

Fabício Silva Parmindo

Os “Anos 80” no catálogo da *Netflix*: ficção científica e nostalgia em *San Junipero* (2016) da antologia *Black Mirror*

**Uberlândia – MG
2021**

Fabício Silva Parmindo

Os “Anos 80” no catálogo da *Netflix*: ficção científica e nostalgia em *San Junipero* (2016) da antologia *Black Mirror*

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de Mestre em História Social, na Linha de História e Cultura, junto ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal de Uberlândia.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Carla Miucci Ferraresi de Barros.

**Uberlândia – MG
2021**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

P255a
2021 Parmindo, Fabrício Silva, 1994-
Os “Anos 80” no catálogo da *Netflix* [recurso eletrônico] : ficção científica e nostalgia em *San Junipero* (2016) da antologia *Black Mirror* / Fabrício Silva Parmindo. - 2021.

Orientadora: Carla Miucci Ferraresi de Barros.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia.
Programa de Pós-Graduação em História.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2021.5519>
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. História. I. Barros, Carla Miucci Ferraresi de, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em História. III. Título.

CDU:930

Glória Aparecida – CRB-6/2047
Bibliotecária


UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Coordenação do Programa de Pós-Graduação em História

Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1H, Sala 1H50 - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902

Telefone: (34) 3239-4395 - www.ppghis.inhis.ufu.br - ppghis@inhis.ufu.br


ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	História				
Defesa de:	DISSERTAÇÃO DE MESTRADO, Ata 2, PPGHI				
Data:	Vinte e cinco de março de dois mil e vinte e um	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	16:00
Matrícula do Discente:	11912HIS012				
Nome do Discente:	Fabrício Silva Parmindo				
Título do Trabalho:	Os "Anos 80" no catálogo da Netflix: ficção científica e nostalgia em San Junipero (2016) da antologia Black Mirror				
Área de concentração:	História Social				
Linha de pesquisa:	História e Cultura				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Gênero e Sexualidades: reflexões sobre identidades e representações audiovisuais do I Festival Curta (C)errado – 2017				

Reuniu-se de forma remota através da plataforma Mconf RNP, a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em História, assim composta: Professores Doutores: Mônica Brincalpe Campo (UFU), Flávio Vilas Boas Trovão (UFMT), Carla Miucci Ferraresi de Barros orientadora do candidato.

Iniciando os trabalhos a presidente da mesa, Dra. Carla Miucci Ferraresi de Barros, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato, agradeceu a presença do público, e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta foram conforme as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

Aprovado.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.



Documento assinado eletronicamente por **Carla Miucci Ferraresi de Barros, Professor(a) do Magistério Superior**, em 25/03/2021, às 16:07, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Mônica Brincalpe Campo, Professor(a) do Magistério Superior**, em 25/03/2021, às 16:08, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **FLÁVIO VILAS-BÔAS TROVÃO, Usuário Externo**, em 26/03/2021, às 11:33, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2578985** e o código CRC **B3DB6146**.

Fabício Silva Parmindo

BANCA EXAMINADORA:

Profª Drª Carla Miucci Ferraresi de Barros
(orientadora)

Profª Drª Mônica Brincalepe Campo
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Prof. Dr. Flávio Villas-Bôas Trovão
UNIVERSIDADE FEDERAL MATO GROSSO

**Uberlândia
2021**

Agradecimentos

Dedico meus primeiros agradecimentos aos meus pais, Dona Marineusa e Seu Parmindo, que mesmo depois de seis anos de distância por conta de minha vontade de estudar longe de casa, sempre me incentivaram a seguir em frente nessa jornada. O resultado desse e dos próximos trabalhos sempre será fruto de tudo o que aprendi em casa com vocês dois. A dificuldade de ter que viver longe e os quilômetros de distância nunca vão me fazer esquecer o que levei de casa e será eternizado em todos os meus agradecimentos.

Agradeço à minha vó, Dona Nair, quem sempre compartilhou histórias e memórias comigo e me fez gostar de ouvir e pensar sobre o passado desde criança e à minha tia Sônia, que sempre me mandou estudar e eu sempre obedeci.

Agradeço imensamente o meu irmão Alexandre, por sempre ter me incentivado nos estudos, por compartilharmos ideias e idiotices a todo momento e por ter me acolhido em sua casa no momento que eu estava concluindo esse trabalho.

Agradeço a minha namorada Paola, pelo amor, pelo carinho, por compartilhar bons momentos desde que nos conhecemos e por sempre estar disposta para compartilharmos nossos sonhos e angústias juntos. Sua companhia é muito importante e, em meio ao caos da realidade, seus abraços e seus beijos são um remédio para mim. Obrigado por tudo, por me aguentar nas vezes que surtei e tive dificuldades com a pesquisa e obrigado por estar na minha vida.

Sou grato aos meus eternos companheiros de apartamento, Jhon e Ted. Apesar de termos nos distanciado fisicamente nos últimos dois anos, agradeço todos os momentos que compartilhamos em Uberlândia. Fosse ouvindo uma música qualquer na sala, fosse debatendo sobre todas as coisas da vida e do mundo, vocês foram importantíssimos para aguentar a vida solitária da universidade.

