

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024

Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"



O SUJEITO E SUAS IDENTIDADES NARRATIVAS E FICCIONAIS NO MANGÁ GHOST IN THE SHELL (1989-1991)

Danilo Linard¹, Guilherme Mariano Martins da Silva²

Resumo: o presente estudo investiga como a temática da identidade é representada no mangá *Ghost in the Shell*, de Shirow Masamune, e quais mecanismos da linguagem dos quadrinhos são utilizados para efetivar essa representação. O mangá foi publicado originalmente no Japão entre 1989-1991, sendo republicado no Brasil em 2016. Para o desenvolvimento das análises, em andamento, recorreremos aos pressupostos do filósofo Paul Ricoeur e suas reflexões sobre a identidade narrativa, além de dialogarmos com a perspectiva de Thierry Groensteen, que compreende as histórias em quadrinhos como um sistema narrativo, como um gênero textual específico.

Palavras-chave: Sujeito. Identidade Narrativa. Ficção. Mangá. Ghost in the Shell.

1. Introdução

Nossa pesquisa investiga como a problemática da identidade, e seu correlato implícito, a individualidade, é abordada, tanto narrativa quanto ficcionalmente, em uma história em quadrinhos japonesa intitulada "*Ghost in The Shell*" (Masamune, 2016). O foco recai sobre o primeiro dos três volumes que compõem a obra integral, visto que ele apresenta um arco narrativo completo.

Escrita e ilustrada por Shirow Masamune (n. 1961), "*Ghost in The Shell*" inscreve-se no subgênero literário *cyberpunk* (Aranha, 2019), caracterizado, grosso modo, pela intensa fusão entre o humano e o tecnológico, em um futuro dominado por megacorporações. A publicação no Japão ocorreu entre 1989 e 1991, e nos EUA, em 1995. No Brasil, a editora JBC compilou e publicou todas as 12 edições que compõem o volume 1 em 2016, em uma edição que conta com alterações aprovadas pelo autor, além de comentários seus acerca de seu universo ficcional. Tomamos essa edição da JBC como fonte de pesquisa.

A edição que utilizamos como fonte foi traduzida por Adriana Kazue Sada, conhecida como "Drik Sada", que, desde 1989, já trabalhava com traduções técnicas do japonês para o português brasileiro. Em 2000, traduziu o mangá *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, pela editora Conrad, e atuou em editoras como Pipoca & Nanquim, L&PM, Estação Liberdade e Mythos-Panini. Entre seus trabalhos, destacam-se *Lobo Solitário*, de Kazuo Koike, *Bleach*, de Tite Kubo, *Slam Drunk*, de Takehiko Inoue, *Berserk*, de Kentaro Miura, *Gen – Pés*

1 Mestrando em Letras pelo PPGL – Universidade Regional do Cariri – URCA, e-mail: danilo.linard@urca.br

2 Orientador, Doutor em Letras e professor do PPGL – Universidade Regional do Cariri – URCA, e-mail: guilherme.mariano@urca.br

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

Descaços, de Keiji Nakazawa, *Buda*, de Osamu Tezuka, entre outros, somando aproximadamente 120 títulos (Quadrinhos, 2007).

O tema da identidade, correlato ao da individualidade, ganhou centralidade tanto na cultura ocidental quanto na oriental, influenciando de maneiras diversas os países do Sul Global, que ainda sentem o peso da colonialidade e da hegemonia cultural europeia e estadunidense, visto a predominância de valores (neo)liberais que caracterizam as sociedades globalizadas, chamadas (pós)modernas ou situadas na fase do "capitalismo tardio" (Jameson, 2006).

A centralidade desses temas ganhou força ao longo da chamada "modernidade", em paralelo à ascensão da burguesia, que revolucionou aspectos sociais, políticos, econômicos e culturais. Entre os séculos XVIII e XIX, a identidade e a individualidade, herdadas do renascimento, do humanismo, do racionalismo e do empirismo, adquiriram novas configurações.

