**FACULDADE FUCAPI**

**Cibercultura e Ghost in the Shell**

Aluno: Valcinei Xavier

**Manaus, 04 de abril de 2016**

Cibercultura e Ghost in the Shell

A obra *cyberpunk* Ghost in the Shell , de Masamune Shirow, é mais conhecida por seu longa-metragem – que muitos a consideram como uma das mais bem produzidas e elaboradas quando o assunto é animação. Surgindo primeiro no formato de mangá no ano de 1989, narrando as história da *Seção 9 (ou comissão nacional de segurança pública)* do governo japonês no ano de 2029 e que lidam basicamente com crimes tecnológicos que consequentemente surgiram com o avanço da tecnologia, sendo uma das obras primas do gênero literário *cyberpunk*. O filme de animação de 1995 que foi bastante influenciado por [*Neuromancer*](http://aosugo.com/2010/07/07/codigo-de-acesso-invalido/) (Willian Gibson,1984), mostra uma sociedade em que o ciberespaço se expandiu sem controle, onde as barreiras entre o natural e o artificial são extremamente tênues.

Neurochips, cérebros cibernéticos, próteses robóticas e grandes corporações controlando governos são os temperos de uma sociedade imersa, mesmo que sem poder de escolha, num mundo em que o avanço tecnológico é estrondoso e quase que descontrolado, onde os *crackers (hackers do mal)* são os maiores inimigos das corporações, governos e dos próprios seres humanos e ‘não humanos’ (?). *A seção 9* é responsável por combater crimes que possam colapsar o sistema mundial e principalmente impedir que pessoas que possuem implante neurais tenham seus pensamentos e memórias roubados por criminosos virtuais.

Major Kusanagi é a líder de campo da *seção 9.* Com um corpo esbelto mas quase que totalmente cibernético, uma capa tecnológica construída pela *Megatech* e que protege seu cérebro orgânico, mas também a torna uma arma. Kusanagi chega a se desvincular das ideias de humanidade e sexualidade, pensamos que ela é um corpo feminino perfeito mas que não passa de uma mera casca que suporta o cérebro e a alma (ou ‘fantasma’) da major. Eis que surge o questionamento: O que a major é? Uma máquina? Apenas uma casca feita para captar impulsos eletrônicos e agir? Isso entra na discussão e na linha tênue de se perguntar ‘até onde vai a humanidade?’. Isso faz de Kusanagi uma humana com partes cibernéticas ou um robô com parte humana? O fato de sua alma estar ligada ao ciberespaço não torna ela algo intangível? Para o espectador atento, essas são reflexões que *Ghost in the Shell* traz à tona. E não são apenas essas.

Criado em uma época em que a internet ainda estava desabrochando, essa obra traz questões filosóficas bastante complexas sobre ciberespaço e que mostra um futuro em que a sociedade não ‘soube’ como crescer mediante os avanços tecnológicos, fazendo se perguntar, qual o limite da realidade naquela sociedade? Onde há poucos humanos ‘naturais’, como *Togusa*, ex-policial que atua como detetive ao lado de Kusanagi, e que são raros. A naturalidade de se deixar remodelar o próprio corpo com uma máquina em busca de aperfeiçoamento ou uma cura, ou até por mera vaidade, deixa bem próxima a distância entre Homem e Máquina, e que torna absolutamente complicado haver uma definição do que se realmente é.

O ‘vilão’ do filme é denominado *‘Mestre dos Fantoches’*, um cracker que manipula pessoas com implantes neurais para fazerem o que ele quiser, implantando memórias falsas para que não se deem conta do que estão fazendo. E com o decorrer do filme, descobre-se ser uma inteligência artificial denominada ‘*projeto 2501’*, que a *seção 9* estava a rastrear desde o início do filme, e foi desenvolvido à mando do Ministério de Relações Exteriores, feita para monitorar o ciberespaço mas que explorou todos os lugares do mesmo ciberespaço e passou a acreditar ter vida própria, ou seja, passa a questionar sua existência intangível, declarando ter ‘vida’. E após Kusanagi se envolver com o *projeto 2501’,* acaba por também questionar a própria existência.

*Ghost in the Shell* foi revolucionário no campo da Cibercultura, levantando questões que até então não se havia mostrado de forma tangível (salvo *Neuromancer)* e prevendo discussões sobre tecnologia que surgiriam, juntamente com os avanços tecnológicos. Do surgimento da inteligência artificial ‘*projeto 2501’* no ciberespaço, na ‘nuvem’ (mesmo antes de existir esse termo) até o questionamento de Kusanagi sobre existência e sobre a alma ou ‘fantasma’ que possuía, das espaços pequenos em que coexistiam homem e máquina, prevendo reflexões e desmistificando a sociedade tecnologicamente evoluída e perfeita.