Não deixarei de fora os amigos longínquos da cidade pequena, Lucas Caraça, Gabriel e Ivan, nem mesmo os que conheci na cidade grande, Fábio, Tauffer, Lenon, Juliana, Lara, Lucas Reis, Rafael Fachini, Bruno Biaso e Naufel. A todos, agradeço as companhias, as risadas em frente a um copo de cerveja e as lamentações nas mesas das salas da UFU.

Ao professor Gilberto Noronha, por quem sou eternamente grato pelas oportunidades que me deu durante a graduação. À professora Ana Paula Spini pelas contribuições durante a graduação e o mestrado. À professora Jacy Seixas, pelas

orientações da monografia e todas as aulas sobre História e Memória que presenciei e que me deram inspiração para a realização dessa dissertação. Ao professor Newton Dângelo, pelas aulas da pós em que me auxiliou na releitura do meu projeto de pesquisa. Aos professores da Escola Estadual Guiomar de Freitas, pelo trabalho compartilhado em 2019 e pelas minhas primeiras experiências como professor.

Um agradecimento destinado à professora Mônica Brincalepe Campo, por ter aceitado participar da minha banca de qualificação e defesa, além de todas as contribuições dadas em aulas e reuniões durante a graduação e o mestrado.

Agradeço também o professor Flávio Villas-Bôas Trovão, por aceitar o convite de compor as bancas de qualificação e defesa, pela leitura do texto e pelas contribuições dadas à conclusão da pesquisa.

Um agradecimento especial à minha orientadora, a professora Carla Miucci Ferraresi de Barros, com quem tive o prazer de trabalhar ao longo desses dois anos de pesquisa. Apesar da distância que enfrentamos no ano de 2020, não deixamos de compartilhar leituras e debater os caminhos da pesquisa. Esse trabalho se concretiza graças às suas contribuições valiosas para o trabalho e as nossas conversas.

Agradeço a CAPES, a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, por ter me concedido a bolsa de pesquisa ao longo de onze meses. Em meio aos cortes de verba e ao contexto anticientífico vivido em nosso país, esse incentivo público, pago por milhões de brasileiros, foi imprescindível para a conclusão do trabalho.

Agradeço a todos os profissionais e pesquisadores de saúde do Brasil, igualmente financiados por recursos públicos, que, aos trancos e barrancos, contribuíram para salvar vidas humanas ao longo desse ano de pandemia através da ciência.

Agradeço aos idealizadores do site Library Genesis, à Alexandra Elbakyan, idealizadora do site de compartilhamento de pesquisas acadêmicas SciHub e a todos que compartilham o saber de forma gratuita e horizontal, por terem contribuído indiretamente para a pesquisa de milhões de pesquisadores no mundo todo nesse período em que as bibliotecas físicas estiveram fechadas.

Por fim, agradeço ao fiel companheiro de manhãs, os pacotes de café Três Corações, o delicioso combustível utilizado para escrever a pesquisa a seguir.

Resumo:

O objetivo principal deste trabalho é analisar a historicidade da nostalgia e seus sentidos políticos e culturais no início do século XXI a partir do episódio *San Junipero* (2016), da série antológica *Black Mirror* (2011-presente), dirigido por Owen Harris e escrito por Charlie Brooker. Pretende-se colocar em questão, tendo como base o episódio, como a virtualização e a interatividade que caracterizam as tecnologias presentes nas sociedades neste período, permitem a reprodução de estilos, emoções e sensibilidades de épocas passadas, buscando entender como o retorno à nostalgia é potencializado pelas novas formas de consumo das mídias e à revolução tecnológica digital. Para tal, propõe-se um aprofundamento na historicidade da nostalgia, compreendendo-a no século XXI como um fenômeno cultural carregado de sentidos políticos. A partir dos elementos investigados na visualidade do episódio estudado, essa pesquisa estabelece uma aproximação entre o estudo das produções audiovisuais e os referenciais teóricos que trabalham com os temas que perpassam nossa análise, tais como a nostalgia, o imaginário técnico-científico e a cultura midiática. Por fim, dialogaremos com as recepções selecionadas do episódio, afim de abranger nossa investigação das representações da antologia *Black Mirror* em relação ao consumo dessas produções audiovisuais na sociedade que se faz representada em tela.

Palavras-chave: Nostalgia, Ficção científica, Netflix, Black Mirror.

Abstract:

The main objective of this work is to analyze the historicity of nostalgia and its political and cultural meanings at the beginning of the 21st century, as seen on the episode *San Junipero* (2016), from the television series *Black Mirror* (2011-present), directed by Owen Harris and written by Charlie Brooker. It is intended to question, based on the episode, how virtualization and interactivity that characterize the technologies present in societies in this period, allow the reproduction of styles, emotions and sensibilities from past times, to understand how the return to nostalgia is enhanced by new forms of media consumption and the digital technological revolution. To this end, we propose a deepening in the historicity of nostalgia, understanding it in the 21st century as a cultural phenomenon charged with political senses. Based on the elements investigated in the visuality of the episode studied, this research establishes an approach to audiovisual productions and the theoretical references interested in the themes that go through our analysis, such as nostalgia, the technical-scientific imaginary and media culture. In conclusion, we will dialogue the selected receptions of the episode, in order to cover our investigation to the representations of the *Black Mirror* anthology related to the consumption of these audiovisual productions in the society represented on screen.

