

Alita: um Anjo de Combate a Serviço da Pós-modernidade¹

Francisco de Moura PINHEIRO²
Universidade Federal do Acre, Rio Branco, AC

RESUMO

A recriação de uma ciborgue, cujos restos foram encontrados num lixão por um cientista, é o fato gerador da trama que vai fazer do filme *Alita: anjo de combate* um desses campeões de bilheteria de verão. Realizado por James Cameron e Robert Rodriguez, recheado de cenas de ação, a história se passa num futuro distópico, onde os humanos estão separados em duas cidades, uma sobre a outra. Na cidade de cima vivem os privilegiados e na de baixo fica a ralé. Baseado na obra do japonês Yukito Kishiro, o filme se constitui numa profusão de narrativas, a serviço do entretenimento. O que este artigo pretende demonstrar é a caracterização de *Alita: anjo de combate* como retrato da indústria cultural pós-moderna, usando para isso o aporte teórico de autores como, entre outros, HARVEY (2006), LYOTARD (2009), BAUMAN (2001) e AUGÉ (1994).

PALAVRAS-CHAVE: cinema; comunicação; ficção; maniqueísmo; pós-modernidade.

1. O anjo encontrado no lixo

Da união de dois realizadores do cinema contemporâneo, James Cameron (roteirista, 1954-) e Robert Rodriguez (diretor, 1968-), nasceu o filme *Alita: anjo de combate*, produção de 200 milhões de dólares, lançado em 2019 com a promessa de ser apenas o primeiro de uma série (o fim do filme, quando sobrevivem a protagonista e o vilão, cada um no seu espaço, e aparentemente com planos de enfrentamento futuro, sugere uma continuação, provavelmente a depender da arrecadação planetária).

Contado de forma cronológica e linear, ainda que com alguns *flashbacks* da personagem principal, o filme *Alita: anjo de combate* emerge da tela tão somente como uma proposta de entretenimento, com múltiplas cenas de ação, recheado de combates brutais, velocidade vertiginosa e muitas mortes. Não há tempo para o espectador respirar, como convém aos filmes de ação. A cada passo, em cada esquina, em cada arfar, um perigo se posta à espreita da heroína nem sempre atenta, mas eternamente disposta.

Trabalho apresentado no GP Cinema, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutor em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP), e-mail: fdandao@gmail.com.

Inspirada na obra do japonês Yukito Kishiro (1967-), um mangaká apaixonado por lutas marciais, fã de Bruce Lee (1940-1973) e do mestre de karatê Msutatsu Ohyama (1923-1994), a trama dirigida por Rodriguez se passa num futuro apocalíptico, reproduzindo trechos inteiros de *Gunnm*, mangá publicado entre 1991 e 1995. Kishiro, que sempre gostou de desenhar criaturas bizarras, aos poucos foi introduzindo humanos em suas criações, chegando ao seu ápice no mangá inspirador de *Alita: anjo de combate*.

No enredo, os restos de Alita (Rosa Salazar, 1985 -), que é uma ciborgue, são descobertos por um cientista chamado Ido num lixão da Cidade de Ferro, descartados em meio a milhares de peças enferrujadas, aparentemente sem mais serventia. Ido (Christoph Waltz, 1956 -), que trabalha com a reconstrução de corpos humanos, tornando-os híbridos de homens e máquinas, leva Alita para o seu laboratório e a reconstrói. Quando ela ganha consciência da sua nova condição se descobre sem memória, mas percebe, numa emergência em que o cientista é ameaçado, que tem grande conhecimento de artes marciais. E ao constatar que o cientista também trabalha como caçador de recompensas, ela decide segui-lo na atividade, o que o faz mesmo contra a vontade dele.

Lá pelas tantas, Alita, embora seja uma ciborgue, passa a se interessar afetivamente por um humano chamado Hugo (Keanu Reeves, 1964 -), um *bad boy* encontrado por ela nas perigosas ruas da Cidade de Ferro. Do envolvimento com Hugo, Alita fica sabendo de uma tal cidade superior (Zalem), que paira sobre o lugar onde eles residem e onde vivem os privilegiados, governada pelo vilão Nova (Edward Norton, 1969 -). Hugo quer morar nessa cidade superior e para isso faz trabalhos sujos nas ruas, entregando pedaços de peças de criaturas híbridas para Vector (Mahershala Ali, 1974-), uma espécie de representante local de Nova. E aí, como na maioria das produções hollywoodianas, a trama se desenrola eivada do mais puro espírito maniqueísta.

Para além das idas e vindas da história, bem como das eventuais continuações que poderão vir, o que interessa neste artigo é estabelecer que o mangá de Yukito Kishiro não foi a única fonte onde os criadores beberam para criar a narrativa de *Alita: anjo de combate*. Existem várias possibilidades de fontes inspiradoras. Entre elas, pode-se citar como latentes a história bíblica de Davi e Golias; o filme *Asas do desejo*; o filme *Indiana Jones*; o dogma religioso do céu e do inferno; o filme *Avatar*; o livro *1984*; a perspectiva de criaturas híbridas, meio homem, meio máquina; o filme *Blade Runner*; filmes de faroeste; a história de Frankenstein; e o filme *Rollerball – Os gladiadores do futuro*.

