Humano, ciborgue, ficção-científica

Abstract:

Ghost in the Shell is a representative movie from cyberpunk culture and presents the tension between humans and machines. The critical analysis of the movie gives us the perception that the limits that we use to call human, nowadays it could be questioned up to information's new technologies evolution.

Keywords: Human, cyborg, science fiction

A sociedade japonesa sempre foi muito pragmática e sempre se destacou quando se trata de tecnologia e por isso escolher um filme japonês de animação e não live-action significa tratar do imaginário de uma sociedade que sempre se adaptou bem à tecnologia incorporando-a avidamente no seu cotidiano. Um filme que é pura tecnologia e virtualidade (uma vez que não tem “atores” de verdade e sim personagens de animação). É um filme no melhor estilo *cyberpunk*, porque no próprio livro de William Gibson, *Neuromancer* – onde aparece pela primeira vez o termo, o herói aparece conectado à tecnologia assim como no futuro retratado por *Ghost in the Shell*, a cibernética impregna todo o cenário.

SINOPSE DO FILME

Estamos em 2029 e a tecnologia está entranhada (literalmente nos corpos) na sociedade japonesa, o cenário sujo e decadente é semelhante à outra obra da animação japonesa: *Akira*. Tudo começa com terminais portáteis que depois evoluem para máquinas que podem ser “vestidas” e culminam nos implantes de terminais de comunicação, permitindo uma interação de corpo e mente com computadores tradicionais e a tecnologia de rede. Esses implantes gradualmente conquistaram o lugar da tecnologia portátil e “vestível”, e foram reconhecidos como o protótipo do que posteriormente viria a ser chamado de “Cibercérebro”. Homem e máquina já não estavam mais separados.

Com a produção em série dessa tecnologia houve uma rápida popularização do produto em países com poucas restrições religiosas como o Japão. No entanto, como reverso da moeda, as pessoas que possuíam estes implantes estavam sujeitas ao risco de terem seus cérebros invadidos por hackers por causa das intercomunicações com outros computadores ou cibercérebros. Dentre os crimes de hackers, o mais sério era o “*Ghost Hack*”, onde toda individualidade do ser, sua memória e aparência física se tornava objeto de invasão. E, contra esses crimes várias ações começaram a ser tomadas, embora tenham sido em vão e colaborado apenas para o surgimento de hackers mais inteligentes e espertos.

Para combater esses tipos de crimes surge então o projeto 2501, desenvolvido secretamente por organismos governamentais americanos. Este projeto é nomeado de “*Puppet Master*” ou Mestre dos Fantoques como ficou conhecido no Brasil, sendo capaz de qualquer coisa: invadir qualquer tipo de sistema, absorver a quantidade de dados que desejar e não deixar pistas, fazendo todo o serviço em milésimos de segundos. Contudo, com toda essa capacidade o projeto 2501 adquire uma característica própria do humano que é a faculdade de obter conhecimento, pois é uma Inteligência Artificial. Ficando mais inteligente à medida que absorve conhecimento, o “*Puppet Master*” conclui que tinha adquirido vida e por isso deveria ter uma vida e consciência própria, não era mais um mero programa de computador. Então ele decide que quer sair do mundo virtual e conhecer o mundo “real”.

Agora aqueles que criaram o projeto devem caçá-lo para recuperá-lo ou destruí-lo, pois como conhece vários segredos de importantes organizações as suas informações poderiam arruinar vários governos e pessoas poderosas.

Sem saber do conjunto de tramas que envolvem o caso do “*Puppet Master*” a Major Motoko Kusanagi começa a investigar como se fosse um crime digital, de um grande hacker, mas ainda assim apenas um hacker. A major Motoko é uma ciborgue, um cérebro humano com implantes de comunicação dentro de um crânio de titânio, carne e metal misturado para formar um espécime mais perfeito e mais apto aos “serviços” pesados que ela executa.

Ao ficar em contato com o caso, a própria Major começa a se questionar mais intensamente sobre a sua existência, sobre a sua diferença dos humanos e como as memórias e a individualidade são importantes a despeito de toda a perfeição que o seu corpo mecânico pode lhe dar. E, o “*Puppet Master*” sente isso e, instalando-se num corpo (como informação pura ele pode se infiltrar em qualquer organismo graças aos implantes cerebrais já citados) vai ao encontro da Major. Atiçada pela curiosidade de um programa que teria criado o seu próprio “*Ghost*”, a Major Motoko decide se conectar a ele para descobrir mais sobre si mesma. E apesar do corpo ter sido roubado da *Section 9* (onde a major trabalha) ela consegue fazer a conexão e se espanta quando o “*Puppet Master*” lhe propõe uma fusão para que ele possa continuar vivendo através dela num novo “eu” que não seria nem Major Motoko e nem o “*Puppet Master*”. Concluída a fusão esse novo “eu” sai para explorar uma nova e vasta de rede de informações.