Keywords: Nostalgia, Science fiction, Netflix, Black Mirror.

Lista de imagens:

Figura 1: Plano geral que inicia o episódio <i>San Junipero</i>	18
Figura 2: Plano sequência revela a Tuckers para a Yorkie.....	19
Figura 3: Plano geral dos frequentadores da Tuckers.....	20
Figura 4: Yorkie em frente ao espelho reparando seu cabelo.....	39
Figura 5: Yorkie troca a fita cassete em seu aparelho Sharp QT-38.....	40
Figura 6: Yorkie descontente com sua roupa.....	40
Figura 7: Fotograma da personagem Alysson Reynolds do filme <i>Clube dos Cinco</i> ...	41
Figura 8: Yorkie novamente descontente com sua roupa.....	41
Figura 9: Yorkie vestida como as modelos do clipe <i>Addicted to Love</i> (1986).....	42
Figura 10: Frame do clipe <i>Addicted to Love</i> (1986) de Robert Palmer.....	42
Figura 11: À direita: capa do álbum <i>Nightclubbing</i> (1981), de Grace Jones. À esquerda: ensaio fotográfico de David Bowie produzido por Brian Duffy e Masayoshi Sukita (1973).....	43
Figura 12: Sequência de referências visuais a 1980, mostrando a propaganda do Chrysler Cordoba (acima) e ao jogo eletrônico <i>Pac-Man</i> (abaixo).....	46
Figura 13: Sequência de referências visuais a 1996, mostrando um trecho do clipe <i>Ironic</i> (1996) (acima) e o cartaz de <i>Pânico</i> (1996) (abaixo).....	46
Figura 14: Sequência de referências visuais a 2002, mostrando o cartaz de <i>Identidade Bourne</i> (2002) (acima) e o jogo eletrônico <i>Dance Dance Revolution 3rd Mix</i> (1999)...	47
Figura 15: Transição do relógio de 11:59pm para 00:00pm.....	73
Figura 16: Plano geral de Kelly (à direita) e Yorkie (ao centro), no interior de um quarto da empresa TCKR Systems.....	74
Figura 17: Plano fechado em Kelly beijando Yorkie.....	74
Figura 18: Plano geral de Kelly e Greg conversando na cafeteria da TCKR Systems.....	76

Figura 19: Kelly sendo conectada à <i>San Junipero</i> e encontrando Yorkie.....	93
Figura 20: Sequência de pedido de casamento de Kelly e Yorkie.....	94
Figura 21: Sequência de eutanásia e “passagem” de Yorkie.....	95
Figura 22: Yorkie com o aparelho conectado a sua frente.....	109
Figura 23: Kelly e sua acompanhante contemplam o horizonte.....	115
Figura 24: Plano fechado no Mazda personalizado de Yorkie.....	116
Figura 25: Sequência de realização da eutanásia e enterro de Kelly.....	117
Figura 26: Yorkie e Kelly dirigindo ao pôr-do-sol.....	118
Figura 27: Sede da TCKR System e interior do sistema <i>San Junipero</i>	119
Figura 28: Yorkie e Kelly em segundo plano dançando na pista da Tuckers.....	119
Figura 29: Plano fechado dos dispositivos de Yorkie e Kelly no <i>mainframe</i>	120
Figura 30: Plano aberto no <i>mainframe</i> do sistema <i>San Junipero</i>	120
Figura 31: Manifestantes defendem asilo diplomático de Edward Snowden, exilado político responsável pela denúncia de vigilância digital feita pelo governo estadunidense em 2013.....	140
Figura 32: Cartaz utilizado nos Estados Unidos em marcha pelos direitos das mulheres no ano de 2018, onde se lê: “Esse episódio de <i>Black Mirror</i> é uma droga”.....	141

Lista de tabelas:

Tabela 1: “Reboots e remakes na porcentagem das 100 maiores bilheterias dos Estados Unidos, 2005-17”36

Tabela 2: “Sequências e prequelas na porcentagem das 100 maiores bilheterias dos Estados Unidos, 2005-17”36

Sumário

Introdução:	3
Capítulo 1: “<i>San Junipero é uma cidade de festas</i>”: Os “Anos 80” vistos pelo século XXI.....	17
1.1 – Nostalgia: de condição individual à emoção histórica coletiva.	25
1.2 – “As pessoas se esforçam para ter um estilo que não é delas”: sintomas de nostalgia no início do século XXI.....	39
1.2 – Um sintoma da Modernidade:	59
Capítulo 2: As “telas escuras” de <i>Black Mirror</i> – a representação da tecnologia virtual em <i>San Junipero</i>.....	71
2.1 – A racionalidade do progresso pelas imagens da ficção.	78
2.2 – O “real” e o “virtual” em debate:.....	92
Capítulo 3 – “Faremos do paraíso um lugar na terra”: as recepções de <i>San Junipero</i>.....	114
3.1. O público e o desfecho do episódio.	115
3.2 – A nostalgia como um antídoto ao presente:.....	128
3.3. Um elogio ao progresso tecnológico?.....	135
Referências:	153
Referências Bibliográficas:	153
Artigos online:	156
Sites:.....	158