É sobre essas possibilidades inspiradoras que se vai discorrer neste artigo.

2. Em busca da narrativa perdida

2.1 - Filmes de faroeste

Após ser ressuscitada pelo cientista Ido, Alita vai para as ruas da Cidade de Ferro para aprender sobre o seu novo mundo. E então, lá pelas tantas, ainda no preâmbulo da história, lhe cai às mãos, trazido pelo vento, um cartaz onde aparecem rostos com o título *Wanted - Murder 6 Human Females* (Procurados – Assassinos de 6 Mulheres Humanas). A redundância do termo Mulheres Humanas faz sentido pelo fato de que na história existem também mulheres ciborgues. Mas voltando à analogia com os filmes de faroeste, nada mais semelhante do que um cartaz com rostos de criaturas procuradas, às quais se estabelece uma recompensa pelas respectivas cabeças.

Um pouco depois, com Alita já alçada à condição de guerreira-caçadora, ela vai a um bar frequentado por outros personagens pertencentes à mesma classe de caçadores de recompensa. O referido bar em tudo se assemelha aos *saloons* retratados em filmes sobre o Velho Oeste: mesas redondas, sujeitos arrogantes e mal encarados, discussões, ar enfumaçado, tensão latente no ar e, tal e qual o objeto de inspiração, um balcão onde alguns se encostam, com um *barman* dando conselhos para os forasteiros e com o jeito de quem está tomando conta de tudo, para intervir a qualquer momento.

Para a semelhança com os filmes de faroeste ficar ainda mais acentuada, dois fatos se evidenciam. Primeiro: Alita pede ajuda para combater um vilão gigante chamado Grewishka (Jackie Earle Haley, 1961 -) que quer abatê-la. Como a classe dos guerreiros-caçadores é extremamente individualista, sem caráter ou referência de solidariedade, eles se recusam a ajudá-la, alegando que não existe uma recompensa pela cabeça de Grewishka. Guerreiros-caçadores só caçam de forma solitária para não ter que dividir o prêmio. Exatamente como os caçadores de recompensa dos filmes de faroeste. Segundo fato: num dado momento, o caçador chamado Zapan (Ed Skrein, 1983 -) debocha de Alita e entra em luta com ela. A luta faz com que estoure uma briga generalizada entre todos os que estão no ambiente. Absolutamente igual ao que acontece nos bons (e nos ruins também) filmes de faroeste desde os primórdios do gênero. A briga só é interrompida com a chegada de Ido, tentando chamar os contendores à razão.

2.2 - Davi e Golias

O duelo entre Alita e Grewishka, que permeia boa parte do filme, lembra, quase como uma cópia fiel, o combate relatado nos textos bíblicos entre o pequenino Davi, representante do povo israelita, e o gigante Golias, guerreiro dos inimigos filisteus.

De acordo com o relato bíblico, “os filisteus juntaram suas forças para a guerra e reuniram-se em Socó de Judá. E acamparam em Jefes-Damin, entre Socó e Azeca” (<https://www.bibliaonline.com.br/nvi/1sm/17>). Enquanto isso, “Saul e os israelitas reuniram-se e acamparam no vale de Elá, posicionando-se em linha de batalha para enfrentar os filisteus” (<https://www.bibliaonline.com.br/nvi/1sm/17>). Cada exército ocupou uma colina, separados por um extenso vale. Mas ao se aproximar o momento da batalha, os filisteus mandaram o seu melhor guerreiro, Golias, sujeito de quase três metros de altura, para propor um combate isolado contra alguém que representasse os israelitas. Os israelitas deveriam escolher um homem para lutar contra Golias. Quem vencesse teria o direito de escravizar o povo vencido. Ninguém do lado dos israelitas, em princípio, quis topar o desafio. Lutar contra aquele gigante era a morte certa. O rei de Israel prometeu até uma gorda recompensa a quem enfrentasse e derrotasse o gigante. Durante muitos dias permaneceu o dilema. Até que surgiu Davi, filho mais novo de Jessé, pequenino, adolescente, pastor de ovelhas. Encarregado de ir ao acampamento dos israelitas levar mantimentos, Davi encarou o desafio, armado somente com uma atiradeira. O gigante Golias, armado até os dentes, desdenhou dele. Mas aí, na hora do combate, à distância, Davi acertou um pedrada na testa de Golias. E depois cortou a cabeça deste.

