Revista do Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal de Santa Maria

Letras n. 74

Letras, v. 35, n. 74, e95130, 2026 - DOI:10.5902/2176148595130 - ISSN 2176-1485
Submissão: 14/01/2026 Aprovação: 20/05/2026 Publicação: 04/11/2026

Artigos

Perspectivas críticas para os estudos dos Quadrinhos

"Ah, como a rede é vasta.": os espaços físicos e virtuais de The ghost in the shell

"Ahh... the net is vast...": the physical and virtual spaces of The ghost in the shell

Willy Nascimento Silva[I*]

Resumo: Este trabalho propõe uma análise cronotópica e espaçotópica do mangá cyberpunk, buscando identificar procedimentos estético-discursivos que ajudam a entender como o gênero expressa as implicações do progresso sobre a sociedade, especialmente no que se refere à explosão informacional traduzida pela ideia de singularidade tecnológica. Em *The ghost in the shell* essa explosão se manifesta graficamente por meio de cenários urbanos visualmente poluídos e esquemas abstratos que tentam representar processos mentais em ambientes cibernéticos. A justaposição desses dois níveis indica, em última instância, uma progressiva integração dos seres trans/pós-humanos ao meio físico (cidade) e virtual (rede) em que estão fatalmente inseridos.

Palavras-chave: Mangá; Cyberpunk; Cronotopo; Espaçotopia; *The ghost in the shell*

Abstract: This work proposes a chronotopic and spatio-topical analysis of cyberpunk manga, seeking to identify aesthetic-discursive procedures that help to understand how the genre expresses the implications of progress on society, especially regarding the informational explosion translated by the idea of technological singularity. In *The ghost in the shell*, this explosion manifests itself graphically through visually polluted urban scenarios and abstract schemes that attempt to represent mental processes in cybernetic environments. The juxtaposition of these two levels ultimately indicates a progressive integration of trans/post-human beings into the physical (city) and virtual (net) environment in which they are fatally embedded.

Keywords: Manga; Cyberpunk; Chronotope; Spatio-topia; *The ghost in the shell*

INTRODUÇÃO

The ghost in the shell (1991), de Masamune Shirow, acompanha Major Motoko Kusanagi, ciborgue que trabalha na organização antiterrorista conhecida como Seção 9. Além de solucionar crimes políticos envolvendo governos, megacorporações e grupos militares, Kusanagi tenta capturar o Mestre dos Fantoches, um *hacker* que tem invadido as almas (*ghosts*) das pessoas para fazê-las agir de acordo com seus interesses. A obra é considerada um marco do cyberpunk, abordando temas como o progressivo apagamento da cisão humano/máquina, a substituição de órgãos naturais por peças mecânicas, a transferência da mente humana para ambientes cibernéticos e o reconhecimento de formas de vida não biológicas.

[I] Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, PB, Brasil
[*] Autor correspondente – willy.cbh@gmail.com

Artigo publicado por Letras sob uma licença CC BY-NC 4.0.

Esses temas, por sua vez, implicam conceitos difíceis de se representar graficamente, demandando recursos estéticos e discursivos que desafiam as formas mais tradicionais dos quadrinhos. Diante disso, o mangá cyberpunk frequentemente reinventa seus códigos para exprimir tais conceitos, de modo que até mesmo a disposição dos elementos visuais e textuais que compõem determinada obra funciona como meio expressivo. A dimensão espacial, nesse sentido, diz respeito não apenas à projeção do universo ficcional, mas à própria organização da página (Lefèvre, 2009). Em outros termos, o espaço nos quadrinhos pode ser investigado como um aspecto cronotópico, isto é, propriamente diegético (Bakhtin, 2018); ou espaçotópico, focado na articulação formal do suporte (Groensteen, 2015).

No caso do mangá cyberpunk, esse tipo de análise permite identificar procedimentos estético-discursivos que ajudam a entender como o gênero expressa as implicações do progresso sobre a sociedade, especialmente no que se refere à explosão informacional decorrente dos avanços tecnológicos, traduzida pela ideia de singularidade (Vinge, 2013). Em *The ghost in the shell*, essa explosão informacional se manifesta graficamente por meio de cenários urbanos visualmente poluídos e esquemas abstratos que tentam representar processos mentais em ambientes cibernéticos. A justaposição desses dois níveis indica, em última instância, uma progressiva integração dos seres trans/pós-humanos ao meio físico (a cidade) e virtual (a *rede*) em que estão fatalmente inseridos.

Embora o mangá de Shirow já tenha sido amplamente comentado, ainda faltam estudos sistemáticos que analisem a obra a partir das categorias de cronotopo e espaçotopia. Uma busca nas bases *Web of Science* e *Scopus* pela expressão "the ghost in the shell" e os termos "chronotope" e "spatiotopia", por exemplo, não teve resultados – cenário que se manteve mesmo após a exclusão do título da obra para a ampliação do escopo de pesquisa. O presente artigo busca, então, preencher essa lacuna, objetivando verificar como a categoria de espaço é articulada sob essas duas perspectivas teóricas.

A primeira seção do trabalho explora os espaços urbanos de *The ghost in the shell* em termos de cronotopo (Bakhtin, 2018; Amorim, 2008). Já a segunda discute como o mangá de Shirow utiliza o sistema dos quadrinhos para representar a *rede* (Groensteen, 2015; Postema, 2018; Kuhlman, 2020). As considerações finais sistematizam a discussão, demonstrando como esses espaços se justapõem.

