

A JORNADA DAS TRIPULANTES: UM ENSAIO SOBRE REPRESENTAÇÕES FEMININAS EM USS CALLISTER

THE JOURNEY OF CREWERS: AN ESSAY ON FEMALE REPRESENTATIONS ON THE USS CALLISTER

EL VIAJE DE LAS TRIPULANTES: UN ENSAYO SOBRE REPRESENTACIONES FEMENINAS EN EL USS CALLISTER

Haline Alves de Medeiros Mesquita¹

RESUMO

Este ensaio tem como objetivo trazer reflexões acerca das relações de gênero por trás das representações femininas nas mídias digitais através da análise do episódio USS Callister, o primeiro episódio da quarta temporada da série Black Mirror. Para esta análise, além do enredo do próprio episódio, serão utilizados como referenciais teóricos o conceito de tecnologia de gênero da escritora e historiadora Teresa de Lauretis e as questões levantadas pelo cientista social Túlio Rossi acerca das feminilidades e suas imagens em mídias digitais.

Palavras-chave: Black Mirror, Gênero, Mídias digitais, Representações femininas

ABSTRACT

This essay aims to bring reflections on gender relations behind female representations in digital media by analyzing episodes of the USS Callister, Black Mirror. For this analysis, in addition to the plot of the episode itself, it will be use as theoretical references the concept of technology of gender by Teresa de Lauretis and the studies about female representation and audiovisual media by Tulio Rossi.

Key words: Black Mirror, Gender, Digital media, Female representations.

RESUMEN

Este ensayo tiene como objetivo traer reflexiones sobre las relaciones de género detrás de las representaciones femeninas en los medios digitales mediante el análisis de episodios del USS Callister, que corresponde al primer episodio de la cuarta temporada de la serie Black Mirror. Para este análisis, además de la trama del episodio en sí, se utilizará como referencias teóricas el concepto de tecnología de Teresa de Lauretis y el trabajo de Túlio Rossi sobre representaciones femeninas en el audiovisual.

Palabras clave: Black Mirror, Género, Medios digitales, Representaciones femeninas.

INTRODUÇÃO

A série estadunidense Star Trek, ou Jornada nas Estrelas, no Brasil, estreou em setembro de 1966 no canal de televisão NBC, e, até os dias de hoje, é uma das mais conhecidas referências no que diz respeito ao gênero de ficção científica, contando com várias outras séries e filmes em torno de seu universo ao longo desde tempo. Em suas aventuras, o

¹ Bacharelada em Ciências Sociais pela Universidade Federal Fluminense no Instituto de Ciências da Sociedade e Desenvolvimento Regional/ESR

capitão Kirk e sua tripulação a serviço da Frota Estelar levam os espectadores a conhecer diversos planetas e civilizações em um vasto universo, justo em um período marcado por avanços tecnológicos provenientes da corrida espacial entre Estados Unidos e União Soviética. Todos estavam esperançosos por ver a humanidade alcançar enfim as estrelas, da mesma forma que a nave USS Enterprise cruzava a imensidão do espaço.

Embora a série tenha como foco as explorações universo afora, ela também não estava alheia aos debates do período histórico em que vivia. Temas como guerra, imperialismo, racismo, direitos humanos e feminismo eram abordados com frequência nos episódios, e a Enterprise contava com uma tripulação diversa - incluindo personagens como a oficial de comunicações negra Nyota Uhura, o piloto japonês Hikaru Sulu, o navegante russo Pavel Chekov e o primeiro-oficial Spock, um híbrido de humano e da raça alienígena vulcana, e também um dos personagens mais conhecidos da série. Star Trek também foi palco do primeiro beijo interracial exibido na televisão estadunidense, entre os atores William Shatner, branco, e Nichelle Nichols, negra, que interpretavam o capitão Kirk e a tenente Uhura, respectivamente. A atriz foi elogiada até mesmo pelo ativista dos direitos civis Martin Luther King Jr., que acompanhava a série e a considerava uma grande inspiração para a juventude negra estadunidense.²