Alita, no enredo do filme, pequenina, com aparência frágil é a cópia fiel do israelita Davi. Grewishka, gigante, força bruta, montanha de ferro encimada por um cérebro de pouca inteligência, é a cópia fiel do filisteu Golias. Alita também representava um lado: a Cidade de Ferro. Grewishka igualmente representava um lado: Zalem. A diferença entre um relato e outro é que do resultado do combate, no filme, não resultou a capitulação do lado oponente, além do que eles precisaram de três encontros para resolverem suas pendências. Alita e Grewishka tiveram um primeiro encontro, quando ela ainda não conhecia a sua própria força, reagindo à agressão do gigante apenas por instinto, para defender Ido, oportunidade em que ela o mutila e o obriga a fugir. Depois, no segundo encontro, justamente logo após a cena da briga no *saloon*, ele leva a melhor, partindo-a em muitos pedaços, mas saindo também ferido. E por último, numa espécie de

decisão de uma melhor-de-três, ela, após ter seu cérebro adaptado ao corpo original da guerreira que havia sido um dia, parte Grewishka de cima abaixo.

Davi derrotou o gigante Golias e separou a cabeça do corpo deste. Alita derrotou Grewishka e separou o corpo deste em dois pedaços longitudinais.

2.3 - *Rollerball*

Dois filmes intitulados *Rollerball* chegaram aos cinemas do mundo em momentos distintos. O primeiro, uma coprodução do Reino Unido e dos Estados Unidos, chegou em 1975 e trazia *Os gladiadores do futuro* como complemento do título. O segundo, uma espécie de *remake* do primeiro, chegou às salas no ano de 2002.

Rollerball – Os gladiadores do futuro, o filme original, foi dirigido por Norman Jewison (1926 -) e teve como roteirista o escritor William Harrison (? – 2013), que fez a adaptação de uma história de sua própria autoria, chamada *Roller Ball Murder*, publicada originalmente em 1973 na revista norte-americana *Esquire*.

Com um elenco que alinhava, entre outros, os nomes de James Caan (1940 -), Maud Adams (1945 -) e Ralph Richardson (1902 – 1983), o enredo de *Rollerball – Os gladiadores do futuro* se desenvolve no ano de 2018, que se configurava um futuro mais ou menos distante do ano em que a história foi originalmente escrita (1973). O mundo havia se transformado numa distopia, sob o governo de um estado de corporações unicamente preocupado em oferecer entretenimento aos habitantes, visando lucros crescentes. As corporações dividem entre si diferentes formas de monopólio. Desse modo, enquanto uma controla os meios de transporte, outras controlam aspectos importantes da vida, como alimentação, fontes de recursos, energia e comunicação.

No mundo distópico de 2018, imaginado por William Harrison em 1973, existia um esporte extremamente violento, denominado Rollerball, onde era comum os ferimentos graves e até as mortes dos participantes, mais ou menos como no tempo dos gladiadores romanos, que lutavam até a morte nas areias do Coliseu. Uma ponte construída com sangue entre um passado distante e um futuro não tão distante assim. O tal esporte reúne dois times de patinadores, cujo uniforme consiste em armaduras, capacetes e pinos de aço pontiagudos nas luvas. A meta a ser atingida é colocar uma esfera dentro de um cone magnético. O time atacante detém a bola e procura a meta. O adversário é o time defensor e trata de barrar as pretensões dos atacantes. Para dar mais

velocidade à disputa um dos indivíduos de cada time pilota uma motocicleta e dá “carona” para os seus parceiros. Vale tudo na tentativa de sucesso de ambos os lados.

O *remake* de *Rollerball – Os gladiadores do futuro*, coproduzido em 2002 por Estados Unidos, Alemanha e Japão, com direção de John McTiernan (1951 -), e roteiro de Larry Ferguson (1940 -) e John Pogue (?), eliminou a segunda parte do título do filme original. A violência do primeiro filme foi aumentada, o esporte passou a não ter regras e os contendores deviam perseguir dois objetivos: morte dos adversários e acúmulo de dinheiro, tanto para os vencedores quanto para o criador do novo esporte, um certo Petrovich. Uma versão da história talvez até mais próxima do que acontecia nas arenas romanas, onde a vida e a morte dos gladiadores estava nas mãos do imperador. Longe da originalidade do primeiro filme, a versão de 2002 revelou-se um fracasso monumental.

Em *Alita: anjo de combate*, tal e qual nos dois *Rollerball*, também existe um esporte de extrema violência onde jogadores lutam pelo direito de levar um objeto esférico a uma meta, erguida no alto de uma parede. Em *Alita: anjo de combate* o esporte se chama Motorball. A diferença, embora a destruição física também seja o limite, é a de que o esporte é disputado por ciborgues. Além disso, o maior vencedor, aquele que atingir uma determinada pontuação depois de algum tempo de disputas ganha o direito de subir da Cidade de Ferro, onde a escória reside, para Zalem, lugar para onde todos almejam ir. No decorrer da história, Alita se transforma na maior jogadora de Motorball, esperando-se que numa eventual continuação ela ganhe o direito de subir para Zalem e enfrentar o vilão Nova, aquele que tudo vê, cria avatares e tudo comanda do alto, no seu habitat.