Introdução:

No episódio *San Junipero* (2016), dirigido por Charlie Brooker e lançado na plataforma de *streaming* Netflix, acompanhamos a trajetória amorosa de Yorkie e Kelly, duas mulheres jovens que se conhecem e se apaixonam através de um sistema de realidade simulada chamado *San Junipero* na ainda vindoura década de 40 do século XXI. A trama se desenrola em dois ambientes: durante os primeiros 40 minutos do episódio acompanhamos a trama “virtual”, vivida pelas personagens no sistema *San Junipero*, sem que haja qualquer menção ao espectador que se trata de uma experiência simulada dentro do sistema. Nos 20 minutos finais, após a virada dramática do episódio, somos apresentados à Kelly e Yorkie idosas, em um “futuro próximo” e indeterminado ao espectador, e o drama pessoal vivido pelas duas protagonistas.

O sistema *San Junipero* simula uma fictícia cidade homônima supostamente localizada na costa oeste dos Estados Unidos. A função do sistema é permitir que seus usuários sejam conectados a um grande complexo de computadores, possibilitando a continuação da vida a pessoas falecidas, ou uma “terapia de imersão nostálgica”, como definido por Kelly, para pessoas em más condições de saúde. A esta função terapêutica é dada apenas a possibilidade de uso uma vez por semana, por algumas horas, enquanto aos falecidos é permitida uma “passagem” para o uso constante em tempo integral. Por meio de simulações, o sistema recria a consciência de seu usuário em um cenário fictício, um palco pré-programado com decorações e elementos culturais de um passado recente.

Yorkie, uma mulher com seus 60 anos, se encontra em coma devido a um acidente de carro ocorrido quando tinha apenas 21 anos, após uma briga que tivera com a família devido a sua homossexualidade. Neste futuro próximo abandonada pela família, Yorkie busca um casamento civil que garanta sua eutanásia, para que possa “fazer a passagem” para o sistema *San Junipero* em tempo integral. Já Kelly, uma mulher de aproximadamente 70 anos, busca no sistema *San Junipero* uma finalidade terapêutica, utilizando-o para reviver sua juventude e aproveitar seus últimos momentos de vida, porém, conformando-se em não aceitar uma vida após a morte dentro do sistema.

A proposta deste trabalho é se debruçar sobre questões temporalmente próximas em relação ao contexto no qual este trabalho está sendo pensado: *San*

Junipero (2016) é um episódio da série antológica de ficção científica *Black Mirror* (2011- Presente), que permite elaborar e discutir questões relevantes ao presente, por meio de sua trama, ambientação e desenvolvimento de seus personagens, para refletir a historicidade da nostalgia e sua relação com a memória e o tempo histórico na modernidade. O episódio, tanto em sua trama quanto em sua visualidade, dedica-se à uma problemática: a criação de artifícios tecnológicos capazes de estimular a nostalgia como forma de tratamento terapêutico.

Este trabalho tem o episódio, sua narrativa e visualidade como principal fonte e as consequentes inquietações suscitadas a partir de suas interpretações, para investigar as relações que emanam da nostalgia. Assim, o tema foi estabelecido pela análise do episódio, que ao tematizar o anseio pelo passado das personagens, como consequência do sentimento nostálgico – no desenrolar de sua trama, em sua ambientação e em sua construção visual –, problematiza a inadequação dos indivíduos com o tempo histórico e a expansão da memória pela construção de artifícios tecnológicos e produtos de consumo capazes de reproduzir um passado recente.

Para introduzir este trabalho, algumas considerações auto reflexivas acerca do ofício do historiador se fazem fundamentais, uma vez que, o que impulsiona uma pesquisa na área de História são os questionamentos voltados às fontes e como estes fragmentos do passado nos aparecem no presente. Acompanha o fazer historiográfico a consciência constante de que o passado é inatingível, mesmo quando nos debruçássemos sobre ele. No momento deste procedimento, o historiador lança olhares para seu objeto estando carregado das convicções de seu próprio tempo, sendo incapaz de fugir ou se ausentar deste. Portanto, são as demandas do presente deste operador e as vicissitudes do seu lugar, contexto e sociedade que o guia na busca pelo passado, em sua organização metodológica e na sua escrita.

Contudo, ao escolher o que nos instiga no estudo, este passado não necessariamente precisa dizer respeito a um tempo e espaço longínquos. Estando o historiador próximo em tempo e espaço da sua fonte ou não, sua interpretação é invadida pelas convicções que este tempo e espaço familiares possuem. Estas considerações, guiadas aqui por uma rememoração de conceitos trabalhados pelo historiador francês Michel de Certeau¹, são fundamentais para partirmos do princípio

¹ CERTEAU, Michel de. *A Escrita da História*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1982.

que a escrita da história nunca será capaz de neutralizar o historiador em relação ao seu lugar.

Ciente destas relações primordiais ao fazer historiográfico, o que guia nossa pesquisa é a posição crítica à comercialização da nostalgia, lida e visualizada na narrativa de *San Junipero*, entendendo as manifestações de nostalgia deste momento como um sintoma de transformação social em relação ao tempo histórico e às tecnologias digitais. À medida que, no desenrolar da dissertação, conduziremos o leitor pelos domínios que orbitam o tema, partindo das manifestações contemporâneas de nostalgia, passando pela compreensão de seus sentidos e pela fundamentação teórica das questões que saltam à tela em *San Junipero*, esta breve introdução oferece, de forma sintética, uma abordagem inicial sobre o tema proposto.