Sua influência na cultura pop pode ser percebida até os dias atuais, e uma dessas influências está presente na série britânica *Black Mirror*. A série, criada por Charlie Brooker, teve temporadas inéditas de 2011 a 2015 no canal de streaming Netflix, onde ainda está disponível, e é formada por episódios com enredos independentes entre si, mas que tratam de um tema em comum: as consequências da interferência da tecnologia nas sociedades humanas. Desde abelhas robóticas a redes sociais de avaliação que formam sistemas de castas, passando por um personagem fictício concorrendo a um cargo público, a série aborda temas atuais através dos dilemas vividos pelos personagens de cada episódio - da mesma forma que Star Trek atuava nos anos 1960.

² Entrevista com a atriz Nichelle Nichols ao jornal estadunidense *The Washington Post*. Disponível em: <https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2015/07/31/how-martin-luther-king-jr-convinced-star-treks-uhura-to-stay-on-the-show/>. Acesso em 22 de mai. de 2020.

Considerando o contexto histórico e cultural em que o cenário e o enredo do episódio foram estruturados e produzidos, proponho-me a analisar a construção das personagens femininas do episódio USS Callister com o objetivo de compreender como se constroem as representações das figuras femininas nas mídias atuais, em especial as séries televisivas e de serviços de *streaming*.³ Embora os textos utilizados como referencial teórico sejam voltados à discussão das representações femininas no cinema, estes serão utilizados também para a análise de séries - pois, embora possuam suas especificidades, ambas se tratam de mídias audiovisuais.

UM NOVO MEMBRO DA FROTA ESPACIAL

A relação entre as duas séries, porém, vai além apenas das semelhanças nas formas de construção de seus enredos. Com a estreia da quarta temporada de Black Mirror em dezembro de 2017, o episódio USS Callister chamou a atenção do público por sua clara referência à série dos anos 1960 de Star Trek: o início do episódio exhibe um pequeno episódio da série de ficção científica Space Fleet, em que o capitão Daly, a bordo da nave USS Callister junto com sua tripulação, se encontra em um confronto com o arqui-inimigo do capitão, o vilão Valdack. A equipe consegue explodir a nave de Valdack, mas este escapa por uma cápsula de fuga - o capitão, porém, decide deixá-lo ir por enquanto. A vitória de Daly então é celebrada por sua tripulação, e ele comemora a derrota de seu inimigo beijando calorosamente as tripulantes femininas.

Ao longo do "episódio" de Space Fleet, descobrimos a verdadeira face do capitão: Robert Daly é um programador, diretor técnico e co-fundador da empresa Callister. Daly também é o principal desenvolvedor do jogo multijogador on-line Infinity, que utiliza uma espécie de "dispositivo de imersão" conectado ao cérebro do jogador para que ele possa estar inserido no universo do jogo por completo. Apesar de ser a mente por trás da criação do jogo, Daly é destratado por seus colegas de trabalho e por James Walton, CEO da Callister e seu sócio.

³ O termo em inglês *streaming*, de acordo com o dicionário Cambridge, entre outros significados, é definido como um substantivo que designa a atividade de "ouvir ou assistir conteúdos de som ou vídeo diretamente da internet". Disponível em: <https://dictionary.cambridge.org/pt/dicionario/ingles/streaming>. Acesso em 22 de mai. de 2020.

Ao conhecer a recém-contratada programadora - e também sua grande admiradora - Nanette Cole, e notar que ela está sendo influenciada por Walton e seus colegas a se afastar dele, Daly resolve coletar uma amostra do DNA de Cole para criar uma "versão virtual" dela para sua cópia modificada pessoal de Infinity. Quando o "clone" de Nanette é criado no jogo de Daly, descobrimos que o cenário inspirado na série Space Fleet visto no início do episódio era, na verdade, sua versão modificada do jogo para simular o cenário de sua série favorita. Sua tripulação, na verdade, é formada por "clones virtuais" dos colegas de trabalho que o trataram de forma desagradável, também criados a partir de amostras de DNA coletadas por Daly.