2.4 - *Asas do desejo*

Pouco depois de ser reconstruída pelo cientista/caçador Ido, quando vai conhecer as ruas da Cidade de Ferro, Alita encontra o humano Hugo. Parece ser um caso de amor à primeira vista. Logo os dois começam a passear pelas ruas da cidade caótica e a estar cada vez mais juntos, cada vez mais desejando a companhia um do outro. A ponto de Hugo ser questionado pelos companheiros de rua sobre o que ele estaria vendo naquela ciborgue. Hugo não leva em conta a ponderação dos parceiros e o clima de afeto entre ele e Alita cresce. Em princípio, trata-se de um amor impossível, dada a natureza de ambos. Tudo isso, levando-se em conta o título do filme, que denomina Alita como um anjo (“de combate”), e também o fato de que ela passeia pelos telhados da cidade, vendo os

humanos de uma posição privilegiada, acima das suas cabeças, remete a um filme franco-alemão-ocidental, no gênero drama fantástico, lançado na década de 1980: *Asas do desejo*, dirigido pelo alemão Wim Wenders (1945 -) e premiado em Cannes em 1987.

No filme de Wenders, ambientado na Berlim do pós-II Guerra Mundial, ainda com marcas profundas do conflito bélico planetário, um batalhão de anjos vela por cidadãos que se debatem entre a aflição e o desespero. Dois desses anjos, Damiel (Bruno Ganze, 1941 – 2019) e Cassiel (Otto Sander, 1941 – 2013), emergem como protagonistas. Dada a sua condição divina, eles velam pelos humanos mas não são capazes de sentir as dores e as desventuras destes. Fazem muito mais o papel de observadores do que, necessariamente, de interventores. Damiel, porém, contrariando tudo o que se poderia imaginar de uma divindade, se apaixona por uma trapezista chamada Marion. A paixão se transforma num tormento para Damiel, uma vez que ele não pode tocar a amada. A única possibilidade de interagir fisicamente com Marion seria a perda da condição de imortal de Damiel, o que, de fato, vem a acontecer.

Alita não é, necessariamente, uma divindade. E não precisa renunciar a uma condição de imortalidade para interagir fisicamente com Hugo. A relação entre um e outro filme, porém, além do anjo que é atribuído a Alita no filme de Cameron e Rodriguez, é a da impossibilidade de uma relação de amor entre duas criaturas de naturezas absolutamente diversas (um humano e uma ciborgue). Por outro lado, a relação entre Alita e Hugo, tal como no filme de Wenders, também se torna visceral à medida em que a história vai ganhando corpo. Hugo se torna tão importante para Alita que ela chega a lhe oferecer o próprio coração para que ele use como moeda de troca e realize o seu sonho de subir para a cidade suspensa. Hugo não aceita. O amor cresce. Alita se torna protetora dele. A ponto de violar o código dos caçadores (ela também se tornou uma caçadora) para salvar o cérebro dele e transformá-lo em ciborgue, tal como ela mesma. Quando isso acontece (Hugo transformado em ciborgue), imagina-se que o final dos dois apaixonados será feliz. Mas aí entra a tragédia e Hugo é despedaçado quando tenta subir para Zalem.

Naturalmente, existem vários pontos de divergência entre o filme de Wenders e o filme de Cameron e Rodriguez. Enquanto em *Asas do desejo* permeia um clima de contemplação e poesia, em *Alita: anjo de combate*, o que predomina é a ação e a violência, próprios de um mundo distópico em eterno conflito. Da mesma forma, ainda na linha das dessemelhanças, em *Asas do desejo* o anjo não aparece como salvador da humanidade.

É um anjo que sofre de tédio pela sua aura de divindade, ansiando pela condição daqueles humanos miseráveis os quais ele vive em eterna observação. Alita, o anjo criado para combater e renascido pelas mãos de um cientista humano, por seu lado, surge no respectivo filme na condição de salvadora. É a partir das ações dela que se pode acabar a divisão entre humanos de baixo e de cima. Alita luta pela igualdade de uma espécie da qual ela não faz parte. Damiel, ao contrário, que via tudo de cima, anseia descer para se nivelar por baixo. Todas essas divergências, entretanto, não atuam para anular a ideia central da paixão impossível entre criaturas de naturezas totalmente diferentes.

2.5 - 1984

Escrito em 1948 (o título é uma inversão dos dois últimos números do ano em que foi criado), pelo romancista inglês George Orwell (pseudônimo de Eric Arthur Blair, 1903 - 1950), mas levado a público apenas em 1949, o livro 1984 trata das desventuras do personagem Winston e se passa na Londres da primeira metade da década de 1980.