CYBERPUNK E O CRONOTOPO DA CIDADE

O termo "cyberpunk", cunhado por Bruce Bethke em 1983 para dar título a um dos seus contos mais conhecidos, é usado para se referir a narrativas que exploram realidades dominadas por alta tecnologia (*high tech*) ambientadas em mundos distópicos, onde pessoas lutam para sobreviver em condições sub-humanas (*low life*).

Em linhas gerais, o cyberpunk pode ser descrito como um subgênero da ficção científica (FC) que busca evidenciar as implicações da tecnologia sobre a sociedade pós-industrial do capitalismo tardio, abordando temas como a hipermercantilização da

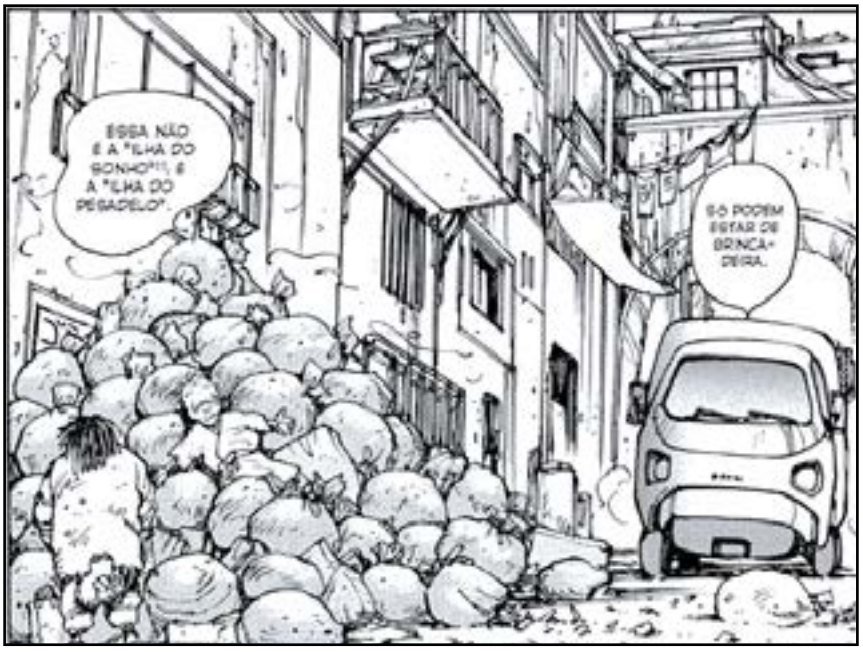
cultura, a ciborguização, a proliferação de realidades simuladas e a transferência da mente para ambientes computacionais (Hollinger, 2017).

Como propõe Sterling (2017, p. 39), a estética cyberpunk objetiva sobrepor “o reino da alta tecnologia e o pop underground moderno”*[1], definindo-se, portanto, pela maneira como expressa o vínculo entre o humano e o tecnológico (daí o “cyber”, de cibernética) e pela forma como articula resistência e marginalidade frente à ordem tecnocrática vigente, ou seja, pela sua sensibilidade punk (Hollinger, 2017).

Essa sensibilidade muitas vezes se manifesta na criação de mundos sombrios, claustrofóbicos e poluídos. Em *The ghost in the shell*, apesar do avanço tecnológico permitir que cérebros humanos melhorados a partir de componentes eletrônicos (cibercérebros) sejam *instalados* em corpos sintéticos, há pessoas em situação de rua, vivendo nos montes de lixo que se espalham pelas periferias da cidade (Figura 1).

Mesmo quando são ambientadas fora do planeta Terra, obras cyberpunk frequentemente retratam cenários decadentes. Enquanto as estações e colônias espaciais da FC tradicional são modelos de êxito técnico e científico, as da FC cyberpunk são “favelas em órbita” [*orbiting slums*], com estruturas improvisadas, obsoletas e saturadas de resíduos industriais (McHale, 1992, p. 248).

Figura 1 – Moradores de rua numa pilha de lixo



Fonte: Shirow, 2016, p. 63

O espaço mais característico do cyberpunk, contudo, continua sendo a cidade. Como observa Brown (2010, p. 99-100), filmes e animes cyberpunk “[...] são praticamente indissociáveis dos espaços urbanos, mesmo que muitas vezes apresentem uma profunda

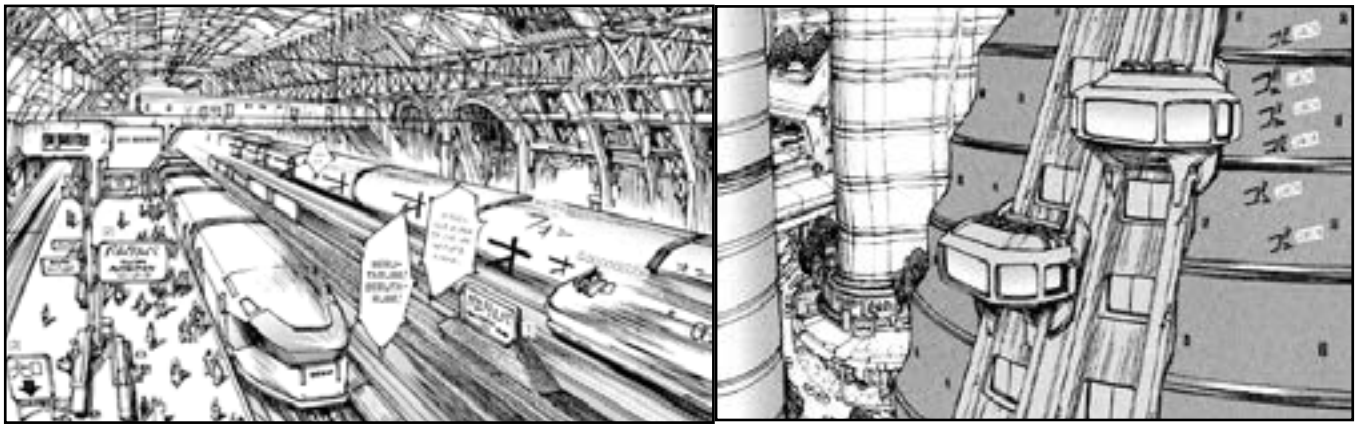
* Todas as traduções são minhas e virão acompanhadas do original em uma nota de rodapé.
[1] “the realm of high tech, and the modern pop underground”.

