

“ISSO É MUITO *BLACK MIRROR*”: PARA ALÉM DO DISCURSO TECNOFÓBICO NAS DISTOPIAS ESCRITAS POR MULHERES NO SÉCULO XXI

Melissa Cristina Silva de Sá (IFMG)¹

Resumo: As narrativas distópicas apresentam críticas pungentes às ansiedades do século XX com obras como *Admirável Mundo Novo* que criticam a engenharia genética e principalmente o uso não controlado da tecnologia. Presentes no imaginário popular, essas distopias influenciam a produção de obras cinematográficas e televisivas que incorporam em suas representações o desenrolar negativo da interação humano e tecnologia. É o que podemos ver em séries de TV populares como *Black Mirror* (2011-), cujas inovações tecnológicas ficcionais, mostradas quase sempre sob um viés negativo, criaram a expressão “isso é muito Black Mirror”, utilizada *online* para comentar em avanços tecnológicos reais e denotando que tal advento da tecnologia certamente culminará num efeito negativo para a sociedade. Estabelecendo um claro diálogo com as distopias do século XX, essa e outras obras recentes demonstram uma visão tecnofóbica; trabalhando humano e tecnologia como opostos. As narrativas distópicas escritas por mulheres no século XXI, no entanto, problematizam essa visão, questionando os avanços tecnológicos, mas também nossa própria percepção do que é humano. Romances como *The Telling*, de Ursula K. Le Guin, *The Stone Gods*, de Jeanette Winterson, e *MaddAddam*, de Margaret Atwood, ressignificam a tradição distópica do século XX ao propor um questionamento à relação dos humanos com a tecnologia que não se reduz à tecnofobia e ao lugar-comum de medo da ciência. A discussão partirá das considerações de Donna Haraway sobre a identidade ciborgue e de Raffaella Baccolini sobre o hibridismo das narrativas distópicas.

Palavras-chave: Distopia; Tecnofobia; Mulheres

A expressão “isso é muito *Black Mirror*” significa um assombro ante ao desenvolvimento de alguma nova tecnologia. A carga, no entanto, é negativa, uma vez que a série de mesmo nome frequentemente foca em como o uso de uma tecnologia avançada pode levar os humanos à infelicidade, seja ela pessoal ou social. Estabelecendo um claro diálogo com as distopias do século XX, essa e outras obras recentes demonstram uma visão tecnofóbica ao trabalharem ser humano e tecnologia como opostos. O desenvolvimento tecnológico e, de modo geral, a ciência, são encarados com esse assombro inicial que leva ao medo.

Na oposição humano *versus* tecnologia, a primeira é sempre vista como um estado primordial onde os seres humanos “são o que verdadeiramente são”. A tecnologia, por outro lado, interfere nesse estado natural, deturpando a essência humana ao mesmo tempo em que geram infelicidade e insatisfação. Um exemplo dessa ideia pode ser encontrado no episódio “Queda Livre” da série britânica *Black Mirror*, no ar desde 2011. Na

¹ Professora de Língua inglesa no Instituto Federal de Minas Gerais (IFMG). Doutoranda em Literaturas de Língua Inglesa (UFMG) e mestre em Literaturas de Língua Inglesa pela mesma instituição. Membro co-fundadora do Núcleo de Estudos de Utopismos e Ficção Científica da UFMG. melissacdesa@gmail.com.

narrativa, Lacie é uma jovem numa sociedade em que as mídias sociais chegam ao seu apogeu: através de um implante ocular e um smartphone, é possível que se atribua notas às pessoas, variando de 0 a 5. Todo o sistema socioeconômico gira em torno das avaliações, englobando oportunidades de emprego, contas bancárias e todo tipo de negócio. Lacie, por exemplo, precisa de uma nota de 4.5 para se candidatar à compra de um apartamento. Mesmo tendo o dinheiro, a avaliação alta é imprescindível para a transação. Essa sociedade distópica, vista pelos olhos de Lacie, que é inicialmente um membro concordante do sistema, suscita no espectador uma sensação de estranheza uma vez que ele ou ela consegue inferir os efeitos terríveis de exclusão que essa sociedade traz logo nas primeiras cenas do episódio. A tecnologia aparece como um mal que causa a queda dos seres humanos inicialmente bons.

Lacie é seduzida pela tecnologia, se adequando ao padrão de dar e receber notas a todos, mesmo que comece a perceber que o sistema não é tão justo quanto parece. Sua natureza boa e ingênua seria, assim, deturpada a ponto de que, quando ela percebe o quão injusta e nociva é a sociedade em que vive, já é tarde demais. Lacie tem seu implante ocular removido e é mandada para a prisão depois que sua pontuação chega a 0. Numa cena que demonstra uma visão tecnofóbica típica das distopias do século XX, Lacie finalmente consegue se expressar verdadeiramente na prisão, xingando um colega de cela. Sem a tecnologia, Lacie está mais próxima de sua “natureza humana” e há beleza em suas palavras cruéis e viscerais em oposição ao seu eu contido e controlado pela tecnologia.