Personagem futurista, levando em conta o ano em que o livro foi escrito, Winston vive numa sociedade distópica, controlada por um Partido (a denominação é essa mesmo) político totalitário. O líder máximo e símbolo do Partido é conhecido como Grande Irmão, sujeito onisciente e onipresente, que tudo sabe e tudo vê. Três fatores peculiares dos sistemas totalitários caracterizam a sociedade de 1984: classes sociais hierarquizadas (das mais altas, a dos privilegiados, às mais baixas, aquelas cujos membros devem obedecer cegamente, sem discussão); governo violento e opressivo (qualquer digressão deve ser rigorosamente punida); e a construção e disseminação de uma “verdade” peculiar de interesse da classe dominante. Nesse contexto, Winston, que em princípio é funcionário do Departamento de Documentação do Ministério da Verdade, acaba por se rebelar e, depois de conhecer e se apaixonar por Júlia, trata de enfrentar o sistema. O desejo de liberdade e o amor, basicamente, é que movem Winston e Júlia.

A história de amor entre os personagens de 1984 guarda semelhanças com a história de Alita, quando esta se encontra com Hugo e resolve também lutar por uma sociedade onde não exista mais a separação das “castas” e todos tenham direitos iguais. Em *Alita: anjo de combate*, deve-se deixar sempre bem evidente, todos os que moram na Cidade de Ferro querem subir para Zalem, a cidade suspensa. Hugo, o par romântico de Alita, não é diferente: ele também anseia em viver nas alturas. Mas Alita não se preocupa

com isso. O ideal dela é que todos sejam iguais. Os *flashbacks* do filme, que aparecem nos momentos de tensão vividos por Alita dão conta de que ela procede de uma elite de guerreiros extraterrestres que viveram para derrubar Zalem. Não se compreenda, porém, a queda de Zalem como um desejo de destruição do exército do qual Alita fez parte. O que eles almejavam era eliminar uma desigualdade entre criaturas da mesma espécie.

Mas a principal semelhança entre os dois filmes é a questão do Grande Irmão, o *Big Brother*, que em *Alita: anjo de combate* é encarnado pela figura do vilão Nova. O próprio nome do vilão, por assim dizer, sugere a materialização de uma “nova ordem mundial”, tal e qual sugere o romance de Orwell. Em ambos os casos, livro e filme, um ser onisciente e onipresente controla a vida de todos. Nada escapa ao Grande Irmão. Ele tem olhos e ouvidos em todas as partes, dando-se ao luxo, inclusive, de ser representado por um Avatar, que dirige os negócios da cidade suspensa no lado de baixo da vida.

Onipotente, como o *Big Brother* de Orwell, Nova controla tudo e todos à distância. Exatamente como o fazem os ditadores nas sociedades totalitárias. A história registra o caso de ditadores que mandavam sócias em seu lugar para aparições públicas. Nova, por seu turno, vê e fala pelos olhos e ouvidos de representantes, usados como peões, prontos a serem sacrificados quando melhor aprouver ao seu senhor. Ninguém pode chegar fisicamente perto de Nova. Ele e Alita travam duelos à distâncias. Nova quer manter a sociedade dividida e submissa aos seus desejos. Alita quer derrubar (ou conquistar) a cidade suspensa para que todos se nivelem. Representantes do bem (ela) e do mal (ele), como convém a um bom roteiro maniqueísta: a luz para um lado e as trevas para o outro.

2.6 – Avatar

No âmbito religioso, um Avatar é a encarnação física de uma divindade. A palavra se origina do sânscrito (Avatāra), cujo significado é “a descida de Deus”, “encarnação”. Um espírito a ocupar um corpo na Terra traduz uma manifestação divina, um Avatar. No cristianismo, portanto, analogamente falando, Jesus Cristo seria um Avatar de Deus. O verbo que se fez carne, dentro do mistério da Santíssima Trindade, e que desceu do céu.

Para além dos dogmas religiosos, o vocábulo Avatar ganhou um significado novo no mundo da informática, passando a ser traduzido como a personalização de um usuário no interior de máquinas ou de telas de computador. Em outras palavras: a imagem de uma determinada pessoa ganha transcendência e adquire um corpo virtual.

Como essa nova significação do vocábulo Avatar data da década de 1980, quando a realidade virtual começou a se tornar parte integrante da vida humana, muitas narrativas se debruçaram sobre o conceito. Uma das mais famosas dessas narrativas ganhou as telas do cinema no filme homônimo, de 2009, coincidentemente (ou não), dirigido e produzido por James Cameron, o mesmo roteirista de *Alita: anjo de combate*.

Em *Avatar*, o filme, duas situações remetem à narrativa de *Alita: anjo de combate*. A primeira dela se configura na relação amorosa entre seres de natureza física distinta. Em *Avatar*, o ex-fuzileiro paraplégico Jake Sully (Sam Worthington, 1976 -) se apaixona (e é correspondido) por uma nativa do planeta Pandora (Neytiri, personagem encarnada por Zoë Saldaña, 1978 -). Tudo muito semelhante aos encontros/desencontros dos personagens de *Asas do desejo* e de *Alita: anjo de combate*. E a segunda situação se configura na própria figura do Avatar. Para que o amor de Sully e Neytiri possa frutificar, ele opta por adotar o corpo de um macho da espécie da amada, o que se torna possível por conta de uma experiência levada a efeito pela cientista Grace Augustine (Sigourney Weaver, 1949 -). Em *Alita: anjo de combate*, a figura do Avatar se manifesta por meio do personagem Vector, que é usado por Nova como uma espécie de casca descartável, substituível a qualquer momento: o corpo é de Vector, mas o espírito, a essência que anima o invólucro, é de Nova, o ser supremo que tudo vê.