COMENTÁRIOS SOBRE O FILME

O “*Ghost*” ou fantasma que citamos acima neste mundo é o que diferencia os homens das máquinas, que seria a essência da alma humana ou de qualquer criatura, seja ela biológica ou artificial. É tudo que o ser absorve ao seu redor, como conhecimento, sentimentos etc. Podemos perceber, contudo um embate que permeia todo filme que é o contraste “*ghost/fantasma*” X “*tamashiil* alma”. Pois a energia que dá a característica humana aos ciborgues, o “*ghost*”, aparece sempre em contradição quanto ao que seria uma alma verdadeira “*tamashii*” na língua japonesa.

Então o filme inteiro delinea uma discussão sobre o que seria o humano. Seria possível uma Inteligência Artificial adquirir uma capacidade não de “absorver” conhecimento, mas de aprender e criar um pensamento, uma consciência própria e a partir daí criar o seu próprio “*ghost*” ou alma? E, se for assim, ele pode ser considerada uma “forma de vida”? Ou um simples amontoado de dados que podem ser modificados ou deletados? Mas o que vemos hoje não é exatamente isso com técnicas como o “download da mente”? Então não seremos nós os próximos a sermos deletados ou modificados?

Uma passagem do filme dita pelo “Puppet Master” ilustra bem esta discussão ao ser acusado de ser apenas um programa de autopreservação ao pedir asilo político a *Section 9*/Setor 9:

Com esse argumento, digo que o DNA que carrega não passa de um programa de autopreservação. As pessoas nascem sem saber nada. Vão crescendo e é isso que dá ao homem sua individualidade. O mesmo ocorre com as fantasias. Através destas memórias é que a humanidade existe. Quando os computadores puderem criar uma memória então considerem todas as implicações disto.

E, essa dúvida sobre o que somos é o que atormenta a Major Motoko Kusanagi desde o início do filme. À espera no topo do prédio para sua deixa na missão dá-se o seguinte diálogo:

“Estou captando muita estática no seu cérebro” - diz seu assistente policial Batou.

“Deve ser algum fio solto” - responde a Major.

Logo, a partida é dada para se intuir que a Major Motoko tem alguma coisa lhe inquietando apesar de ser um ciborgue. Depois assistimos a “construção” da Major nos créditos de abertura. Seus músculos humanos se fundindo ao metal, seu cérebro sendo envolto em titânio e todos os circuitos ligados a ele. Vemos sua pele ser moldada até chegarmos a Motoko Kusanagi em sua forma final.

Existem nos ciborgues quatro furos na parte posterior do pescoço para se conectar a fios que os plugam na rede de dados que controla todo o sistema da cidade. Esta cidade é uma cidade claustrofóbica, com prédios altíssimos, colados uns aos outros, aparentemente com pouquíssimas janelas.

A Major fala a um outro policial lhe respondendo porque o transferiu para sua unidade por ele ser majoritariamente humano (só possuindo os implantes cerebrais) e, portanto pode ter reações diferenciadas.

“Se todos nós agíssemos do mesmo modo seríamos totalmente previsíveis e há sempre vários modos de se ver uma situação”.

Desfere-se uma caçada a um lixeiro que teve a mente apagada e acredita estar acessando de vários telefones públicos a mente da mulher que o abandonou e com quem tem uma filha. Só que isso são lembranças implantadas na sua mente para servir aos interesses do “*Puppet Master*”. Ele é chamado por Batou de “Fantoche sem alma”

Em contraste com a tecnologia avançada temos a cidade velha onde se acham casas de madeira e pobres, além de feiras populares onde o elemento tecnológico está ausente. Quando o lixeiro está sendo interrogado e avisado que não há uma tecnologia confiável para remover as memórias falsas, Batou comenta:

“Experiências virtuais, sonhos, todos os dados existentes são tanto realidade quanto fantasia. Os dados que as pessoas coletam durante toda a vida são pequenos comparados ao todo”.

Outra passagem interessante é quando Batou encontra com Motoko mergulhando na sua folga e pergunta:

“Um ciborgue que mergulha nas horas vagas? Não é um bom sinal, quando começou?”

Numa outra parte da conversa Motoko pergunta:

“Batou, o quanto ainda sobrou do seu corpo original? (...) Conveniente não? Com um simples comando os aparatos químicos do seu corpo podem metabolizar o álcool dentro do seu sangue em apenas 10 segundos nos permitindo beber enquanto estamos de folga. Se a tecnologia permite o homem faz, tudo pode ser feito com o ser humano: controle metabólico, aumento da percepção sensorial, melhoria nos reflexos e na capacidade muscular, processamento rápido na capacidade de gerar dados. Graças aos nossos ciber-cérebros e corpos biônicos. E se não pudéssemos viver sem um alto nível de manutenção?.