Figura 1 - Tripulantes da USS Callister, e ao centro o capitão Robert Daly



Fonte: Reprodução do site www.adorocinema.com.

O clone virtual de Nanette descobre, então, a finalidade de todas estas modificações: Daly usa seu jogo e as cópias de seus colegas para externalizar seus sentimentos negativos quanto a eles, e ao se negar a participar do "jogo", Daly a sufoca até que ela mude de ideia. Ao se dar conta da tirania e perversidade do então capitão, Nanette decide armar um plano com os outros clones para que todos os seus arquivos do jogo sejam deletados e eles não tenham mais que se submeter à autoridade de Daly. O plano envolvia distraí-lo para roubar seu aparelho comunicador, contatar a "verdadeira" Nanette, chantageá-la para que ela invada o apartamento de Daly, roube as amostras de DNA que ele mantinha guardadas e atualize o jogo para que todos os arquivos antigos do jogo de Daly sejam apagados.

Quando a versão de Infinity do computador de Daly foi atualizada, somente os arquivos modificados do jogo foram deletados, e os clones - que pensavam que seriam

apagados junto com a atualização - se conectaram à internet, além de terem atualizações no cenário e também em seus trajes. Mas ao contrário deles, a versão virtual de Daly não estava na nave, e sua consciência - conectada ao "universo virtual" através do dispositivo de imersão - é apagada junto com os arquivos da antiga versão do jogo. O episódio então termina com Daly imóvel em sua cadeira, o que nos leva a acreditar que ele estaria em um estado de coma ou até mesmo morto. Enquanto isso, a nova capitã Nanette Cole e o resto da tripulação passam a explorar o universo de Infinity na internet, jogando on-line com outros jogadores.

BEIJOS PARA O COMANDANTE

A série Black Mirror é conhecida por trazer a seus espectadores diversas reflexões acerca da sociedade em que estes estão inseridos através da associação de recursos tecnológicos fictícios a situações similares às que passamos no nosso cotidiano. Em USS Callister, o universo digital do jogo Infinity, que pode ser acessado por um "dispositivo de imersão" conectado ao cérebro, pode ser visto como uma metáfora da importância dos conteúdos das mídias digitais na formação da consciência dos indivíduos. Da mesma forma, a influência da versão genérica de Star Trek no universo do episódio, a série Space Fleet, na estética da versão privada do jogo criado por Daly, mostra o quanto aquela série foi necessária para a formação da consciência do personagem para sua visão de mundo.

[...] pode-se afirmar que, no século XXI, a produção cinematográfica, com seu lastro histórico e cultural expressivo, ao mesmo tempo em que suscita e reorganiza, dentro da narrativa, aspectos da realidade enquanto contexto social, é também produtora dessa realidade e, portanto, assume, cada vez mais, um caráter metalinguístico, enquanto autorreferência não somente no campo do simbólico, mas na própria maneira de perceber e expressar elementos da realidade. (ROSSI, 2019, p. 82).

Essa influência de Space Fleet no "universo pessoal" de Daly vai além da estética retrô do programa de ficção científica do século passado: as relações de gêneros presentes em Space Fleet também foram assimiladas pelo personagem, mostrando mais uma vez como as mídias digitais podem reforçar as relações de gênero já existentes na sociedade, o que torna necessário reconhecer que a maioria dos indivíduos que reproduzem esses estereótipos de gênero reforçados pelas mídias não o fazem de modo premeditado, mas, sim baseados na

crença de que esses estereótipos são parte da natureza das coisas (ROSSI, 2019). Ao incorporar a colega de trabalho Nanette à sua versão privada de Infinity, ele impõe sobre ela os mesmos estereótipos de gênero assimilados por ele através da série e imposto às outras funcionárias da empresa incorporadas ao jogo, a recepcionista Elena e a funcionária da área de comunicação Shania.