O trabalho, aborda um conjunto de fontes visuais e audiovisuais produzidos ao longo da década de 2010, cujo sentido se relaciona, seja visualmente, musicalmente ou, *grosso modo*, esteticamente, à nostalgia e à reprodução de estilos e modismos de décadas passadas. Estando o episódio *San Junipero* diretamente relacionado ao tema e sua problematização, ele servirá de guia à análise sobre a sensibilidade das personagens em relação à experiência nostálgica e as questões históricas que envolvem este sentimento.

Contudo, no episódio *San Junipero*, o tema da nostalgia não figura como o principal argumetno de sua trama. O que atravessa as personagens e seus conflitos, entre outras coisas, são o drama pessoal das personagens acerca do uso e o não da tecnologia “San Junipero”, um sistema de realidade virtual capaz de lançar seus usuários em simulações de temporalidades passadas. A discussão da nostalgia no episódio não diz respeito somente ao sentimento histórico da nostalgia, mas questiona como essa experiência se manifesta neste tempo e como é virtualizada pelas tecnologias utilizadas neste tempo. Pelos diálogos e pela trama, nota-se inquietações das personagens protagonistas em relação àquela nostalgia presenciada pelos usuários do sistema.

Para o historiador, discorrer sobre a nostalgia é um trabalho repleto de questões teóricas e sentimentais conflitantes. Como dito anteriormente, o passado, para o historiador, sempre é inacessível em sua totalidade. Cabe à investigação interessada, informada pelas questões de seu presente, lidar com vestígios que sobreviveram ao tempo, sem idealizar o passado, e operando-o de forma metodológica e científica. A nostalgia, diferentemente, não se inscreve na

racionalidade. Pelo contrário: o “*nostos*”, ou seja, o desejo de “retorno ao lar” ou ao passado, igualmente cara ao historiador, soma-se à “*algia*”, a dor e o sofrimento² de se sentir deslocado em relação às experiências presentes e a perda do passado em sua totalidade. Trata-se de um sentimento em relação ao passado capaz de idealizar, desejar, esquecer e cristalizar sensações e passagens de outrora. Assim, é interessante investigarmos este tema tendo em vista uma certa racionalidade presente na historiografia, traduzida por certas metodologias e aplicações de conceitos, à interpretação do sentimentalismo nostálgico.

Assim sendo, para além das questões que orbitam a nostalgia, o retorno ao passado pode se configurar como uma resistência ou até uma negação da ininterrupta e irreversível passagem do tempo. A nostalgia que pode ser estudada dentro das chaves de interpretação e análise que levem em conta a estetização, a comercialização e a virtualização desse sentimento, bem como da constituição de uma memória coletiva no interior da cultura de massas, no fim do século XX e início do século XXI.

No estudo do episódio *San Junipero*, bem como no trabalho com produções da ficção científica em geral – seja no cinema, na televisão ou na literatura –, destacamos o tema do uso das tecnologias, da relação entre a sociedade e o avanço técnico-científico e os imaginários que orbitam essa relação. No episódio, a trama sobre a relação do tempo histórico com a virtualidade, tange determinadas questões sobre a interação entre a sociedade e tais tecnologias, especialmente na forma com que essa relação molda novas formas de compreender o mundo, o espaço e o próprio tempo histórico.

O objetivo desta dissertação, à luz das análises das fontes e das abordagens teóricas a serem tratadas, é percorrer a história da nostalgia e investigar a forma com que este sentimento se manifesta na cultura de mídia no ainda breve início do século XXI. Dentre os objetivos, está a investigação da relação que estas manifestações estabelecem com a virtualização da cultura – ou até mesmo o contrário, a “cultura da virtualização” –, e a expansão da cibercultura ocorrida neste mesmo período.

Nossas preocupações e análises serão norteadas pela maneira com que o episódio referido simultaneamente evoca e questiona o sentimento de nostalgia que se tornou uma referência para as produções recentes da indústria cinematográfica,

² Definição de *nostalgia* dada por Svetlana Boym em sua obra. BOYM, Svetlana. *The future of nostalgia*. New York: Basic, 2001, pág.10. (tradução nossa).

musical, da moda e das tecnologias. Tendo em vista que a questão da nostalgia tem suscitado, desde produções de entretenimento às produções teóricas sobre história e cultura *pop*, o episódio e outros documentos serão analisados à luz de interpretações regidas pelo que Huyssen chamou de “cultura da memória”, abordando como esta se potencializa com o desenvolvimento da cultura digital. Conforme a definição do pensador:

“Desde a década de 1970, pode-se observar, na Europa e nos Estados Unidos, a restauração historicizante de velhos centros urbanos, cidades-museus e paisagens inteiras [...], o *boom* das modas retrô e dos utensílios reprô, a comercialização em massa da nostalgia, a obsessiva automusealização através de câmeras de vídeo [...]. O que aí aparece, agora, em grande parte como uma comercialização crescentemente bem-sucedida da memória pela indústria cultural do ocidente”³

Para além do que diz respeito ao sentimento de nostalgia e sua relação com a percepção do tempo passado, a referida fonte também suscita questões quanto à percepção do tempo futuro. Igualmente inscrito na cronologia, os prognósticos de futuro que se manifestam na cinematografia do episódio *San Junipero* serão igualmente uma chave para esta análise. Não apenas em relação à cronologia e suas problemáticas históricas, mas também à forma com que a ficção científica, gênero literário e cinematográfico que desde sua origem opera com representações do imaginário técnico-científico e das expectativas de futuro, constituem uma janela para compreender este presente.