(...) Não vendemos nossas almas para o setor nove. Temos escolhas. Podemos nos demitir quando quisermos pedindo de volta ao governo nossos antigos corpos e as memórias que nos tiraram. Algumas vezes precisamos de um toque humano, pois apesar de não sermos como eles, precisamos de algo que eles têm: a individualidade. Para podermos nos diferenciar dos outros. Seja pela voz que você tenha, lembranças de infância. Sentimentos sobre o futuro. Tem mais, há uma vasta rede de dados que meu ciber-cérebro pode acessar. Tudo isso junto faz de mim o que sou. Acionam meu consciente que eu chamo de ‘eu’. Um ‘eu’ que não tem limites.

Eis que aparece uma voz que vem, não se sabe dizer de onde, e cita a célebre Epístola Paulina aos Coríntios: “Quando criança, eu falava como criança. Entendia como criança, pensando como criança. Ao me tornar adulto, esqueci das coisas de criança”.

Entra em cena então o “*Puppet Master*” ativando um corpo cibernético na mesma fábrica que produziu os corpos da Major Motoko e Batou. Este corpo é atropelado e levado à sede do Setor 9. Os técnicos detectam que não havia linha cerebral no corpo mas foi detectado um “*ghost*” no corpo biônico que se “autocriou”.

A Major Motoko e Batou conversam no elevador após se inteirarem do caso do corpo biônico e da major se decidir a conectar-se com ele no dia seguinte:

“Acho que ciborgues tem uma tendência paranóica sobre a sua própria origem. Talvez o meu ‘eu’ verdadeiro tenha morrido há muito tempo e eu seja um replicante num corpo ciborgue e mente de computador. Talvez não exista mesmo um ‘eu’”. (...) E se um cérebro cibernético conseguisse gerar de uma alma (*ghost*), sua própria alma (*tamashii*). Como então eu poderia acreditar em mim mesma?”

A subjetividade alterada pelos processos tecnológicos afeta a Major Motoko fazendo-a questionar o seu papel como sujeito de suas ações, ou que na verdade não existe um sujeito, uma individualidade e sim um amontoado de dados que se configura como pessoa através da sua figura de ciborgue.

O corpo em que está o “*Puppet Master*” é roubado, mas a Major Motoko após ter o seu corpo cibernético praticamente destruído se conecta a ele e trava-se um diálogo que é central no questionamento do filme sobre o humano:

PM – Antes de me explicar, quero te pedir um favor. Chamo a mim mesmo de forma de vida, mas ainda estou longe de completar meu intento. Por alguma razão me falta o simples processo de morrer ou a qualidade de gerar filhos.

Motoko – Não pode se copiar?

PM – Uma cópia é uma mera cópia. Há a possibilidade de um simples vírus me destruir. Uma simples cópia não tem variedade ou individualidade. Para existir, ter equilíbrio é preciso que haja multiplicação e alternâncias, para se perpetuar a vida. Células continuam o processo da morte e regeneração. Um processo constante de renascimento por eras. E, quando a morte chegar todos os dados se perdem, deixando para trás apenas genes e seus descendentes. As defesas contra a catástrofe falham diante dos sistema. É preciso que a variedades seja guardada contra a extinção.

Motoko – Como isso é possível?

PM – Quero me fundir com você.

Motoko – Fundir?

PM – Uma fusão completa. Ambos teremos mudanças, mas não perderemos nada. Depois será impossível distinguir um do outro.

Motoko – Mesmo depois da fusão, o que acontecerá quando eu morrer? Não deixarei nenhum gen ou descendente para trás.

PM – Depois da fusão você será meu descendente na rede. Do mesmo modo que os humanos passam sua estrutura genética. Então poderei morrer.

Isso nos remete diretamente a Hans Moravec e seu *Mind Children*, onde uma mente pode dar origem a indivíduos diferentes e sua discussão sobre a identidade que restaria em cada um deles. De a cópia ser meramente uma cópia e como ficariam as experiências e memórias de cada uma delas. Se a cópia significa simplesmente a morte do original, significa então que a identidade morreu junto com ele? Coloca-se então a problemática de uma identidade do corpo e de uma identidade padrão. Uma é definida pela matéria do corpo e outra pela essência da pessoa, efeito dos processos de formação da mente.

Os corpos do Mestre dos Fantoches e da major Motoko são estourados à bala e somente resta a cabeça da major. Batou resgata a cabeça e coloca num outro corpo arrumado no mercado negro. Ao acordar ele lhe relata a situação e ela decide partir.