Raffaella Baccolini defende a ideia de que as distopias funcionam em ondas e trabalham com as ansiedades de cada época. Segundo ela, “é importante lidar com as distopias críticas das últimas décadas uma vez que elas são o produto de nossos tempos sombrios. Ao olhar para as características formais e políticas da ficção científica, nós podemos ver como essas obras apontam para a mudança.” (p. 521) Nessa segunda década do século XXI, a preocupação com os impactos das mídias sociais levantou discussões sobre políticas de privacidade e a consulta de perfis feitas por empresas para monitorar ou até mesmo contratar funcionários. Não é de se admirar que narrativas com a temática de “Queda Livre” tenham aparecido no *mainstream*.

As narrativas distópicas escritas por mulheres no século XXI, no entanto, problematizam essa visão, questionando os avanços tecnológicos, mas também nossa própria percepção do que é humano. Esse trabalho visa discutir como três autoras, Ursula

K. Le Guin, Jeanette Winterson e Margaret Atwood ressignificam a tradição distópica do século XX ao propor um questionamento à relação dos humanos com a tecnologia que não se reduz à tecnofobia e ao lugar-comum de medo da ciência.

Numa leitura rápida de três grandes expoentes da narrativa distópica do século XX, percebe-se a oposição humano e tecnologia. Em *Admirável Mundo Novo*, a engenharia genética afasta os humanos de sua essência; os membros da sociedade tecnológica e controlada são frios e distantes ao passo que o Selvagem é o único associado à noção de uma “verdadeira humanidade”. A tecnologia a serviço do Grande Irmão em *1984* garante que os cidadãos sejam vigiados a todo momento e que uma revolução, que aproximaria as pessoas, reuniria famílias e laços de afeto, jamais aconteça. Finalmente, em *Fahrenheit 451*, há a sensação de nostalgia pelo passado onde a humanidade teria tido acesso ao conhecimento e vivido mais próximo a sua essência. Coisa que os robôs e as casas anti-incêndio não conseguem reproduzir. No século XX, o humano e tecnológico não são compatíveis. Só é possível se aproximar do que é humano ao se abandonar o que não seria supostamente natural. Nessas narrativas, a tecnologia é vista sempre sob um viés negativo.

As narrativas distópicas escritas por mulheres no século XXI apresentam uma visão que quebra com essa lógica da tecnofobia. Longe de glorificarem a ciência como única solução, elas questionam precisamente a oposição tecnologia e humano. Para discutir essa noção, serão brevemente analisados três romances: *The Telling* (2000), de Ursula K. Le Guin, *The Stone Gods* (2007), de Jeanette Winterson e *MaddAddam* (2013), de Margaret Atwood.

Em *The Telling*, Suttty é uma historiadora treinada da Terra que vai a Aka para estudar a cultura do planeta. No entanto, durante os sessenta anos necessários para chegar a Aka, uma revolução ocorre no planeta: a antiga cultura é destruída e uma nova ordem é estabelecida. Suttty se encontra em uma Aka muito repressiva, um mundo agora controlado por um governo corporativo. Sem acesso a livros ou qualquer coisa reveladora sobre a cultura Akan de antes, ela viaja para o interior para conversar com as pessoas e aprender sobre o contar (o *the telling* do título), a antiga forma de conhecimento do planeta.

O romance é essencialmente sobre a aprendizagem da cultura Akan por Suttty, longe dos olhos da corporação. Com o povo, ela descobre que o contar não é uma religião como

as que ela conhece na Terra; é um modo de viver/perceber o mundo através da narrativa. Os Akans tornaram a narrativa a única forma de conhecimento e todo o planeta possuía apenas essa cultura de contar histórias que fazem parte de uma história maior. Como o conhecimento é interminável, o mesmo acontece com o contar. Quando o governo corporativo banuiu o contar, a linguagem oral e escrita foi mudada e controlada, os livros foram queimados e as pessoas foram proibidas de contar histórias. Como a arte e a religião são fornecidas pelo governo, há pouco espaço para criatividade e pensamento crítico. Os que ainda vivem o contar são perseguidos pelo Estado e marcados como inimigos da cultura oficial atual, da ciência e de seu deus institucionalizado, a razão.

