

Major Kusanagi e Anjo de Batalha Alita: Análise cruzada das protagonistas cyberpunk¹Nathalia Figueiredo de Oliveira BRITO²Leonardo Magela Lopes MATOSO³

Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, RN.

RESUMO

Este estudo visa analisar a representação feminina nos mangás cyberpunk Battle Angel Alita e Ghost in the Shell, utilizando uma abordagem sociossemiótica para traçar uma análise cruzada. A pesquisa focará no contexto de produção das obras, temas abordados, construção das personagens femininas e elementos visuais. A análise será realizada cronologicamente e comparativamente para entender a representação feminina no cyberpunk japonês. O estudo se baseia na definição de cyberpunk como um futuro tecnológico em desordem, representando uma crítica às consequências tecnológicas na sociedade, e destaca a peculiaridade dos mangás escolhidos em ter mulheres como protagonistas, contrastando com a predominância masculina no gênero.

PALAVRAS-CHAVE: mangá; estudos da mídia; protagonismo feminino; cyberpunk; pós-humanismo

INTRODUÇÃO

Este estudo tem como objetivo aprofundar a análise sobre a representação do corpo feminino nos mangás cyberpunk Battle Angel Alita e Ghost in the Shell, através de uma abordagem sociossemiótica. Essa investigação se debruçará sobre o contexto de produção destas obras, explorando temas centrais, a construção das personagens femininas principais e a estética visual empregada em cada narrativa. A análise iniciará com um exame detalhado de cada mangá, organizado cronologicamente conforme a data de sua primeira publicação. Em sequência, esta pesquisa buscará cruzar as informações obtidas para oferecer uma visão mais ampla sobre a representação feminina dentro do universo cyberpunk japonês.

Para embasar este estudo, é essencial definir o conceito de cyberpunk que guiará nossa análise. Conforme delineado por Lemos (2004), o cyberpunk é caracterizado por uma visão de futuro onde a alta tecnologia coexiste com um estado de desordem urbana, refletindo uma perspectiva crítica às implicações tecnológicas na sociedade. Amaral (2006) amplia essa visão, argumentando que o cyberpunk transcende a ficção científica para se tornar uma postura crítica

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Comunicação, linguagens e quadrinhos, evento integrante da programação do 24º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 8 a 10 de maio de 2024.

² Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, email: natfbrito@gmail.com

³ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Estudos da Mídia, email: leonardo.l.matoso@gmail.com

diante do mundo, uma fusão da cibernética com a atitude rebelde do punk. Esta perspectiva coloca em foco personagens que, apesar de viverem à margem de uma sociedade avançada tecnologicamente, resistem à conformidade com o status quo.

Interessantemente, enquanto muitas obras cyberpunk destacam protagonistas masculinos, como visto em *Neuromancer* de William Gibson, os mangás japoneses *Ghost in the Shell* e *Battle Angel Alita* quebram esse padrão ao apresentarem mulheres como suas personagens centrais. Esta escolha não é apenas emblemática, mas também serve como ponto de partida para este estudo, que visa explorar as nuances da representação feminina nesse gênero particular.

METODOLOGIA

Para a realização da pesquisa proposta, foi utilizada a metodologia da sociosemiótica, caracterizada por Landowski (2014) como um campo de estudo que se concentra nas práticas de construção, negociação e troca de sentido que moldam o social e os diversos domínios da vida humana, como o político, o jurídico e o literário.

Em contraste com abordagens que tratam o sentido como simples representações da realidade, essa metodologia entende que o sentido é construído através das interações entre os atores sociais. Essa abordagem rejeita a ideia de códigos e signos como fundamentos para a compreensão do sentido, optando por uma problemática mais ampla que considera a significação como uma totalidade dependente da estrutura de cada discurso ou prática, e como o resultado de uma negociação entre os atores envolvidos.

GHOST IN THE SHELL

Ghost in the Shell é uma franquia japonesa que inclui mangás, animes, filmes e jogos. Escrito e ilustrado por Shirow Masamune, teve início com um mangá serializado de 1989 a 1997. A influência da obra se estende até o ocidente, tendo surtido grande impacto na cultura popular global. Especialmente pelo filme *Matrix* ter se baseado tanto em *Neuromancer* quanto em *Ghost in the Shell*, até mesmo reproduzindo algumas cenas do mangá e do filme de 1996 com Neo como figura central.