A análise do episódio *San Junipero*, bem como da série *Black Mirror*, nos impõe duas considerações metodológicas que estarão longe de ser resolvidas, mas que pretendemos pautá-las, expô-las e propor alguns caminhos possíveis neste trabalho. A primeira delas está relacionada à compreensão da estrutura narrativa de uma produção audiovisual seriada, especialmente se tratando de uma antologia. Por mais que não estabelecer uma narrativa única nas temporadas, sendo cada episódio um enredo diferente, a série *Black Mirror* possui um mesmo escopo narrativo que não pode ser descartado de sua investigação histórica. Tendo isso em vista, como fazer a análise de um episódio de uma série antológica que possui uma narrativa heterogênea e diversificada, ao mesmo tempo que não apresenta um enredo único semelhante a uma série televisiva?

Um estudo voltado ao episódio *San Junipero* deslocado do escopo crítico da antologia, não condiz com a forma que a historiografia lida com as fontes audiovisuais.

³ HUYSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000, p.14.

Nesse sentido, nossa investigação prescinde também de um trabalho que dê conta de compreender a série *Black Mirror* e seu escopo narrativo.

Cabe à nossa investigação, portanto, entender o episódio como um “fragmento” da antologia que compõe o seu todo. Assim, buscaremos abordar os temas tratados no episódio à luz de estruturas gerais da série, uma vez que a problematização dos diferentes usos das tecnologias digitais e virtuais guiam o seu escopo narrativo. Como nos aponta Eduardo Morettin, o olhar do historiador às fontes audiovisuais prescinde de uma sensibilidade em relação ao contexto de sua produção, uma vez que a análise crítica à fonte suscita questões de seu tempo. Para além disso, toda obra audiovisual, seguindo a tradição historiográfica de Marc Ferro, permitem ao historiador “desvendar os projetos ideológicos com os quais a obra dialoga e necessariamente trava contato, sem perder de vista sua singularidade dentro do seu contexto”. Procuraremos então, a partir de outros episódios da antologia, bem como outras produções semelhantes à fonte estudada, enriquecer nossos olhares para as questões políticas e sociais levantadas representadas em *San Junipero*.

A segunda consideração a ser feita diz respeito às estruturas de produção da série. Na historiografia, a metodologia de análise audiovisual se consagrou na segunda metade do século XX pela inserção das produções cinematográficas e televisivas no rol de fontes possíveis de serem trabalhadas pelo historiador. Com tais fontes, as imagens servem como um testemunho do seu tempo e uma forma de entrever a sociedade que a produziu ao historiador interessado. Portanto, os filmes e as produções televisivas já possuem a sua metodologia esquematizada dentro da historiografia.

Contudo, como consequência das tecnologias do século XXI, especialmente na segunda metade da década de 2010, o surgimento e a popularização das plataformas de *streaming*, representadas hoje por uma gama enorme de catálogos organizados por diferentes empresas, inaugurou uma nova maneira de consumir as antigas e recentes produções audiovisuais. Definindo brevemente o conceito, *streaming* é uma tecnologia de transmissão de dados comumente empregada para transmitir e distribuir conteúdo multimídia e produções audiovisuais pela *internet*. Dentre as diversas empresas que oferecem esse recurso, destaca-se algumas estruturas semelhantes entre as plataformas de *streaming*: os conteúdos são acessados por assinaturas pagas, possuindo um catálogo de produções compradas,

originais e localizadas conforme o país. A tecnologia se tornou uma alternativa à pirataria e a televisão a cabo, oferecendo estruturas multimidiáticas para o usuário e permitindo consumir produções e catálogos distintos em *smartphones*, *tablets*, *notebooks* e aparelhos de televisão com acesso a *internet*.

A *Netflix* foi pioneira na consolidação comercial das plataformas de *streaming* e no estabelecimento deste novo formato de consumo audiovisual. Em toda década de 2010, a empresa californiana se tornou a principal pioneira desta forma inédita de produzir, transmitir e consumir os conteúdos audiovisuais, sendo responsável pela condução de uma reestruturação do mercado audiovisual por parte das grandes indústrias do ramo. Com 195 milhões de assinantes em todo mundo e dezenas de filmes e séries produzidas originalmente, a empresa se tornou a principal empresa do ramo, com diferentes indicações a grandes premiações do audiovisual. Sua principal inovação foi a popularização do consumo contínuo de produções seriadas, popularmente chamado de “maratona”, uma vez que a plataforma permite ao espectador um consumo ininterrupto de uma produção seriada ou de uma saga de filmes.