A tecnologia não é vista como o problema que levou Aka ao estado em que está. Os Ekumen, seres altamente desenvolvidos que viajam pelos mundos levando conhecimento, são bem-vindos no planeta e não há nenhuma indicação de que o problema da repressão social tenha se dado por conta da tecnologia. Não há nenhuma visão nostálgica de um passado “puro”, onde a tecnologia não existia e os Akans poderiam viver livres. Pelo contrário, a cultura do contar engloba as mudanças, deixando claro que a construção daquilo que é humano está sempre se fazendo.

The Stone Gods é dividido em quatro partes que se repetem: “Planeta Azul”, “Ilha de Páscoa”, “Guerra Pós-3” e “Cidade do Naufrágio”. Em “Planet Blue”, Billie Crusoe é uma cientista renomada rotulada como subversiva pelo governo. Ela é obrigada a ir a uma missão cujo objetivo final é colonizar o Planeta Azul, já que os recursos naturais do mundo em que vive não estão mais disponíveis. A sociedade altamente capitalista em que Billie vive procura no Planeta Azul um novo começo para os humanos. A missão de Billie consiste em usar as informações coletadas pela robô Spike para propor um plano de colonização eficiente. O romance ficcionaliza a história do planeta Terra, desnaturalizando-a e expondo as muitas histórias de colonização de sua composição. A narrativa em “Planet Blue” pode ser lida como uma releitura da história da Terra.

Billie, a cientista, e Spike, a robô, têm muitas encarnações ao longo do romance. Em “Ilha de Páscoa”, Billy é um explorador deixado na ilha de mesmo nome e sua narrativa é uma recriação dos diários do Capitão Cook. Na ilha, os nativos brigam por uma interpretação do que os deuses da pedra — as enormes estátuas de pedra encontradas no local — realmente significam e Billy é pego em meio a interesses políticos em relação à discussão. Skippers é o outro europeu afastado na ilha que tenta entender a política de

poder envolvida na luta da tribo. As estátuas na ilha funcionam como metáfora para o poder político e para o modo como este controla pessoas sem pensamento crítico, um metacomentário da parte anterior do romance.

Finalmente, as duas últimas seções de *The Stone Gods* reescrevem a primeira. De acordo com Cavalcanti,

esta revisão promove um exagero do princípio distópico através de partes de “Planeta Azul” (que aparecem na forma de um livro lido pelo protagonista que também é chamado Billie nesta terceira parte) e a representação de um pós-guerra, contexto em que as pessoas vivem em circunstâncias degradantes. (p. 5)

Não há escapatória possível para o Planeta Azul, que agora é uma mera criação fictícia encontrada no metrô. Billie é novamente a cientista responsável por Spike, o primeiro robô sapiens. Através do relacionamento que ela tem com Billie e as histórias ouve dela, Spike começa a ser humanizada e desenvolve um pensamento crítico próprio. Billie, inversamente, começa a questionar a condição de sua amante e a maneira como ela não é mais apenas uma máquina.

Spike é humanizada apesar de sua parte máquina ser sempre reconhecida. Como corpo híbrido, ela desafia a oposição tecnologia/humano. Afinal, não foi a tecnologia que trouxe os problemas para o planeta, mas sim que a própria história do planeta está atrelada à alta tecnologia. Nos mundos cíclicos de *The Stone Gods* natureza não precede tecnologia nem tecnologia precede natureza. As duas instâncias coexistem numa se retroalimentando sem que haja qualquer condenação de uma ou outra.

MaddAddam é o volume final da trilogia homônima de Margaret Atwood. Um texto no qual Atwood “hibridiza histórias e mitos [e] une espaços utópicos e distópicos” (LADUBOVA, p. 33) ao mesmo tempo em que apresenta um futuro pós-apocalíptico no qual a humanidade é relegada a alguns poucos sobreviventes. O enredo segue os predecessores *Oryx and Crake* (2003) e *The Year of the Flood* (2009) na mesma lógica narrativa: no presente, há um relato sobre um ambiente pós-apocalíptico em que poucos humanos sobreviveram a uma praga que quase os tonaram extintos. Questões de sobrevivência são abordadas, bem como o que significa ser humano em uma era pós-humana.

Os Crakers, criaturas geneticamente modificadas que sobreviveram à praga, começam a desenvolver sua própria cultura a partir das histórias que ouviram. Toby, uma mulher sobrevivente, é a criadora de mitos para esses seres na medida em que ela apresenta contos sobre o antigo mundo que são posteriormente questionados e incorporados a essa nova cultura humana. Entrelaçada a essa narrativa de sobrevivência, há relatos de uma sociedade distópica que precedeu esse cenário apocalíptico: um mundo altamente capitalista, que se leva à destruição. Através das histórias de Zeb — um líder dos poucos humanos vivos no mundo pós-catástrofe — conduz o leitor a uma narrativa fragmentada de oposição e terrorismo em um mundo que se assemelha estranhamente ao nosso.