Em 2017 foi feita também uma adaptação no cinema hollywoodiano com Scarlett Johansson como Major Kusanagi, o que foi fortemente criticado devido ao whitewashing

presente no filme, em que papéis que deveriam pertencer a asiáticos foram entregues a pessoas brancas. Um fator positivo, no entanto, foi a repercussão que trouxe visibilidade à obra original.

Ghost in the Shell foi produzido durante o final da bolha econômica japonesa, quando o Japão estava experimentando rápidas mudanças econômicas e tecnológicas. O ambiente futurista da obra reflete as ansiedades e incertezas que acompanhavam essas mudanças, especialmente em relação ao papel da tecnologia na sociedade.

A história é ambientada num futuro onde a fronteira entre humanos e tecnologia se tornou indistinguível. A protagonista é a Major Motoko Kusanagi, uma ciborgue que lidera a Seção 9, uma divisão de segurança pública especializada em crimes cibernéticos e casos de espionagem. Um dos grandes dilemas do mangá é o corpo da personagem e a maneira como ele é alterado de acordo com as necessidades da sociedade.

Embora o título do filme no Brasil tenha sido traduzido para Fantasma do Futuro, o título original faz uma referência maior à problemática do corpo. Ghost in the shell poderia ser traduzido livremente para o fantasma na casca. O fantasma pode fazer referência à identidade da Major (sua alma ou consciência), ao passo que a casca seria o corpo físico que é repetidamente modificado, o que leva à temática corpórea da obra.

O mangá é conhecido por sua abordagem filosófica e suas reflexões sobre a natureza da individualidade, da tecnologia e da existência. A obra explora temas como transhumanismo, ética, política e os efeitos da tecnologia na sociedade. Ghost in the Shell aborda reflexões acerca da identidade, da autoconsciência, e do que significa ser humano. A Major, apesar de sua natureza quase que inteiramente cibernética, se debate com questões de identidade e questiona se ainda mantém sua humanidade.

Quanto a estética Ghost in the Shell é notável por seu futurismo detalhado. O estilo visual é composto de maquinários, peças metálicas e uma cidade sufocante. Tais fatores são comuns a obras cyberpunk, O corpóreo é ressaltado como mutável. Outro fator predominante no estilo da obra é a extrema sexualização de sua protagonista, algo extremamente problemático ao colocar uma personagem como forte, mas ao mesmo tempo promover a sua objetificação.

BATTLE ANGEL ALITA

Battle Angel Alita foi escrito e ilustrado por Yukito Kishiro na década de 90. Foi lançado originalmente como Gunnm e serializado na revista Business Jump e teve duas

sequências. A história se passa em um mundo pós-apocalíptico no século XXVI, onde a tecnologia avançada coexiste com uma sociedade em ruínas.

Assim como *Ghost in the Shell*, *Alita* também foi criado durante um período de incertezas econômicas no Japão, após o colapso da bolha econômica no final dos anos 1980. A obra reflete essa instabilidade, com um mundo pós-apocalíptico onde a desigualdade social é intensa e a esperança é uma mercadoria escassa.

A protagonista da história é *Alita*, uma ciborgue que é encontrada em um ferro-velho pelo Dr. Ido, um cientista cyborg. Ido reconstrói *Alita* e a batiza com esse nome, e ela acorda sem memória de seu passado. Ao longo da série, a protagonista embarca em uma jornada de descoberta de si mesma e de seu propósito, enquanto luta contra criminosos e participa de batalhas de ciborgues.

O mangá é conhecido por sua narrativa intensa e seus desenhos detalhados, combinando ação, drama e elementos de ficção científica. A obra aborda temas como identidade, moralidade, amor e redenção, explorando o que significa ser humano em um mundo onde a linha entre humanos e máquinas é embaçada.

Desde sua publicação original, *Battle Angel Alita* ganhou popularidade no Japão e internacionalmente, gerando sequências, adaptações para anime e jogos. A história também foi adaptada em um filme de live-action dirigido por Robert Rodriguez e produzido por James Cameron, lançado em 2019 com o título *Alita: Battle Angel*.

ANÁLISE CRUZADA

Tanto *Ghost in the Shell* quanto *Battle Angel Alita* são franquias conceituadas de cyberpunk, que fizeram contribuições significativas para o gênero de ficção científica. Embora compartilhem algumas semelhanças, também possuem distinções em termos de temas, narrativas e estilos visuais. É interessante pontuar as seguintes comparações:

Temática

Ghost in the Shell explora questões filosóficas sobre identidade, consciência e a difusão das fronteiras entre humanos e máquinas. Aborda as implicações éticas da tecnologia avançada e a crise existencial enfrentada pelos protagonistas ciborgues.