Em contraste com o "mundo real", isto é, o ambiente de trabalho da empresa Callister, em que todas são tratadas de forma equivalente aos seus colegas homens, as "tripulantes" são claramente segregadas por Daly tanto no tratamento durante como após as "missões". Um exemplo desse tratamento desigual se dá na composição dos uniformes: enquanto o uniforme masculino é composto de camisa, calça e sapatos adequados para os confrontos das missões, o uniforme feminino era composto de um vestido com aberturas nas laterais da cintura e botas das mesmas cores dos vestidos - assim como as camisetas masculinas, as cores dos vestidos e botas variam entre azul, vermelho e amarelo. Neste ponto, é importante ressaltar que, embora o uniforme das tripulantes de Space Fleet seja inspirado no uniforme das personagens femininas de Star Trek, há um detalhe que os difere: ao contrário das botas de Star Trek, que não possuíam saltos e tornavam prática a participação das tripulantes nas missões, as botas usadas pelas personagens em USS Callister possuíam saltos, o que impossibilitava as personagens de correr ou lutar, por exemplo.

Figura 2 Uniformes dos tripulantes da USS Enterprise de Star Trek-The Apple, 1967



Fonte: Reprodução do site tos.trekcorre.com.

Figura 3 - Elena, tripulante da USS Callister, trajando o uniforme da Space Fleet



Fonte: Reprodução de MIRROR; BLACK, 2017.

Assim como seus uniformes não eram práticos para a participação direta nas missões, o então comandante Daly proibia as tripulantes de participar dos confrontos com o vilão Valdack, mantendo-as desarmadas e indefesas durante a luta para poder "protegê-las". Ao completar com sucesso uma missão, Daly também se reservava ao direito de beijar todas as tripulantes, mesmo que contra sua vontade; ao recusar-se a participar do ritual e se defender do beijo com um tapa, Nanette é ameaçada pelo comandante, que a convida a "repensar sua docilidade" para que ele não a punisse duramente da próxima vez.

Todos estes comportamentos vindos de Daly para tornar as personagens femininas dóceis, passivas e indefesas diante de sua figura masculina imponente podem ser considerados parte da proposta de compreensão do gênero de Teresa de Lauretis (1987). A autora aponta que a construção do conceito de gênero não ocorre somente através de fatores biológicos, como também pela categorização de comportamentos esperados entre os indivíduos de cada gênero, ou seja, ela defende que o gênero é construído através de sua representação (LAURETIS, 1987). Voltando ao episódio, as mulheres que se recusavam a cooperar com o jogo eram transformadas em monstros - dentre elas Shania, que tenta defender Nanette da fúria de Daly -, o que pode ser visto como um exemplo de como a não-conformidade com as representações esperadas do gênero associado a um indivíduo resulta em sua rejeição e até mesmo em sua desumanização perante os demais indivíduos.

Um momento que também chama a atenção para as questões de gênero em USS Callister é a forma que Nanette - ou seu "clone virtual" - planejou sua libertação e de seus colegas: em uma missão em um planeta deserto, Nanette distrai Daly convidando-o para um banho em uma lagoa próxima. Enquanto isso, os outros tripulantes ficam na nave e

encomendam uma pizza para ser entregue no endereço do Daly "do mundo real". Quando Daly sai do jogo para atender à porta, Nanette rouba seu comunicador, volta para a nave, acessa sua própria conta de armazenamento de fotos em nuvem, e contata a Nanette "original", ameaçando-a de vazar as próprias fotos íntimas caso ela não fizesse o que lhe fosse solicitado. A Nanette do jogo, então, instrui a Nanette original a roubar as amostras de DNA utilizadas por Daly para criar os clones virtuais, para que ele não pudesse recriá-los quando eles conseguissem deletar os arquivos.

Nesta situação, podemos ver dois exemplos de comportamentos esperados do gênero feminino sendo utilizados para alcançar os objetivos do time. Para que os outros tripulantes executem sua parte do plano, Nanette precisa agir de forma mais dócil e receptiva para seduzir Daly e distraí-lo - um comportamento que o próprio Daly exigia dela desde o início de sua estadia no universo virtual. Em seguida, vemos que a Nanette original é chantageada com o vazamento de suas fotos íntimas, pois registrar e armazenar esse tipo de foto é uma ação que não corresponde à representação idealizada do gênero feminino em nossa sociedade, e traria a ela consequências similares às de Shania e da outra personagem feminina - transformada em um "monstro" metafórico. Nanette seria vista diante da sociedade, portanto, como uma aberração que não deve ser considerada uma "mulher decente".