A falácia de que a tecnologia causou a extinção humana não existe no romance. Quando os poucos humanos sobreviventes se vêem próximos à natureza tentando sobreviver, não há qualquer denotação de que estão mais perto de alguma essência humana pura e superior. Ao verem os Crakers se desenvolverem e criarem sua própria cultura, os humanos sobreviventes, juntamente como leitor, percebem que a própria definição de humano está precisamente ligada ao desenvolvimento de tecnologia. É quando os Crakers inventam suas próprias formas de pensar o mundo e, assim, possibilitar a existência de tecnologia, é que passam a parecer humanos.

Donna Haraway propõe em seu “Cyborg Manifesto”, presente em *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, a visão do ciborgue como metáfora para uma nova política em que as fronteiras são consideradas fluidas. Fronteiras essas que incluem relações de gênero, humano e animal, e humano e máquina. O ciborgue é o corpo híbrido por natureza: o lugar onde as identidades podem ser construídas fora da dicotomia. A linguagem da tecnociência, segundo Haraway, possibilitou a dominação social por parte do discurso hegemônico: branco, homem, heterossexual. A partir do momento em que as dicotomias são quebradas e questionadas, esse discurso começa a ruir. É a partir daí que a estrutura social e política poderia ser mudada.

É possível fazer um paralelo entre a ideia de ciborgue de Haraway e a noção de distopia como gênero híbrido de Baccolini. Para a crítica italiana, “a noção de um gênero impuro, um com limites permeáveis que possibilitam a contaminação por outros gêneros, representa uma resistência contra a ideologia hegemônica e renova a natureza de resistência da ficção científica.” (p. 520) A narrativa distópica seria esse lugar de

contestação e as obras do século XXI mencionadas apresentam não apenas o hibridismo textual, que dialoga com as distopias predecessoras, mas também corpos ciborgues.

Em *The Telling*, a tecnologia não é vista como algo maléfico, mas sim como parte da realidade. Não há dicotomia ciência/mito. Suttty, em sua experiência com o povo de Aka, se torna possuidora dos dois discursos: o científico e o folclórico, sendo capaz de agir no mundo através dos dois, mesmo que o romance não apresente um final fechado ou feliz. Já em *The Stone Gods*, a robô Spike é o elemento desestabilizante da narrativa. Ao mesmo tempo apresentada como destruidora e criadora de mundos, ela é capaz de questionar os valores de Billie e também de todos a sua volta. O avanço tecnológico não é temido na narrativa, mas visto como parte integrante do desenvolvimento da cultura humana que seria produto justamente do avanço tecnológico de uma cultura anterior. Dessa forma, não apenas Spike é uma identidade ciborgue, mas todos nós. Finalmente, em *MaddAddam*, os Crakers, frutos da engenharia genética que causou o colapso da civilização humana, tornam-se uma nova ordem. Esses e os remanescentes humanos coexistem num ambiente de cooperação, sem que uma cultura seja considerada superior à outra. Os novos seres híbridos a surgir, filhos dos Crakers com humanos, não são temidos, mas desejados, pois promovem a mudança que essa sociedade necessita.

Os três romances estão para além do “isso é muito *Black Mirror*”. Apesar de conservarem o elemento de assombro inicial, os conflitos nessas narrativas não glorificam uma suposta essência humana que estaria distante do avanço tecnológico. As autoras dialogam com os medos das narrativas distópicas anteriores, mas se reapropriam deles, propondo uma sociedade híbrida com identidades híbridas. Os leitores não são mais levados ao pessimismo e as protagonistas não encontram consolo no escapismo. O horizonte utópico é a própria retomada e ressignificação da dicotomia humano/tecnologia.

Referências

- ATWOOD, Margaret. **MaddAddam**. London: Bloomsbury, 2013. Arquivo Kindle.
- BACCOLINI, Raffaella. The Persistence of Hope in Dystopian Science Fiction. *PMLA*, v. 119, n. 3, 2004, p. 518-21.
- CAVALCANTI, Ildney. Amor em Tempos Distópicos: Corpos Utópicos em *The Stone Gods*, de Jeanette Winterson. **Mundos Gendrados Alternativamente: Ficção Científica, Utopia, Distopia**. Maceió: Edufal, 2011, p. 13-27.

HARAWAY, Donna. **Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature**. New York: Routledge, 1991.

LE GUIN, Ursula. **The Telling**. Boston: Houghton Mifflin Harcourt, 2000. Arquivo Kindle.

NOSEDIVE (Temporada 3, ep. 1). **Black mirror**. Direção: Joe Wright. Produção: Barney Reisz, Charlie Brooker, Annabel Jones. Manhattan Beach: NETFLIX, 2016.

WINTERSON, Jeanette. **The Stone Gods**. New York: Penguin Books, 2013. Arquivo Kindle.