ambivalência em relação à cidade"[2]. Inúmeras obras do gênero descrevem versões futuras distópicas de grandes metrópoles contemporâneas; centros econômicos e tecnológicos marcados por um ritmo intenso e acelerado.

Em *The ghost in the shell*, os espaços urbanos são frequentemente representados a partir de elementos gráficos que imprimem dinâmica ao quadro, com linhas de movimento que indicam uma ação ininterrupta e onomatopeias que simulam os ruídos constantes da cidade, como pode ser observado nas imagens abaixo. Em 2a, embora seja possível ver pessoas minúsculas nas plataformas de embarque, elas são capturadas de maneira estática (ficando seu movimento apenas sugerido pela situação e subentendido pelo leitor). Já os trens do metrô são apresentados como enormes máquinas em atividade contínua, conforme sinalizam os traços rápidos ao redor dos vagões e trilhos.

O mesmo acontece em 2b, com as linhas de movimento verticais e o barulho incessante ("*gwon*") descrevendo o sobe-e-desce dos elevadores externos do prédio funerário onde Yano foi sepultado após ser morto durante uma investigação. A morte do personagem, cujo corpo é encontrado no banheiro da estação de metrô, ilustra com clareza a ideia de que as cidades cyberpunk são, como afirma Abbott (2007, p. 125), "emocionantes e mortais" [*exciting and deadly*] ao mesmo tempo.

Figura 2 – (a) Estação de metrô; (b) Elevadores do prédio onde Yano foi sepultado



Fonte: Shirow, 2016, p. 159; 189

No que diz respeito às referências espaciais extradiegéticas, *The ghost in the shell* se passa em uma versão futurista do Japão, descrito no início do mangá como "um peculiar conglomerado de empresas num canto extremo da Ásia" (Shirow, 2016, p. 1). Além de apontar para uma dissolução da própria noção de Estado, a caracterização apresentada por Shirow corrobora certo discurso, recorrente na FC cyberpunk, de que o futuro tecnológico seria dominado pelos japoneses. De fato, a associação entre o Japão e a tecnologia pode ser observada não apenas

[2] "Cyberpunk film and anime are practically indissociable from urban spaces, even if they often display a profound ambivalence toward the city".

em obras japonesas, mas também em produções ocidentais – basta lembrar, por exemplo, da influência nipônica na Los Angeles de *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott. Essa dominação japonesa da tecnologia, tal como retratada pelo cyberpunk, se explica em parte pelo crescente desenvolvimento econômico do Japão nos anos 1980, quando o gênero surgiu. Conforme aponta Ruh (2020, p. 402), o país" [...] estava em ascensão como potência econômica mundial e teria sido fácil imaginar um futuro com um sabor distintamente japonês"[3]. Isso, contudo, não significa que o cyberpunk se limita a reproduzir a ansiedade histérica que orientava o debate cultural da época, mas que o gênero busca explorar o progressivo movimento de descentramento do Ocidente no mundo contemporâneo.

Com efeito, importa aqui evidenciar como o espaço, enquanto elemento narrativo, é capaz de" [...] originar ao mesmo tempo referências geográficas, sociais e históricas, ou, ainda, contemplar diferentes instâncias existenciais ou ontológicas" (Barbieri, 2009, p. 107). No caso do cyberpunk, além de posicionar geopoliticamente grandes centros de desenvolvimento tecnológico (como o Japão), o espaço urbano define grande parte da sua estética *high tech/low life*, sendo considerado por isso o cronotopo típico do gênero.

O cronotopo, tal como propõe Bakhtin (2018), diz respeito às relações entre o tempo e o espaço da narrativa. O conceito provém da teoria da relatividade de Einstein, para a qual o tempo é compreendido como a quarta dimensão do espaço – ideia que permanece na formulação do pensador russo. Trata-se de "uma categoria da forma e do conteúdo que realiza a *fusão dos índices espaciais e temporais em um todo inteligível e concreto*" (Amorim, 2008, p. 102, destaque da autora). Ou seja, refere-se à mútua dependência entre temporalidade e espacialidade que oferece a base material da experiência narrativa e permite que o fluxo dos acontecimentos seja visualizado pelo leitor. Nos termos de Bakhtin (2018, p. 226), os cronotopos seriam, portanto, "centros organizacionais dos acontecimentos basilares que sedimentam o enredo do romance".