2.7 – Outras narrativas

Mas para além dessas fontes narrativas citadas até aqui que supostamente inspiraram *Alita: anjo de combate*, existem muitas outras fontes em cujas águas podem ter sido pescadas ideias para a realização do filme de Cameron e Rodriguez.

É o caso da perspectiva da criação de criaturas híbridas, meio homem, meio máquina, personagens recorrentes em *Alita: anjo de combate*. Grande parte dos guerreiros caçadores no filme são formados por um cérebro humano e um corpo máquina: Zapan, Grewishka, enfermeira Gerhad (Idara Victor, ?) etc. O próprio Hugo, amado de Alita, se transforma num híbrido depois da falência do seu corpo físico. Trata-se da mesma ideia utilizada na história do filme *Avatar*, onde humanos pilotam máquinas gigantes, dotadas de braços e pernas.

Essa é uma ideia, aliás, que vem já de alguns anos, desde meados do século XX, do campo dos estudos da inteligência e da vida artificiais, com a invenção de máquinas

que imitam o cérebro humano. “É dessa época a convicção de que o homem biológico, como nós o conhecemos e nos reconhecemos nele, é um impasse do ponto de vista da evolução” (PINHEIRO, 2010, p. 14). E completando a ideia, é conveniente citar as palavras do biólogo britânico J. D. Bernal, que diz o seguinte: “O homem mecânico, que na aparência está em ruptura com a revolução orgânica, na realidade se situa melhor na verdadeira tradição de uma sequência da evolução” (GORZ, 2005, p. 89).

É o caso, também, do personagem Indiana Jones, criado pela dupla George Lucas (1944 -) e Steven Spielberg (1946 -), da série de filmes homônimos, cuja primeira história, estrelada por Harrison Ford (1942 -) foi levada às telas em 1981. A caracterização do cientista Ido, do filme *Alita: anjo de combate*, se assemelha em muitos aspectos ao Indiana Jones. Além das roupas semelhantes, ambos usam chapéu, ambos são paladinos da justiça (embora por motivos diversos), ambos enfrentam de cara limpa (sem máscara) os perigos que se lhes apresentam e ambos manuseiam instrumentos que lhes ajudam em combate: Indiana Jones usa um chicote; Ido usa uma arma de perfuração e corte.

E é o caso de referências a *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott (1937 -), onde existem seres artificiais, os “replicantes” (os guerreiros caçadores e os atletas de Motorball, em *Alita*); a Frankenstein, de Mary Shelley (1797 – 1851), onde o cientista Victor Frankenstein dá vida a um cadáver (em *Alita* é o cientista Ido quem ressuscita os mortos); e dos textos bíblicos que falam de um céu (a cidade suspensa em *Alita*), para onde todos querem ir, e um inferno (a Cidade de Ferro, em *Alita*), de onde se almeja sair.

3. A condição pós-moderna em *Alita: anjo de combate*

A miscelânea narrativa que resultou em *Alita: anjo de combate* garante este produto da indústria cultural contemporânea como típico dos tempos pós-modernos. Para que essa afirmação se justifique, é pertinente que se repasse neste artigo características da pós-modernidade, à luz de alguns conceitos teóricos.

Primeiro, deve-se ressaltar que nem mesmo o termo “pós-modernidade” é uma unanimidade. Embora, a compreensão dos fenômenos culturais, sociais, políticos, econômicos etc. se assemelhe na percepção de estudiosos, estes divergem quando se trata de nomear o período pelo qual a humanidade atravessa.

Dessa forma é que Giddens (1991) chama a contemporaneidade de “modernidade tardia” ou “alta modernidade”; Augé (1994) chama o mesmo período de “supermodernidade”; Bauman (2001) chama de “modernidade líquida”; Lipovetsky (2004) denomina “hipermodernidade”; Lyotard (2009), Jameson (2002), Featherstone (1995), Hall (2006) e Harvey (2006) chamam de “pós-modernidade”.

Recorrendo-se a três desses estudiosos (Lyotard, Featherstone e Harvey), pode-se estabelecer uma melhor compreensão sobre o que seria a pós-modernidade.