A modernidade ocidental, no período supracitado, estimulou atividades que valorizavam o par identidade-individualidade, tais como: trocar cartas; escrever diários íntimos; e produzir textos memoriais e (auto)biográficos. Para Gomes, tais práticas de "escrita de si" disseminaram "[...] uma ideia que confere à vida individual uma importância até então desconhecida, tornando-a matéria digna de ser narrada como uma história que pode sobreviver na memória de si e dos outros." (Gomes, 2004, p. 12).

A construção das identidades é dialética, senão paradoxal. Stuart Hall (2014, p. 10–13), por exemplo, comenta que existem três concepções gerais acerca da identidade: 1) Sujeito do iluminismo (entre os séculos XVIII-XIX): o indivíduo é visto como racional, sustentando uma identidade de si a partir de um "centro fixo", ou seja, é a ideia de que a identidade do indivíduo é a pura expressão exterior do que ele é internamente; 2) Sujeito sociológico (até a 1ª metade do século XX): já existe uma tensão entre a identidade que o indivíduo almeja expressar e o que a sociedade espera dele ou pretende fazer dele. Haveria um núcleo interior que se modifica através das interações com o exterior; 3) Sujeito pós-moderno (dos anos 1960-70 até os dias atuais): as identidades que os indivíduos sustentam ou ostentam não orbitam um "eu" interior, centrado, fixo e coerente: as identidades expressas são móveis, fluidas, descontínuas, segundo a circunstância então vivida.

Em nosso tempo presente, com o advento da *Internet*, algumas práticas de escrita de si perderam força, enquanto outras encontraram nas redes sociais (ou em (micro)*blogs*) novas formas de expressão, visto que os usuários postam incessantemente como se sentem, com o que discordam ou concordam, onde estão e para onde vão, além de publicar fotos e vídeos de si mesmos. Cada uma dessas práticas reforça e constrói tanto a identidade quanto a individualidade.

O universo ficcional de "*Ghost in The Shell*" é um "futuro do passado", uma representação em um dado presente (hoje, para nós, passado) de como o futuro "seria". A história se passa no ano de 2029, quando a fusão entre o humano e o tecnológico atinge seu ápice. Grandes corporações interferem no que resta da esfera pública/governamental. A maioria dos seres humanos pode fazer

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: “CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES”

implantes cibernéticos em seus corpos biológicos. Uma minoria, porém, consegue não apenas fazer implantes, mas se transformar em *cyborgs*, ou seja, corpos predominantemente cibernéticos, fundidos com resquícios biológicos, normalmente o cérebro e a medula espinhal. A questão da identidade adquire uma centralidade: os *cyborgs* são considerados humanos, ao contrário dos robôs dotados apenas de inteligência artificial. Ilustramos esse ponto focando nosso olhar na protagonista, Motoko Kusanagi.

Kusanagi é uma *cyborg* feminina que lidera uma equipe tática subordinada ao comando de Daisuke Aramaki, chefe da “Seção 9” – um órgão de inteligência, espionagem e de “*black ops*” – vinculado ao Ministério dos Assuntos Internos. A trama apresentada nas 12 edições do volume 1 é um misto de narrativa episódica com um arco narrativo mais amplo, centrado no combate contra um antagonista chamado “mestre dos “fantoques”, que consegue *hackear cyborgs*, controlando-os totalmente.

Segundo Ricoeur (2014, p. 137), é recorrente na filosofia inglesa e na tradição analítica a utilização de micronarrativas na forma de *puzzling cases* (quebra-cabeças) para pensar a questão da identidade. Nessas reflexões, imaginam-se circunstâncias ou tecnologias que copiam e/ou transplantam nossa “consciência” para outro corpo, resultando em uma série de implicações, por vezes, paradoxais. Para Ricoeur, a questão da identidade desdobra-se em uma relação dialética entre mesmidade e ipseidade: “de um lado, a identidade como mesmidade (latim: *idem*; inglês: *sameness*; alemão: *gleichheit*); do outro, a identidade como ipseidade (latim: *ipse*; inglês: *selfhood*; alemão: *selbsheit*). Ipeidade, como afirmi tantas vezes, não é mesmidade.” (Ricoeur, 2014, p. 114).