Na FC cyberpunk, especificamente, os cronotopos são caracterizados pela articulação entre o "espaço dos fluxos" [*space of flows*] e o "tempo atemporal" [*timeless time*] (Castells, 2010); isto é, pela configuração de espaços atravessados por fluxos contínuos de informação, capital e comunicação em escala global, bem como por uma experiência temporal fragmentada, acelerada e dissociada da linearidade histórica. Em *The ghost in the shell*, a atemporalidade do tempo e a fluidez do espaço podem ser evidenciadas, em última análise, a partir da noção de cidade cibernética (ou *cibercidade*).

Definida por Boyer (1992, p. 116) como uma mistura de ciberespaço e distopia urbana, a cidade cibernética pressupõe "uma nova eterização da geografia" [*a new etherealization of geography*] que tem alterado nossa percepção do espaço e do tempo. As tecnologias da comunicação e as mídias de massa teriam penetrado a realidade de tal maneira que os

[3] "Japan was in its ascendancy as a world economic power, and it would have been easy to envision a future with a distinctly Japanese flavor".

limites espaciais e as distinções espaciais simplesmente colapsaram. “Todos os espaços começam a parecer iguais e implodem em um continuum indiferenciado, enquanto o tempo é reduzido a repetições obsessivo-compulsivas”[4] (Boyer, 1992, p. 118). Sob essa perspectiva, a cidade deixa de ser um conjunto de coordenadas geográficas fixas para se tornar um espaço puramente informacional, de tal maneira que a continuidade da experiência histórica passa a ser substituída por um eterno presente tecnologicamente mediado.

No cyberpunk, essa saturação informacional (e o consequente esvaziamento do espaço geográfico tradicional) se materializa na configuração de paisagens urbanas densas, organizadas pela circulação incessante de imagens, informações e mercadorias. De fato, as cidades cyberpunk estão repletas de painéis digitais e anúncios luminosos de neon. Os cenários são compostos por uma pluralidade de elementos que reforça a confusão das personagens (androides, ciborgues etc.) diante de sua própria condição trans/pós-humana, ou seja, “[...] existe uma analogia entre o espaço que a personagem ocupa e o seu sentimento” (Borges Filho, 2007, p. 40). A Figura 3, por exemplo, mostra uma versão ficcional da ilha de Iturup (transformada numa cidade cibernética) em que é possível visualizar uma profusão de letreiros publicitários, cabos de energia e telas de led que faz as personagens desaparecerem no caos da cidade.

Os espaços urbanos de *The ghost in the shell*, nesse sentido, parecem simular a complexidade do ciberespaço, projetando no mundo sensível a instantaneidade e a simultaneidade do seu modelo informacional. As personagens transitam errantes pelas ruas da cidade como se navegassem por uma rede virtual de comunicação; o que explicaria “a qualidade fragmentária e ilusória da própria percepção”[5] (Boyer, 1992, p. 122). Isto é, a cidade deixa de ser um ponto de ancoragem estável para se transformar em um labirinto de fluxos informacionais.

Não obstante, a cidade cibernética conserva sua dimensão *corpórea*, seja pela permanência do crime e da violência (aludida anteriormente), seja pelo fetiche em relação aos corpos sintéticos. Como observa Cavallaro (2000, p. 133), no cyberpunk, “[...] o espaço é frequentemente concebido em termos imateriais como um produto do mapeamento eletrônico de dados abstratos. No entanto, suas cidades são enfaticamente materiais”[6]. Essa materialidade se manifesta, sobretudo, na presença opressiva da arquitetura urbana e na *estética do lixo*, que contrapõem a abstração e a fluidez dos dados à visceralidade da decadência material em meio ao progresso tecnológico.

[4] “All spaces begin to look alike and implode into an undifferentiated continuum, while time is reduced to obsessive-compulsive repetitions”.
[5] “the fragmentary, illusory quality of perception itself”.
[6] “In cyberpunk, space is often conceived of in immaterial terms as a product of the electronic mapping of abstract data. Yet its cities are emphatically material”.

Figura 3 – Cidade cibernética de Iturup



Fonte: Shirow, 2016, p. 161

Há, portanto, uma diferença fundamental entre o espaço físico das cidades cibernéticas e o espaço virtual do ciberespaço. Livre das restrições impostas pelo mundo material, no ciberespaço, a transformação dos princípios de espaço e de tempo são ainda mais radicais. Guardadas as devidas proporções, o ciberespaço se aproxima daquilo que Bakhtin chamou de cronotopo do limiar. “Nesse cronotopo o tempo é, em suma, um instante que parece não ter duração e que sai do curso normal do tempo biográfico” (Bakhtin, 2018, p. 225). Tal como o limiar, o ciberespaço constitui uma zona de transição e ruptura. Nele, tempo e espaço se tornam fluidos e simultâneos, subvertendo a lógica linear e estável que organiza a experiência no mundo material.