“Batou, lembra da voz que ouvimos no barco naquela noite? Lembra palavra por palavra? Vou repetir para você: Quando criança, eu falava como criança. Entendia como criança, pensando como criança. Ao me tornar adulto, esqueci das coisas de criança. Diante de você, nem está o Mestre dos Fantoches, nem a mulher que você chamava de major”.

Já do lado de fora o híbrido “Puppet Master”/Motoko diz para si mesmo:

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

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A questão da problematização nos parece que está bem colocada no filme, como as passagens transcritas bem mostram, as novas tecnologias de informação criam um pesadelo de controle e confusão de identidade que altera a maneira de como se percebe o humano. A simulação do pensamento através das máquinas gerando um organismo que supera ou se iguala à capacidade dos homens ou dos “seres humanos” já foi alvo de vários outros filmes de sci-fi, mas o que chama atenção em “*Ghost in the shell*” é a reivindicação da máquina e do híbrido de poder se chamar de forma de vida, de poder continuar o seu processo de aprendizado. Não que ele queira se tornar humano, mas deseja possuir uma identidade e uma individualidade, memórias que não sejam implantadas ou simuladas.

Mas o que impede que ao reduzir humanos e máquinas a meros dados as sociedades de controle nomeadas por Deleuze manipulem ainda de forma mais fácil e imperceptível nossas identidades e individualidades e encontrem em nós corpos mais docéis e úteis, como os citados por Foucault e Paula Sibilia?

Nosso terror e euforia acerca das novas tecnologias são narrados através da ficção científica. No caso de “*Ghost in the Shell*” o questionamento sobre o que no faz humanos é a nossa individualidade que se constitui através de nossas memórias e experiências, se a alma é algo material ou imaterial que pode ser gerada fora dos corpos humanos. Mas na medida em que transformamos essas particularidades em uma memória coletiva que pode ser hackeada, ficamos perdidos assim como nossas identidades, Um exemplo seria o caso do lixeiro do filme, um corpo modelado sem essência, sem sua alma.

Isso nos traz de volta à discussão da imaterialidade da alma de Descartes e ao sarcasmo de Ryle ao criticar o “fantasma na máquina” calcado num ideal materialista. No filme que acabamos de descrever, a alma é de fato um fantasma na máquina, algo que dá características humanas às máquinas, mas não é capaz de lhes dar a individualidade e a identidade desejada. É um arremedo de alma. Então o que poderíamos dizer que é essa substância imaterial que caracteriza o humano mesmo com implantes e próteses, mesmo com essa mixagem de metal e carne? Mas e, se como diz Hans Moravec, pudéssemos escanear nosso cérebro junto com nossas experiências e sentimentos, não estaríamos coroando então o processo de desmaterialização que inicializa este trabalho com a digitalização do que até então acreditávamos ser imaterial?

Com tudo isso, o sujeito busca desesperadamente uma significação, uma identidade, algo em que acreditar que seja. Seja com memórias virtuais ou em um mundo virtual onde este ser ganha um novo significado. A desmaterialização do ser na rede ou em corpos cibernéticos talvez não se oponha ao humano, pois nada pode ser dito de conclusivo uma vez que as mudanças estão em processo e ninguém pode dizer aonde isso vai nos levar. Mas as novas tecnologias estão alçando o ser “humano” a um novo conceito que passa sem dúvida pela aceitação de que os processos de subjetivação hoje se desenvolvem através da mediação com esses aparatos tecnológicos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HARAWAY, Donna. “*Manifesto Ciborgue*”. Da Silva, Tomas Tadeu (org). Antropologia do Ciborgue. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

BUKATMAN, Scott. *Terminal Identity: the Virtual Subject in Post-Modern Science Fiction*. Durham: Duke University Press, 1998.

CASTELLS, Manoel. *Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

MARTINS, Herminio. *Hegel, Texas – e Outros Ensaio de Teoria Social*. Lisboa: Século XXI, 1996

MORAVEC, Hans. *Mind Children: the future of robot and human intelligence*. Massachusetts: Harvard University Press, 1988

SIBILIA, Paula. *O Homem Pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais*. Rio de Janeiro: Editora Relume Dumará, 2002

OLIVEIRA, Fátima Cristina Regis Martins de. *Nós, Ciborgues: a ficção científica como narrativa da subjetividade homem-máquina*, 227 p. Orientadora: Professora Doutora Ieda Tucherman. Rio de Janeiro: 2002. Tese de Doutorado apresentada em abril de 2002 à Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

DELEUZE, Gilles. *Post-Scriptum sobre as sociedades de controle*. In: Conversações, Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.