No campo da identidade-*idem* (mesmidade), haveria, segundo Ricoeur (2014, p. 115–116) elementos iniciais: a “identidade numérica”, que alude à unicidade do indivíduo com seu corpo; a “identidade qualitativa”, que diz respeito às qualidades físicas e estéticas que um indivíduo possui e que permanecem, apesar de certas mudanças; e a “continuidade ininterrupta”, que se refere à existência, no indivíduo, de um eixo contínuo que garante sua identidade, sua identificação como sendo um si-mesmo distinto dos demais.

Na trama de “*Ghost In The Shell*”, certos indivíduos conseguem transferir seus cérebros para corpos cibernéticos (e trocar de corpo várias vezes), algo que ocorre, inclusive, com a protagonista. Dessa forma, o aspecto da “identidade numérica” se “perde”, já que ela, como indivíduo, não se identifica como um si-mesmo apenas em relação ao seu corpo.

O aspecto da “identidade qualitativa” também se “perde”, pois os *cyborgs* podem trocar de corpo e alterar sua fisionomia. Assim, os indivíduos não estão mais “presos” nem à unicidade de seus corpos, nem à sua aparência. O aspecto que garante a identidade é o da “continuidade ininterrupta”, que demarca, entre as contínuas e constantes mudanças vividas pelo indivíduo, o seu si-mesmo. Isso se complementa pela criação de uma “identidade narrativa”: “aqui, os polos da identidade se compõem. Isso prova que não se pode pensar até o fim o *idem*

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

da pessoa, sem o ipse, visto que um se sobrepõe ao outro." (Ricoeur, 2014, p. 122).

A personagem Motoko Kusanagi passa por essas mudanças identitárias (numérica e qualitativa), restando a continuidade ininterrupta de seu si-mesmo como matéria para a elaboração dialética de uma identidade narrativa, de modo que a narrativa elaborada sobre si mesmo é a base essencial da própria identidade. Focamos na protagonista apenas pela limitação de espaço, o que nos fez optar por não inserir imagens da HQ. Todavia, nossa pesquisa aborda outros personagens e arcos narrativos.

A narrativa gráfica constitui-se a partir de uma técnica específica, o que a diferencia da narrativa literária. Contudo, apesar dessa distinção, ambas não estão tão dissociadas. Como observou Ricoeur: "Na ficção literária, é imenso o espaço de variações aberto para as relações entre as duas modalidades [mesmidade e ipseidade] de identidade." (Ricoeur, 2014, p. 155).

Em nossa pesquisa, exploramos não somente esse "espaço imenso" entre as identidades *idem* e *ipse*, mas, também, os espaços entre a narrativa gráfica e a literária. Além disso, investigamos quais mecanismos típicos da narrativa gráfica são mobilizados para narrar e ficcionalizar as variações relativas ao tema da identidade por meio de suas personagens, principais ou secundárias.

2. Objetivo

2.1 Objetivo Geral

- Investigar a problemática da identidade e da individualidade, na perspectiva teórica ricoeuriana, e seus mecanismos de expressão narrativa e ficcional no primeiro volume da história em quadrinhos japonesa (mangá) *Ghost in The Shell*, de Shirow Masamune.

2.2 Objetivos Específicos

- Discutir o conceito de identidade-*idem* e suas representações no conjunto de personagens denominados "fuchikomas", caracterizados como robôs dotados de inteligência artificial, mas que não são conscientes de si mesmos.
- Problematicar o conceito de identidade-*ipse* em relação aos modos como a protagonista do mangá, a personagem Motoko Kusanagi, é construída dentro desse universo ficcional.
- Analisar a "superação" dos conceitos de identidade-*idem* e identidade-*ipse* e suas relações na caracterização da personagem antagonista, denominado "Mestre dos Fantoques".