As formas de expressão do ciberespaço, dessa maneira, parecem desafiar nossas referências mais básicas em relação a essas categorias, como dimensão, textura, duração etc. É nesse sentido que Bukatman (1993) afirma que o espaço tecnológico exige uma nova cognição. Isso frequentemente implica estratégias de metalinguagem que evidenciam as restrições conceituais do mundo real – e a liberdade proporcionada pelo mundo diegético. Essas estratégias podem ser compreendidas por meio da noção de paraespaço, “um espaço alternativo, às vezes em grande parte mental, mas sempre materialmente manifestado, que fica ao lado do mundo real e dentro do qual a linguagem é elevada a um nível extraordinariamente lírico”[7] (Delany, 1988, p. 31). Trata-se, em última análise, de uma

[7] “an alternate space, sometimes largely mental, but always materially manifested, that sits beside the real world, and within which language is raised to an extraordinarily lyric level”.

espacialidade que rompe com os parâmetros tradicionais de percepção, tornando visíveis as próprias convenções e limites da representação. A configuração gráfica da *rede* em *The ghost in the shell* corresponderia ao conceito de paraespaço, tal como formulado por Delany, na medida em que "[...] desloca o espectador no processo de leitura, redirecionando a atenção para a própria retórica do texto"[8], como será discutido a seguir (Bukatman, 1993, p. 161).

A REPRESENTAÇÃO DO CIBERESPAÇO

Groensteen (2015) propõe que os quadrinhos sejam examinados como uma linguagem autônoma, demandando, pois, um modelo de análise próprio, em vez de serem submetidos a teorias já consolidadas, como o estruturalismo ou a semiótica narrativa. Essa abordagem, que o autor chama de *neossemiótica*, está fundamentada em dois conceitos principais: artrologia e espaçotopia. A artrologia, do grego *arthron* ("articulação"), se refere às relações que os elementos dos quadrinhos estabelecem entre si, descrevendo como eles funcionam uns em relação aos outros. Já a espaçotopia é um "[...] termo criado por reunir, mesmo mantendo separados, os conceitos de espaço e de localização" (Groensteen, 2015, p. 31). Ou seja, a espaçotopia diz respeito aos parâmetros que determinam a distribuição espacial dos elementos dos quadrinhos no espaço que eles compartilham – ou, em outras palavras, à *mise en page* (Postema, 2018).

Uma leitura *neossemiótica*, como proposta pelo autor, deve considerar ainda o princípio de solidariedade icônica como único fundamento "ontológico" dos quadrinhos. Isto é, os quadrinhos se definem como um conjunto de imagens solidárias, entendendo-se por solidárias "as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla caraterística de estarem apartadas [...] e serem plástica e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato da sua coexistência *in praesentia*" (Groensteen, 2015, p. 28). Sob essa perspectiva, portanto, o sentido de um quadro nunca se esgota em si mesmo, pois ele é constantemente reconfigurado pelos demais, e é precisamente essa interdependência espacial e visual que transforma a justaposição de quadros em um discurso inteligível.

Aqui vale recuperar a comparação que comumente se faz entre os quadrinhos e o cinema. McCloud (1995), por exemplo, sugere que o espaço estaria para os quadrinhos como o tempo está para o cinema, na medida em que as imagens do cinema são sequenciais em tempo, mas não são espacialmente justapostas. Groensteen (2015, p. 36), por sua vez, defende que o quadro das histórias em quadrinhos "[...] não equivale ao plano como unidade da linguagem do cinema", mas estaria entre o plano e a fotografia. A afirmação do autor reforça o argumento de que os quadrinhos constituem um sistema de expressão particular, que opera de forma independente de outras linguagens, como a literatura ou o cinema. No entanto, reconhecer a especificidade dos quadrinhos não significa ignorar o intercâmbio

[8] "[...] dislocates the spectator in the reading process, redirecting attention to the text's own rhetoricity".

de categorias analíticas. De fato, algumas noções aplicadas à análise fílmica podem ser facilmente transpostas para a leitura dos quadrinhos, como explica Miodrag (2013, p. 110):

> A crítica cinematográfica fornece terminologia útil para descrever muitos dos dispositivos envolvidos e, de fato, até mesmo os críticos resistentes a essa comparação frequentemente invocam a profundidade da tomada, a *mise-en-scène* e os cortes editoriais para descrever as operações de composição e transições do quadro.[9]

Isso, contudo, não implica submeter os quadrinhos à crítica cinematográfica, mas se apropriar de termos que descrevem procedimentos presentes em formas artísticas diversas. Nos quadros reproduzidos abaixo, por exemplo, Shirow recorre àquilo que nos estudos sobre cinema se chama de focalização interna (Genette, 1989) – ou ocularização interna (Gaudreault; Jost, 2009) – para expressar o ponto de vista de Kusanagi quando a personagem entra em contato com o Mestre dos Fantoches por meio da *rede*. Nesse caso, o leitor vê apenas imagens distorcidas, um chuvisco em preto e branco que lembra a famosa abertura do *Neuromancer* (1984), de William Gibson: "O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar" (Gibson, 2016, p. 23).

Figura 4 – Visão de Kusanagi ao entrar em contato com o Mestre dos Fantoches



Fonte: Shirow, 2016, p. 331

Embora a *rede* de *The ghost in the shell* tenha certa afinidade com a *matrix* de *Neuromancer*, há diferenças significativas quanto à representação do ciberespaço nessas obras. A *matrix* de Gibson pode ser definida como "[...] uma grade tridimensional na qual concentrações de dados (aqueles armazenados por corporações, agências governamentais, militares etc.) são representadas por formas geométricas codificadas por cores"[10] (McHale, 1992, p. 252). Algo semelhante acontece no *metaverso* de *Snow*

[9] "Film criticism provides useful terminology for describing many of the devices involved, and indeed even critics resistant to this comparison frequently invoke shot depth, mise-en-scene, and editorial cutting to describe the operations of panel composition and transitions".
[10] "[...] a three-dimensional grid in which concentrations of data (those stored by corporations, government agencies, the military, etc.) are represented by color-coded geometrical shapes".