Veja-se, então, o que diz Lyotard: “A palavra pós-moderna designa a cultura após as transformações ocorridas em relação à crise dos grandes relatos e que afetaram as regras dos jogos da ciência, da literatura e das artes no final do século XIX” (2009, p. 5). Ressalte-se, em relação ao tema deste artigo, o fragmento contido na frase de Lyotard: “crise dos grandes relatos que afetaram as regras (...) das artes no final do século XIX”. Lyotard fala em crise, mas isso se pode traduzir em morte das referidas narrativas, uma vez que tudo que veio a seguir foi uma apropriação delas (narrativas) para se forjar novos relatos e/ou histórias.

Por outro lado, ainda no intuito de respaldar o que se pretende demonstrar com este artigo, veja-se o que emerge do pensamento de Featherstone: “Dentre as características centrais associadas ao pós-modernismo nas artes estão: (...) uma promiscuidade estilística favorecendo o ecletismo e a mistura de códigos” (1995, p 25). O autor cita ainda, como características da pós-modernidade, a paródia, o pastiche, a ironia, a diversão como fim último e “a celebração da ‘ausência de profundidade’ da cultura, o declínio da originalidade/generalidade do produtor artístico e a suposição de que a arte também pode ser somente repetição” (FEATHERSTONE, 1995, p. 25).

Na explicação do geógrafo britânico David Harvey (2006), pode-se compreender melhor o que significa a pós-modernidade pela comparação entre o pensamento de modernistas e pós-modernistas. “Enquanto os modernistas pressupunham uma relação rígida e identificável entre o que era dito (...) e o modo como estava sendo dito (...), o pensamento pós-estruturalista os vê separando-se e reunindo-se continuamente em novas combinações” (HARVEY, 2006, p. 53). Dessa forma, continua o referido autor, “A vida cultural é, pois, vista como uma série de textos em intersecção com outros textos, produzindo mais textos (...)”. Um entrelaçamento de textos que ganha vida própria a partir da materialização de um novo texto. A partir do reconhecimento desse fato, “o impulso

desconstrucionista é procurar, dentro de um texto por outro, dissolver um texto em outro ou embutir um texto em outro” (HARVEY, 2006, p. 54). Derrida, explica ainda Harvey (2006, p. 55), “considera a colagem/montagem a modalidade primária do discurso pós-moderno”. E o produtor cultural, no dizer do mesmo autor, “só cria matérias-primas (fragmentos e elementos), deixando aberta aos consumidores a recombinação desses elementos da maneira que eles quiserem” (HARVEY, 2006, p. 55).

O fruto da colagem/montagem, que resulta na quebra da continuidade ou linearidade do discurso, conduz à possibilidade de uma dupla leitura: “a do fragmento percebido como relação ao seu texto de origem; a do fragmento incorporado a um novo todo, a uma totalidade distinta”, de acordo com Derrida (*apud* HARVEY, 2006, p. 55). “A continuidade só é dada no ‘vestígio’ do fragmento em sua passagem entre a produção e o consumo” (HARVEY, 2006, p. 55).

Destaque-se, ainda, que os pós-modernistas garantem que não se pode aspirar a nenhuma representação do mundo, nem a um retrato deste como uma totalidade cheia de conexões e diferenciações, no lugar de fragmentos em perpétua mudança. A cadeia significativa, por não poder ser compreendida do ponto de vista de uma continuidade, se reduz a “uma série de presentes puros e não relacionados no tempo”, no dizer de Hassan (*apud* HARVEY, 2006, p. 57). “A redução da experiência a ‘uma série de presentes puros e não relacionados no tempo’ implica também que a ‘experiência do presente se torna poderosa e arrasadoramente vívida e material’ (...)” (HARVEY, 2006, p. 57).

4. Considerações finais

Sem a pretensão de esgotar as leituras a respeito do filme *Alita anjo de combate*, o que este artigo se propôs a realizar foi a busca de vestígios de múltiplas narrativas anteriores dentro do referido produto cultural, bem como os elementos constitutivos da época denominada pós-modernidade presentes na obra. Para tanto, optou-se pelo desenvolvimento do texto em três distintas seções, devidamente conectadas entre si: um resumo do enredo do filme; as referências fílmicas e culturais nas quais o filme supostamente se apoia; e, por último, alguns conceitos sobre a citada pós-modernidade.

Antes que se possa adentrar na relação do filme com as teorias da pós-modernidade, porém, é interessante ressaltar aspectos relativos à questão da intertextualidade que perpassa toda a construção do produto cultural em tela. Nesse

sentido se faz pertinente lançar mãos dos ensinamentos de Kristeva (1974), quando ela esclarece, falando sobre literatura, que toda obra literária absorve textos anteriores e os redistribui numa nova obra. A esse fato, Kristeva chama de “intertexto”. De acordo com o pensamento da referida autora, independente da época (seja ou não pós-moderna), todo texto se constitui num intertexto, pela sucessão de referências as quais o autor lança mão para produzir uma nova obra. Da mesma forma que, no futuro, este último vai “inspirar” outros textos, numa infinita sucessão de referências. Kristeva teorizou sobre a literatura, mas o seu pensamento pode ser estendido a todos os produtos culturais.