3. Metodologia

Nossa pesquisa adota duas operações metodológicas, ambas inspiradas em Groensteen (2015). A primeira é baseada na decupagem das HQs por meio

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

da elaboração de uma tabela codificada, cuja finalidade é registrar a ocorrência de fenômenos característicos das narrativas gráficas, conceituados a partir dos pressupostos teóricos de Groensteen (2015). A segunda operação consiste na decupagem das HQs através de uma abordagem descritiva, quadro a quadro, "traduzindo" elementos visuais em textuais. Nessa compreensão, a primeira operação visa registrar a ocorrência de certos fenômenos narrativos, ao passo que a segunda proporciona a compreensão do enredo enquanto fluxo narrativo. Por meio dessas operações, identificamos os modos de representação da questão da identidade nessa narrativa gráfica e em suas personagens, assim como os mecanismos da linguagem dos quadrinhos mobilizados nessas representações.

4. Resultados

Os resultados preliminares evidenciam que o mangá *Ghost in The Shell* reflete as complexas interações entre identidade, tecnologia e individualidade. Por meio da decupagem das HQs, identificamos padrões narrativos que revelam a construção da identidade das personagens, destacando a relação entre a mesmidade e a ipseidade. A análise dos fuchikomas mostra como a ausência de consciência própria nesses robôs levanta questões sobre a definição de humanidade e identidade. Por sua vez, a protagonista Motoko Kusanagi exemplifica a luta pela autoidentificação em um contexto onde a mudança de corpo é uma possibilidade. Além disso, o antagonista Mestre dos Fantoques ilustra a possibilidade de controle total sobre os cyborgs, questionando ainda mais as noções de identidade idem e ipse. Esses achados destacam a necessidade de continuar investigando as implicações dessas narrativas em relação às identidades contemporâneas, sugerindo tanto vantagens quanto limitações na forma como nos relacionamos com a tecnologia e os desafios que impõem à nossa compreensão sobre nós mesmos.

5. Conclusão

A pesquisa, ainda em andamento, reafirma a relevância do estudo das identidades no mangá *Ghost in The Shell*, enfatizando as implicações da fusão entre humano e tecnológico na construção da individualidade. A análise das personagens ilustra como as narrativas contemporâneas desafiam as noções tradicionais de identidade. A metodologia utilizada possibilitou uma compreensão profunda dos mecanismos narrativos que expressam as variações identitárias. Destacamos que a ficção científica *cyberpunk* oferece um espaço fértil para refletir sobre a relação ambígua entre seres humanos e tecnologias, revelando como essas interações moldam nossas identidades pessoais e sociais. As questões levantadas contribuem para um diálogo contínuo sobre os desafios da integração da tecnologia em nossas vidas, sugerindo a necessidade de um olhar crítico e reflexivo sobre nossas experiências cotidianas.

IX SEMANA UNIVERSITÁRIA DA URCA

XXVII Semana de Iniciação Científica da URCA

04 a 08 de NOVEMBRO de 2024



Tema: "CIÊNCIA, TECNOLOGIA E AMBIENTE: MÚLTIPLOS SABERES E FAZERES"

6. Referências

ARANHA, Glaucio. O movimento literário cyberpunk: a estética de uma sociedade em declínio. **Via Atlântica**, [s. l.], n. 36, p. 251–271, 2019.

GOMES, Ângela Maria de Castro (org.). **Escrita de si, escrita da história**. Rio de Janeiro: Ed. da Fundação Getúlio Vargas, 2004.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2015.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós - modernidade**. [S. l.]: Lamparina, 2014.

JAMESON, Fredric. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. 2ªed. São Paulo: Ática, 2006.

MASAMUNE, Shirow. **The Ghost in the Shell: vol. 1**. São Paulo - SP: JBC, 2016.

QUADRINHOS, Guia dos. **Adriana Kazue Sada - 'Drik Sada'**. [S. l.], 2007. Guia. Disponível em: <http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/adriana-kazue-sada-drik-sada/1642>. Acesso em: 17 out. 2024.

RICOEUR, Paul. **O si-mesmo como outro**. 1ªed. São Paulo, SP: Editora WMF Martins Fontes, 2014.