Crash (1992), de Neal Stephenson, onde usuários interagem por meio de *avatares* num cenário virtualmente construído. A *rede* de *The ghost in the shell*, entretanto, oferece uma experiência puramente imaterial. Ou seja, enquanto o ciberespaço nos romances de Gibson e Stephenson se manifesta por meio de projeções e espaços físicos simulados, no mangá de Shirow, ele assume uma forma particularmente abstrata, sendo representado por meio de esquemas simbólicos ou metalinguísticos.

Figura 5 – Mestre dos Fantoches mostra a Kusanagi uma nova forma de existir



Na Figura 5, o Mestre dos Fantoches oferece a Kusanagi um vislumbre da vida "no vácuo preenchido por partículas virtuais" da *rede* (Shirow, 2016, p. 272). A revelação de uma existência pós-humana é representada pela figura de um anjo descendo em direção ao dispositivo eletrônico que simboliza a consciência do Mestre dos Fantoches. Kusanagi (ou, mais precisamente, sua imagem reproduzida virtualmente) olha admirada para o ser celestial cujas asas deixam cair penas pelo ar. Sua expressão facial, capturada no quadro superior direito, antecipa a visão fantástica do anjo que aparece no quadro a seguir[11] – haveria, em outros termos, uma prolepse espacial (Borges Filho, 2007). O terceiro quadro apresenta um plano detalhe do rosto da personagem, chamando a atenção do leitor para as lágrimas que escorrem dos seus olhos, reforçando a intensidade da sua experiência. Por

[11] Diferentemente dos quadrinhos ocidentais, o mangá é lido da direita para a esquerda.

fim, vê-se novamente a imagem distorcida do início. Aqui vale notar ainda a maneira como o ruído da conexão sendo cortada (“*wrash*”) ultrapassa os limites do requadro[12] invadindo o quadro anterior, indicando não apenas a sequencialidade da narrativa, mas uma irrupção do mundo físico no ciberespaço.

O exemplo acima evidencia que, na análise dos quadrinhos, deve-se sempre considerar a relação entre organização formal e significado, uma vez que a própria disposição dos elementos pictóricos e textuais sugere sentidos de leitura. A escolha de representar um som (“*wrash*”) transpondo o espaço do quadro é um procedimento, ao mesmo tempo, estético e discursivo. Como sintetiza Kuhlman (2020, p. 172), “forma e conteúdo não são separados, mas fundamentalmente se complementam; padrões visuais e estratégias de design literalmente compõem a narrativa”[13].

A Figura 6, por sua vez, mostra o momento em que Kusanagi compartilha sua consciência com os outros membros da Seção 9 por meio da *rede*. Os elementos visuais e textuais usados para representar o “mergulho” (como o procedimento é chamado no mangá) se sobrepõem de forma complexa, formando um mosaico virtual. A sarjeta (espaço entre os quadros) se mistura ao requadro, desafiando sua capacidade de fechamento[14], no nível da forma; e revelando a natureza singular da experiência, no nível do conteúdo. “Tal visualização de conectividade – que transmite não apenas memórias e informações, mas também sensações corporais – resiste à linearidade das convenções de leitura do mangá, encorajando os olhos do leitor a flutuarem pela página”[15] (Suzuki, 2020, p. 115). Em última análise, a subversão dos códigos tradicionais da linguagem dos quadrinhos mimetiza a ubiquidade do ciberespaço, transformando o ato de ler em uma simulação da navegação na *rede*.

Aqui cabe ressaltar ainda os efeitos de sentido decorrentes do uso das cores. As páginas do mangá comumente são impressas em preto e branco. Contudo, em certas publicações, algumas páginas são coloridas, trazendo novas camadas de significado à obra, como acontece em *The ghost in the shell*. Na sequência de quadros que descreve o mergulho na mente de Kusanagi, o uso de tons frios, com predominância do azul e do roxo, serve para distinguir o espaço virtual do mundo físico. Além disso, o fundo da página muda do branco habitual para o preto, sinalizando “uma ruptura no nível de enunciação”, como sugere Groensteen (2015, p. 62).

[12] Em resumo, o requadro pode ser definido como a linha que define o limite do quadro.
[13] “In comics, form and content are not separate but fundamentally complement one another; visual patterns and design strategies literally make up the narrative”.
[14] Groensteen (2015) distingue seis funções do requadro: fechamento, separação, ritmo, estrutura, expressão e indicador de leitura.
[15] “Such a visualization of connectivity – which relays not only memories and information, but also bodily sensations – resists the linearity of manga’s reading conventions, encouraging the reader’s eyes to float around the page”.