No que diz respeito à discussão sobre a pós-modernidade ainda vai levar muito tempo para que se chegue a algum tipo de consenso. Pode ser até que esse consenso jamais seja atingido. Talvez a discussão seja eterna justamente por conta da sua abrangência conceitual. Além disso, são inúmeros os campos onde se aplica o termo. Em determinados momentos, ele é aplicado na área da estética (seja no que se refere à arquitetura, à pintura, ao cinema ou à literatura), em outras situações é aplicado a fenômenos da área cultural, e em outros instantes é citado como um catalisador de transformações sociais.

No caso do filme *Alita: anjo de combate*, porém, a serem considerados os teóricos e seus respectivos conceitos usados na seção anterior deste artigo, são variadas as pistas que indicam ser o filme um produto típico da época pós-moderna.

A crise dos grandes relatos, evidenciada por Lyotard (2009), reflete-se em *Alita: anjo de combate*, na medida em que a nova narrativa se apoia em várias outras pré-existentes. Por todos os lados que se examinar o filme, se encontra um aproveitamento de outras narrativas, seja do ponto de vista do enredo, seja dos ângulos escolhidos para as cenas, seja no que se refere a valores moral. Nesse último aspecto, como em grande parte dos filmes produzidos pela indústria cinematográfica norte-americana, o que prevalece é um acentuado maniqueísmo, com um dos lados representando o bem e outro o mal. São as pequenas narrativas, unidas pelo fio condutor de uma nova história, que prevalecem.

O ecletismo citado por Featherstone (1995) também se apresenta em *Alita: anjo de combate*. Para que isso se constate, pode-se lembrar duas situações do filme: a luta no segundo encontro entre o vilão Grewishka e a heroína Alita e o instante em que esta última e o namorado Hugo, já transformado em ciborgue, tentam subir à Zalem. Primeiro, tudo lembra um filme de faroeste. Já no segundo momento, tudo lembra filmes futuristas.

E quanto à colagem/montagem evidenciada no discurso de Derrida, realçada por Harvey (2006), *Alita: anjo de combate* retrata o conceito desde a concepção primeira do filme, inspirado no mangaká de Yukito Kishiro. Colagens essas que foram tratadas ao longo deste texto: filmes de faroeste, *Asas do Desejo*, relatos bíblicos, *Avatar*, 1984, *Indiana Jones*, filmes de ficção científica... A lista pode ser acrescida de forma exponencial. Uma colagem/montagem que lembra Bauman (2001), quando ele fala de uma modernidade líquida, onde a mesma matéria prima molda-se a uma nova forma.

Filme nitidamente caracterizado como um exemplo de pastiche (outra faceta da pós-modernidade), fica-se na expectativa, agora, de uma nova convergência de narrativas que supostamente poderão ocorrer numa eventual continuação de *Alita: anjo de combate*.

5. Referências bibliográficas

- AUGÉ, Marc. *Não-lugares: uma antropologia da supermodernidade*. São Paulo: Papirus, 1994
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- COSTA, Janete de Jesus Serra. *Pós-modernidade, cultura e pastiche*. Artigo, in www.linguagemidentidades.ufma.br/publicações/pdf/artigo.
- EVANGELISTA, João Emanuel. *Teoria social pós-moderna - Introdução crítica*. Porto Alegre: Sulina, 2007.
- FEATHERSTONE, Mike. *Cultura de consumo e pós-modernismo*. São Paulo: Studio Nobel, 1995.
- GIDDENS, Anthony. *As consequências da modernidade*. São Paulo: Editora UNESP, 1991.
- GORZ, André. *O imaterial – Conhecimento, valor e capital*. São Paulo: Annablume, 2005.
- HARVEY, David. *Condição pós-moderna*. São Paulo: Edições Loyola, 2006.
- HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
- JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 2002
- KRISTEVA, Julia. *Introdução à semiótica*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- LIPOVETSKY, Gilles. *Os tempos hipermodernos*. São Paulo: Barcarolla, 2004.
- LYOTARD, Jean-François. *A condição pós-moderna*. Rio de Janeiro: José Olympio, 2009.
- OPPERMANN, Álvaro. *Saiba mais sobre o livro 1984, de George Orwell*, in www.guiadoestudanteabril.com.br/estudo.
- PINHEIRO, Francisco de Moura. *Avatar, Gaia e Florestania: três dimensões*. Artigo. Anais do IX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte. UFAC: Rio Branco, 2010

Endereços eletrônicos consultados

- https://pt.wikipedia.org/wiki/Yukito_Kishiro, consultado em 8 de abril de 2019.
- <https://www.biblionline.com.br/nvi/1sm/17>, consultado em 27 de abril de 2019.
- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Rollerball>, consultado em 01 de maio de 2019.
- https://pt.wikipedia.org/wiki/Der_Himmel_%C3%BCber_Berlin, consultado em 21 de junho de 2019.
- <https://pt.wikipedia.org/wiki/Avatar>, consultado em 22 de junho de 2019.