Fugindo das tradicionais estruturas de transmissão e recepção características das produções televisivas e cinematográficas, a *Netflix* oferece aos usuários um catálogo de longas e curtas metragens, séries e documentários produzidos originalmente pela empresa ou comprados de outros estúdios. Dentre as particularidades da *Netflix*, estão o uso de algoritmos para mapear os interesses específicos do público, oferecendo não apenas produções segmentadas a um usuário a partir de seu histórico de busca, como direcionando as novas produções da empresa para atingir públicos cada vez maiores e interessados. Se uma produção ganha notoriedade, outros investimentos seguirão sua fórmula e algumas de suas características. Se não, esta entra na lista das diversas séries canceladas pela produtora. Ou seja, a empresa possui um controle em relação ao seu público e recepção em maior quantidade e qualidade se comparada a uma estrutura de canais de televisão ou de um estúdio de cinema tradicional.

Tendo em vista tais características, a análise de uma produção da *Netflix* como a série *Black Mirror*, nos apresenta caminhos ainda incógnitos para a metodologia historiográfica interessada no audiovisual. Ainda que o trabalho historiográfico e as metodologias de trabalho com o cinema e com a televisão não sejam fechadas, estando em constante reformulação desde sua elevação à condição

de documento, tal como observado por Eduardo Morettin⁴, as novas experiências em relação ao audiovisual no interior das plataformas digitais de *streaming* nos apresenta novas questões e possibilidades de trabalho. Em primeiro momento, não havendo uma metodologia específica para tal análise, o emprego de conceitos utilizados na análise televisiva e cinematográfica, tais como são utilizados na análise cinematográfica, guiará nosso estudo das imagens e sonorização do episódio.

Empregamos a realização da decupagem⁵, levando em consideração a narrativa visual das cenas, englobando os posicionamentos de câmera, a iluminação das ambientações e sua montagem, somado ao estudo das canções que ambientam o episódio e conduzem o espectador a uma viagem nostálgica, foram fundamentais para a compreensão das representações contidas nas imagens e sons transmitidos ao espectador. Neste caso, a partir das narrativas visuais e do teor político da série, nos atentaremos à necessidade do historiador, preocupado com as fontes não-escritas e audiovisuais, de “articular a linguagem técnico-estética das fontes audiovisuais e musicais”⁶, nos atentando para aquilo que o historiador Marcos Napolitano define como os “códigos internos de funcionamento” da obra audiovisual.

Para além da análise técnica das imagens, devemos nos atentar para aquilo que distingue as experiências audiovisuais clássicas da televisão e cinema, das experiências apreendidas pelas produções seriadas assistidas nas plataformas de *streaming*. Em seu artigo intitulado *Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade* (2014), Marcel Vieira Barreto Silva oferece alguns caminhos possíveis de análise dos conteúdos audiovisuais seriados disponibilizados por tais plataformas. O autor destaca três condições centrais que convergiram nas primeiras duas décadas do século XXI e que elevaram a produção seriada ao seu lugar de destaque cultural.

A primeira delas seria a “forma”, relacionando-a ao desenvolvimento de modelos narrativos novos, ao mesmo tempo que reconfigurando modelos clássicos, como os gêneros de sitcom, o melodrama e dramas policiais⁷. O escopo da antologia

⁴ MORETTIN, Eduardo Victorio. *O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro*. História : questões e debates, Curitiba, v. 38, n. 1, p. 11-42, 2003. pág.12.

⁵ A decupagem das cenas busca analisar a estrutura dos filmes a partir de seus planos, enquadramentos e sequências, a fim de viabilizar o estudo imagético da fonte.

⁶ NAPOLITANO, Marcos. “A história depois do papel”. In: PINSKY, Carla Bassanesi (ORG.) *Fontes Históricas*. 3.ed. São Paulo: Contexto, 2011, pág. 237.

⁷ SILVA, Marcel Vieira Barreto. *Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade*. Galáxia (São Paulo) vol.14 no.27 São Paulo jan./jun. 2014.

Charlie Brooker pode ser entendido, em sua forma, como uma reestruturação de um modelo narrativo já consolidado pela série antológica de ficção científica *Além da Imaginação* (1959), de Rod Serling.

A disponibilidade das produções, a possibilidade de pausar e avançar, as diferentes alternativas de plataformas digitais (*smartphones, smart tvs, notebooks, tablets* e computadores pessoais) e a exclusividade de algumas das produções na plataforma, podem ser relacionadas à segunda condição estabelecida por Silva, que diz respeito ao contexto tecnológico multimidiático. Diferente de ir ao cinema ou de esperar um novo episódio a cada semana, a experiência de assistir a um filme ou uma série nas plataformas digitais em casa é um dos aspectos fundamentais desta transformação promovida pela Netflix e outros serviços de *streaming* derivados. Para o autor, esse contexto tecnológico é entendido como uma segunda condição que condiciona a popularização e difusão das produções seriadas⁸.