Entretanto, *Battle Angel Alita* foca na história de Alita, uma ciborgue que busca descobrir sua própria identidade em um mundo pós-apocalíptico, semelhante a um *coming of age*. Explora temas como a natureza da humanidade, empatia e redenção.

Ambiente e Configuração

Os elementos visuais das duas obras são distintos. *Ghost in the Shell* apresenta uma estética futurista brilhante, com uma cidade cyberpunk detalhada e complexa, repleta de néon e tecnologia avançada. *Battle Angel Alita*, por outro lado, apresenta um mundo pós-apocalíptico mais sombrio e sujo, refletindo a dura realidade da vida na cidade de ferro.

Em *Ghost in the Shell* a história se passa em um futuro próximo, onde a tecnologia cibernética está amplamente integrada à sociedade. A maior parte da trama se concentra em investigações criminais e conspirações envolvendo agentes de segurança cibernética.

Já *Battle Angel Alita* se situa em um cenário distópico pós-apocalíptico, a história se passa em uma cidade flutuante chamada Zalem, que paira sobre uma cidade em ruínas conhecida como Scrapyard. O mundo retratado é violento e caótico, com uma mistura de elementos tecnológicos e cyberpunk.

Protagonistas

A protagonista de *Ghost in the Shell* é a Major Motoko Kusanagi, uma agente cibernética que lidera uma equipe de operações especiais. Ela é uma ciborgue altamente qualificada e enfrenta dilemas existenciais relacionados à sua própria identidade e humanidade.

Em *Battle Angel Alita* protagonista também é uma ciborgue, mas diferente da Major, que é parte de uma organização governamental, Alita foi encontrada em um ferro-velho e restaurada pelo Dr. Ido. Ela luta para descobrir seu passado e se torna uma caçadora de recompensas, envolvendo-se em batalhas e enfrentando desafios pessoais ao longo do caminho.

Tom e estilo visual

O mangá *Ghost in the Shell* possui um tom mais sério e contemplativo, com uma atmosfera sombria e filosófica. O estilo visual é detalhado e realista, com uma mistura de elementos futuristas e cibernéticos.

Battle Angel Alita, por sua vez, apresenta uma mistura de ação, drama e momentos emocionais que se aproxima de uma história mais voltada para jovens. O estilo visual é mais leve e vibrante, com uma ênfase nas cenas de combate e na estética cyberpunk.

Embora ambas as franquias sejam aclamadas por sua abordagem madura e provocativa do gênero cyberpunk, elas possuem tons narrativos e temas distintos embora ambos acompanhem mulheres ciborgues como protagonistas, tendo em ponto comum a objetificação de tais personagens.

Ambas as protagonistas são mulheres ciborgues poderosas, mas suas construções são diferentes. A Major Kusanagi é uma profissional confiante e competente que luta com questões de identidade e autoconsciência devido à sua natureza ciborgue. Alita, por outro lado, é inicialmente mais ingênua e tem uma jornada de autodescoberta enquanto recupera suas memórias perdidas e aprende sobre o mundo ao seu redor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A análise cruzada das franquias *Ghost in the Shell* e *Battle Angel Alita* sob a perspectiva sociosemiótica revela como ambas exploram temas como identidade e humanidade através de abordagens distintas. As protagonistas, embora ambas mulheres ciborgues poderosas, enfrentam desafios e têm jornadas diferentes. A análise considera ainda como as escolhas estilísticas e visuais contribuem para a construção dos universos narrativos. Em última análise, as obras são produtos das interações entre criadores, audiências e contextos sociais e culturais mais amplos, influenciando e sendo influenciadas pela construção do gênero cyberpunk e da ficção científica.

REFERÊNCIAS

AMARAL, A. Visões Perigosas: Para uma genealogia do cyberpunk. **E-Compós**, 6. 2006. <https://doi.org/10.30962/ec.81>

LEMOS, André. Ficção científica cyberpunk: o imaginário da cibercultura. **Conexão – Comunicação e Cultura**, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Editora Aleph, 2016. 320 p.

LANDOWSKI, Eric. Sociosemiótica: uma teoria geral do sentido. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 27, p. 10-20, jun. 2014. <http://dx.doi.org/10.1590/1982-25542014119609>.

MASAMUNE, Shirow. **The Ghost in the Shell**. São Paulo: Editora JBC, 2017.

KISHIRO, Yukito. **Battle Angel Alita**. Kodansha Comics, 2017.