Figura 6 – Kusanagi compartilha sua consciência com os membros da seção 9



Fonte: Shirow, 2016, p. 14

A forma do mangá, nesse sentido, transcende os códigos visuais para expressar o deslocamento cognitivo operado pelo paraespaço da *rede*. Esse salto ontológico, por sua vez, corresponderia à própria ideia de singularidade, ou seja, o ponto de verticalidade na linha do progresso tecnológico que resultará numa explosão informacional sem precedentes, criando seres com inteligência superior à humana (Vinge, 2013). Na obra de Shirow, isso fica evidente na própria maneira como o Mestre dos Fantoches define a si mesmo: "uma entidade viva gerada num mar de informações" (Shirow, 2016, p. 245). Em síntese, as imagens da *rede* em *The ghost in the shell* podem ser descritas como representações gráficas imprecisas de conceitos (ainda) indisponíveis à mente humana, ou, em outros termos, alegorias visuais da singularidade tecnológica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi exposto, é possível concluir que, no cyberpunk, o espaço físico e o espaço virtual se manifestam em diferentes "níveis ontológicos", como propõe

Zoran (1984). Segundo o autor, "o espaço pode ser dividido de acordo com os modos de existência de suas unidades"[16], ou seja, em diferentes *planos de realidade* dentro de uma mesma obra, cada qual regido por suas próprias leis – e, nesse sentido, pode-se falar de mundo dos deuses/homens, terra dos mortos/vivos etc. (Zoran, 1984, p. 317). Contudo, cabe ressaltar que "os níveis ontológicos podem ser completamente diferenciados uns dos outros, ou podem ser misturados, aparecendo juntos em um espaço contínuo"[17] (Zoran, 1984, p. 317). No caso de *The ghost in the shell*, esses níveis se sobrepõem ao ponto de se tornarem indistintos. Quando, por exemplo, o Mestre dos Fantoches invade a alma do lixeiro, fazendo-o acreditar que ele tem uma família, a "alucinação" se concretiza na experiência empírica do personagem, afetando a maneira como ele assimila o mundo.

Uma maneira de racionalizar essa sobreposição seria por meio do conceito foucaultiano de heterotopia, definido em linhas gerais como um espaço que opera como um nódulo de convergência para realidades divergentes. Segundo Foucault (2009, p. 418), a heterotopia tem a capacidade de "[...] justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis". A cidade cibernética, portanto, seria heterotópica na medida em que se define como uma mistura de distopia urbana e ciberespaço, conforme apontado anteriormente a partir de Boyer (1992).

Em *The ghost in the shell*, a justaposição entre o espaço físico (a cidade) e o espaço virtual (a *rede*) é sugerida já nas páginas iniciais. Enquanto no primeiro quadro do mangá o leitor vê um plano panorâmico de New Port, virando a página, ele se depara como um enorme *neurochip* em *close-up*. A semelhança entre as duas imagens é evidente: as ruas que se espalham pelo espaço urbano em tons alaranjados, com luzes vibrantes de neon, correspondem às conexões neurais que irradiam do circuito eletrônico. Essa ideia é retomada no final do mangá. O último quadro mostra novamente um plano panorâmico da cidade, porém, dessa vez, sob o ponto de vista de Kusanagi, que contempla reflexiva o horizonte formado por prédios e declara: "Ah, como a rede é vasta..." (Shirow, 2016, p. 344). Tais palavras revelam uma nova perspectiva sobre o espaço físico, que passa a ser entendido como uma configuração material do ciberespaço.

[16] "space can be divided up according to the modes of existence of its units".
[17] "the ontological levels may be completely differentiated from one another, or they may be mingled, appearing together in one continuous space, such as in fantastic tales".

Figura 7 – Kusanagi contempla a cidade



Fonte: Shirow, 2016, p. 344

Essa justaposição entre espaço o físico e o virtual teria duas implicações principais. A primeira está relacionada à própria percepção da realidade. A maneira como as mídias de massa e as tecnologias da comunicação se impõem sobre a realidade material faz com que o espaço virtual passe a mediar e redefinir a experiência concreta. O mundo físico, enfim, parece cada vez menos tangível.

Em segundo lugar, haveria uma progressiva integração dos indivíduos ao ambiente em que estão inseridos. No plano narrativo, isso pode ser observado a partir da representação do espaço, que compreende, dentre outros elementos, as próprias personagens. Haveria, pois, um "limite vacilante" entre essas duas instâncias narrativas (Lins, 1976, p. 70). *The ghost in the shell* apresenta uma versão radical dessa premissa. Os corpos das personagens, constantemente invadidos por componentes eletrônicos que lhes possibilitam interagir no espaço virtual, são fatalmente incorporados à cidade cibernética por meio dos seus terminais de comunicação. Desprendidas do corpo material, suas mentes navegam livremente pela *rede* e, uma vez que podem ser definidas como um conjunto de dados virtualmente ordenados, *são* elas próprias também a *rede*.

REFERÊNCIAS

ABBOTT, Carl. Cyberpunk cities: science fiction meets urban theory. **Journal of Planning Education and Research**, v. 27, n. 2, p. 122-131, 2007.

AMORIM, Marilia. Cronotopo e exotopia. *In:* BRAIT, Beth. **Bakhtin**: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2008, p. 95-114.

BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance II**: as formas do tempo e do cronotopo. Tradução de Paulo Bezerra. São Paulo: Editora 34, 2018.

BARBIERI, Claudia. Arquitetura literária: sobre a composição do espaço narrativo. *In:* BORGES FILHO, Ozíris; BARBOSA, Sidney. **Poéticas do espaço literário**. São Carlos: Claraluz, 2009, p. 105-126.

BLADE RUNNER. Direção: Ridley Scott. Produção: Brian Kelly, Hampton Fancher e Michael Deeley. Los Angeles: Warner Brothers, 1982. 118 min, son., color., legendado em português. Disponível em https://www.primevideo.com/-/pt/detail/0O6ZAAURATNVS1F5SX6GKOPP5J. Acesso em 01 de junho de 2026.

BORGES FILHO, Ozíris. **Espaço e literatura**: introdução à topoanálise. Franca: Ribeirão, 2007.