Após o sucesso na execução do plano, que consistia na atualização da versão do jogo para a versão mais recente - o que apagaria os dados da versão privada de Daly - a interface do jogo torna-se diferente. Se a versão anterior de Infinity exibida no episódio é inspirada nas antigas franquias de Star Trek, a atualização do jogo no final do episódio se inspira nas versões mais recentes da série. A mudança no cenário e nos trajes dos tripulantes da USS Callister pode ser vista como uma mudança nas antigas ideias presentes no jogo do antigo capitão. Se antes as personagens femininas eram tratadas como submissas e usavam trajes sexualizados e que as limitavam fisicamente, nesta nova versão do jogo elas usam uniformes similares aos de seus colegas homens, e a Nanette virtual assume o posto de capitã da nave. O final do episódio nos traz, entre outras conclusões, a ideia de que assim como as representações femininas nas mídias podem ser usadas para refletir e reforçar antigos papéis de gênero, essas mesmas representações podem ser adaptadas para promover novas ideias sobre as representações de gênero nas mídias digitais. (ROSSI, 2017).

Figura 4 - Mudanças no cenário e trajes da tripulação da USS Callister



Fonte: Reprodução de MIRROR; BLACK, 2017.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A construção do enredo de USS Callister, assim como na série Black Mirror como um todo, traz em suas entrelinhas diversas críticas acerca de valores enraizados na sociedade. Embora seu principal enfoque seja tratar das relações entre sociedade e tecnologia, a série reconhece que o fator humano traz em si suas especificidades - sejam elas de gênero, classe social, etnia, entre outras -, e não mede recursos verbais e não-verbais para retratá-las. A totalidade da obra Black Mirror contém a ideia de que a tecnologia, por mais que possa parecer alheia e desconectada do conceito de humanidade, é um fruto destes mesmos seres humanos que a estranham e carrega em si os valores e ideais de seus criadores.

Embora este trabalho tenha sido concebido através do recorte de gênero em USS Callister, creio que seja possível enxergar este e outros episódios da série por diferentes perspectivas, sendo até mesmo possível uma análise comparando diferentes manifestações de uma mesma problemática em episódios diversos. Também acredito que análises similares podem ser feitas com base em outras séries e filmes, pois essas mídias se tornaram peças fundamentais na reflexão de valores, ideias e pensamentos presentes entre os indivíduos em nossa sociedade. Como cientistas sociais, devemos reconhecer a influência das mídias audiovisuais na sociedade que nos propomos a compreender e utilizá-las como "portais" para

a compreensão dos ideais que as construíram e constroem até os dias de hoje, como uma parte importante de nossa cultura e formação como indivíduos desta sociedade.

REFERÊNCIAS

LAURETIS, Teresa de. The technology of gender. In: **Technologies of gender**. Bloomington, Indiana University Press, 1987. pp. 1-30.

ROSSI, Túlio Cunha. Feminilidade e suas imagens em mídias digitais: Questões para pensar gênero e visualidade no século XXI. **Tempo soc.**, São Paulo , v. 29, n. 1, p. 234-255, Jan. 2017. Disponível em <http://dx.doi.org/10.11606/0103-2070.ts.2017.103981> . Acesso em: 3 out. 2019.

THE Apple. Direção: Joseph Pevney. In: Star Trek. Produção: Eugene Lee Coon. Nova York: NBC, 1967. v. 2, cap.5 (50 min).

USS Callister. Direção: Toby Haynes. In: Black Mirror. Produção: Louise Sutton. Londres: Netflix/Endemol UK, 2017. v. 4, cap.1 (76 min). Disponível em: <https://thevid.net/video/6xv43abwvqsquf54vipm3/> . Acesso em: 2 out. 2019.