

CINEMATECA PORTUGUESA-MUSEU DO CINEMA  
À FLOR DA PELE  
5 e 8 de Agosto de 2025

**KÔKAKU KIDOTAI / 1995**  
**(Ghost in the Shell: Cidade Assombrada)**

*Um filme de Mamoru Oshii*

Realização: Mamoru Oshii / Argumento: Kazunori Ito, baseado na *manga* homónima de Masamune Shirow / Direcção de Fotografia: Hisao Shirai / Direcção Artística: Hiromasa Ogura / Música: Kenji Kawai / Som: Kazuhiro Wakabayashi / Montagem: Marion Rothman / Animadores: Masahiro Ando, Toyoaki Emura, Takashi Hashimoto, Kazunobu Hoshi, Akiharu Ishii, Mitsuo Iso, Yoshiyuki Ito, Kumiko Kawana, Hirotsugu Kawasaki, Koji Komurakata, Yasushi Muraki, etc. / Vozes: Atsuko Tanaka (Motoko), Akio Otsuka (Bato), Koichi Yamadera (Togusa), Yutaka Nakano (Ishikawa), Tamio Oki (Aramaki), etc.

Produção: Kodansha – Bandai – Manga – Production IG / Produtores: Mitsuhsa Ishikawa, Ken Iyadomi, Ken Matsumoto, Yoshimasa Mizuo / Cópia: DCP, colorida, falada em japonês com legendas em inglês e legendagem electrónica em português / Duração: 82 minutos / Inédito comercialmente em sala em Portugal, mas editado em vídeo com o título português apontado no cabeçalho.

**A sessão de dia 8 tem lugar na Esplanada 39 Degraus**

\*\*\*

Um “clássico instantâneo” do cinema japonês de animação dos anos 90, com um largo rasto de influências também elas quase imediatas – é bastante óbvio tudo aquilo que os/as irmãos/irmãs Wachowski vieram aqui colher para a série de filmes que lhes trouxe fama e proveito, a saga de **The Matrix** inaugurada em 1999 – que culminaram com um “remake” hollywoodiano em “acção real” (misturada com doses cavalares de efeitos digitais), aliás bastante dispensável, protagonizado por Scarlett Johansson e estreado em 2017.

A origem era uma banda desenhada publicada inicialmente em 1989, que se tornou objecto de culto não apenas no Japão mas também no circuito internacional de seguidores das *mangas*, que estava então em pleno *boom*. Quem conhece a banda desenhada de Masamune Shirow garante que ela já era essencialmente “cinemática”, tanto ao nível da respiração e organização visuais e narrativas como ao nível das influências – evidentemente, e não custa adivinhar porquê, fala-se muito da influência de outro clássico das projecções *cyberpunk* de um futuro post-humano, o **Blade Runner** de Philip K. Dick e Ridley Scott, e sobretudo na imaginação urbanística parece haver algum rasto disso no filme de Mamoru Oshii (embora, possivelmente, não estamos em posição de o atestar, haja também uma integração na tradição da banda desenhada japonesa de ficção científica que não tem necessariamente que passar pelas influências exógenas). Mas o potencial “cinemático”, de tão evidente que seria, apressou-se a ser aproveitado por produtoras japonesas, que tiveram a associação (trata-se, em rigor, de

uma co-produção nipo-britânica) de uma empresa inglesa especializada na importação e distribuição de banda desenhada japonesa.

Claro que se podem encher páginas com a *projecção* do filme, o seus elementos de ficção científica de antecipação, que vistos de hoje parecem profundamente lógicos – os simulacros, a Inteligência Artificial, a falsificação do real, a falsificação e hibridação do humano, a transposição da “alma” para um amontoado de micro-chips (é isso, afinal de contas, o “fantasma” na “concha” ou na “carapaça”: uma réstia da emoção e da experiência humana num cenário techno). É um filme que fala connosco, que estamos num ponto cronológico de 30 anos após a sua estreia, e que *intensifica* muitas preocupações contemporâneas que já não são “abstractas” como eram em 1995, e pertencem ao mundo real em que vivemos – ao mundo político, inclusive, e não apenas “filosófico”: é um filme com a consciência de que um mundo ganhou pela tecnologia é um mundo perdido para a liberdade (cf. as derradeiras palavras, colhidas em Bernanos, do derradeiro filme de Jean-Marie Straub, **La France Contre les Robots**).

Mas o que é sedutor neste combate do *ghost* (palavra que também pode ser traduzida por “espírito”) contra os *robots* é quão pragmático ele é, quão “clássico”, narrativamente, visualmente, ele é. A “filosofia” fica para os espectadores, o filme está tão confiante nas reverberações da sua narrativa que não tem que sublinhar nada – o que é exactamente a maneira “clássica” fazer as coisas. O ritmo narrativo, sonolento, vagaroso, parece ele próprio jogar com memórias de outro e mais antigo cinema: toda a tradição do “noir”, seja a americana sejam os seus muitos derivados japoneses da década de 50 em diante. O cuidado posto na criação de ambientes, e especialmente no desenho da cidade, é incedível e, quanto a nós, faz a real força do filme. É um misto da “naked city”, vinda de um desejo de realidade (mesmo que a realidade já seja só uma “ruína”), com as noites cinematográficas de Tóquio ou de Hong Kong, uma hipérbole urbana filmada e desenhada num ponto culminante de intensidade e tristeza.

Luís Miguel Oliveira