BOYER, M. Christine. The imaginary real world of CyberCities. **Assemblage**, v. 18, p. 114-127, 1992.

BROWN, Steven T. Envisioning the Machine-City after Blade Runner. *In:* **Tokyo cyberpunk**: posthumanism in Japanese visual culture. New York: Palgrave Macmillan, 2010, p. 99-104.

BUKATMAN, Scott. Terminal space. *In:* **Terminal identity**: the virtual subject in postmodern science fiction. Durham; London: Duke University, 1993, p. 101-182.

CASTELLS, Manuel. **The rise of the network society**. Oxford: Blackwell, 2010.

CAVALLARO, Dani. Cyberpunk and the city. *In:* **Cyberpunk and cyberculture**: science fiction and the work of William Gibson. London; New Jersey: Athlone, 2000, p. 133-163.

DELANY, Samuel R. Is cyberpunk a good thing or a bad thing? **Mississippi Review**, v. 16, n. 2/3, p. 28-35, 1988.

FOUCAULT, Michel. Outros lugares. *In:* **Estética**: literatura e pintura, música e cinema (Ditos e escritos III). Tradução de Inês Autran Dourado. 2. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009, p. 411-422.

GAUDREAULT, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Tradução de Adalberto Müller, Ciro Marcondes e Rita Faleiros. Brasília: UnB, 2009.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. 3. ed. Lisboa: Vega, 1989.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução de Fábio Fernandes. 5. ed. São Paulo: Aleph, 2016.

GROENSTEEN, Thierry. **O sistema dos quadrinhos**. Tradução de Érico Assis. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

HOLLINGER, Veronica. Cybernetic deconstructions: cyberpunk and postmodernism. *In:* LATHAM, Rob. **Science fiction criticism**: an anthology of essential writings. Bloomsbury, 2017, p. 43-58.

KUHLMAN, Martha. Design in comics: panels and pages. *In:* HATFIELD, Charles; BEATY, Bart. **Comics studies**: a guidebook. New Brunswick; New Jersey: Rutgers University Press, 2020, p. 172-192.

LEFÈVRE, Pascal. The construction of space in comics. *In:* HEER, Jeet; WORCESTER, Kent. **A comics studies reader**. Jackson: University of Mississipi, 2009, p. 157-162.

LINS, Osman. Espaço romanesco: conceito e possibilidades. *In:* **Lima Barreto e o espaço romanesco**. São Paulo: Ática, 1976, p. 62-76.

MCCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. Tradução de Helcio de Carvalho e Marisa do Nascimento Paro. São Paulo: Makron, 1995.

MCHALE, Brian. Towards a poetics of cyberpunk. *In:* **Constructing postmodernism**. London: Routledge, 1992, p. 243-267.

MIODRAG, Hannah. Comics as network. *In:* **Comics and language:** reimagining critical discourse on the form. Jackson: University of Mississippi, 2013, p. 108-141.

POSTEMA, Barbara. **Estrutura narrativa dos quadrinhos**: construindo sentido a partir de fragmentos. Tradução de Gisele Rosa. São Paulo: Peirópolis, 2018.

RUH, Brian. Japan as cyberpunk exoticism. *In:* MCFARLANE, Anna; MURPHY, Graham J.; SCHMEINK, Lars. **The Routledge companion to cyberpunk culture**. New York; Abingdon: Routledge, 2020, p. 401-407.

SHIROW, Masamune (1991). **The ghost in the shell**. Tradução de Drik Sada. São Paulo: JBC, 2016.

STERLING, Bruce. Preface to Mirrorshades. *In:* LATHAM, Rob. **Science fiction criticism**: an anthology of essential writings. Bloomsbury, 2017, p. 37-42.

SUZUKI, Shige. Manga. *In:* MCFARLANE, Anna; MURPHY, Graham J.; SCHMEINK, Lars. **The Routledge companion to cyberpunk culture**. New York; Abingdon: Routledge, 2020, p. 107-118.

VINGE, Vernor. Technological singularity. *In:* MORE, Max; VITA-MORE, Natasha. **The transhumanist reader**: classical and contemporary essays on the science, technology, and philosophy of the human future. West Sussex: Wiley-Blackwell, 2013, p. 365–375.

ZORAN, Gabriel. Towards a theory of space in narrative. **Poetics Today**, v. 5, n. 2, p. 309-335, 1984.

Sobre o autor:

Willy Nascimento Silva

Doutorando e Mestre em Letras pelo Programa de Pós-Graduação em Letras (PPGL) da Universidade Federal da Paraíba (UFPB).
https://orcid.org/0000-0001-5744-5527 • willy.cbh@gmail.com

Conflito de Interesse

O autor declara não haver conflito de interesses.

Verificação de Plágio

A revista mantém a prática de submeter todos os documentos aprovados para publicação à verificação de plágio, utilizando ferramentas específicas, como Turnitin.

Editores convidados

Maria Clara da Silva Ramos Carneiro
Lielson Zeni
Valter do Carmo Moreira

Editor - chefe

Régis Augustus Bars Closel

Como citar este artigo

SILVA, W. N. “Ah, como a rede é vasta...”: os espaços físicos e virtuais de The ghost in the shell. **Letras**, v. 35, n. 74, e95130, 2026. DOI: 10.5902/2316882X95130. Disponível em: https://periodicos.ufsm.br/ccomunicacao/article/view/95130. Acesso em: XX/XX/XXXX