Essa condição tecnológica também foi responsável pela formação de uma nova gama de espectadores, interessados em promover debates sobre as produções, artes conceituais, expansões do mundo narrativo e grupos segmentados de fãs que se organizam em *sites* e *blogs* especializados. Tendo em vista essas duas condições anteriores, Silva entende que a transformação dos modos de consumo e o engajamento causado pelas séries e pelas novas plataformas digitais, podem ser entendidos como uma terceira condição dessa nova cultura inaugurada pelas produções seriadas e por plataformas como a Netflix e suas concorrentes⁹. Dessa forma, o autor entende que a experiência das pessoas em assistir essas produções, se encontra cada vez mais inseparável das atividades online de interação entre o público¹⁰.

Consubstanciadas, as condições expostas nessa introdução nos conduzirão em nossa análise do episódio *San Junipero*, da série *Black Mirror*, sua recepção e suas representações. Nesse sentido, procuraremos, a partir dessa relação entre o episódio e a antologia, viabilizar um estudo atento às particularidades, às limitações e aos ineditismos possíveis de serem trabalhados quando lançamos nosso olhar à fonte escolhida.

⁸ SILVA, Marcel Vieira Barreto. *Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade*. Galáxia (São Paulo) vol.14 no.27 São Paulo jan./jun. 2014. pág.243. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/gal/v14n27/20.pdf>>. Acesso em: 26 de dezembro de 2020

⁹ *Idem.*, pág.243.

¹⁰ *Idem.*, pág.244.

O estudo da ficção científica produzida nos Estados Unidos me acompanha desde a conclusão da graduação, quando estudei a obra *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* (1968) do escritor estadunidense Philip K. Dick. A intensão de estudar este gênero está intimamente ligado à uma paixão pessoal em relação ao gênero, o que suaviza o trabalho com as fontes, mas em especial às inquietações que surgiram – e ainda surgem – diante da maneira de lidar com o tempo, tão custoso ao ofício do historiador e tão bem explorado e fantasiado pela ficção científica. Essa inquietação que se intensifica em relação à forma com que as produções de ficção científica estadunidenses passam a tematizar e contrapor o passado nostálgico ao futuro distópico, com o avanço do fim do século XX e a chegada do século XXI.

A temática do passado na ficção científica toma forma em minha trajetória acadêmica pela leitura de Philip K. Dick. Em *O Tempo Desconjuntado* (1959), o autor ambienta sua trama na vida de Ragle Gumm, um cidadão comum morador de um subúrbio americano no ano de 1959. Após algumas situações estranhas que ocorrem na vida de Gumm e momentos em que a realidade parece escapar a sua percepção, o personagem descobre estar vivendo em uma realidade construída, simulada por uma tecnologia militar no ano de 1997. A tecnologia fora desenvolvida para manter a humanidade segura durante uma guerra mundial entre os terráqueos e rebeldes humanos que teriam fundado uma sociedade na Lua.

Esta nostalgia, principalmente em relação às décadas de 1960 e 1980, não deixa de estar presente em minha relação com o que consumo e vivo. Muitos dos filmes que assisto, das músicas que ouço e dos lugares que frequento parecem contaminados por um “vício” em relação ao passado, que busca se fazer presente e, principalmente, reexperimentado. Barbearias com nomes anglófonos e enfeitados com espirais em vermelho, azul e branco; vinis do *David Bowie*, *ABBA* e *Janis Joplin* ladeados por pôsteres de filmes protagonizados por Audrey Hepburn ou filmados por diretores como Quentin Tarantino e Francis Ford Coppola, colados em paredes de hamburguerias temáticas e iluminados por *neons* rosa e azul; festas com temática *retrô* com horas e horas de músicas tema de filmes de John Hughes ou lançadas oficialmente na MTV e *arcades* disponíveis para lembrar os tempos dos primeiros videogames lançados, como *Pac-Man* e *Space Invaders*.

Sempre que me deparo com espaços que carregam estas características, que se projetam nostálgicas ou *vintage*, me questiono “O que este passado *lembra* e pelo que *anseia*?” e, principalmente, “O que há de nostalgia e o que há de comercial nestes produtos?” ou se é possível distinguir nostalgia de consumo. Trata-se de um passado cultural que me alcança como um produto importado, que se quer universalizado, e que faz referência à certas manifestações culturais experimentadas em primeira mão pela juventude estadunidense dessas diversas décadas.

De certo, meu contato com estes artefatos e referências culturais do passado, não se deram somente com a cultura material física. A interação com as mídias digitais e interconectadas, permite o acesso a experiências virtuais que remetem a diferentes temporalidades e espaços por meio de plataformas digitais. Ao mesmo tempo que posso fazer um “*tour virtual*” por museus famosos, como o Museu do Louvre por exemplo, com obras prestigiadas que foram digitalizadas, financiadas e realizadas com pesquisas, curadores e pesquisadores e acessíveis gratuitamente, posso ouvir um compilado de músicas de *rock&roll* que fizeram sucesso na década de 1950 e 1960 nos Estados Unidos¹¹, em alta qualidade no *YouTube*, registrar fotos com filtros de câmeras *Polaroid* ou filmar vídeos com filtro de VHS e assistir filmes e séries antigas em serviços de transmissão contínua – conhecido pelo termo *streaming* – como a *Netflix*.

A digitalização da cultura e a cultura digital transformou a Internet em um “lugar virtual de memória”, tanto da memória catalogada, curada e historicizada dos museus, quanto a memória sentimental e individual dos produtos da cultura midiática do passado, de modo que, com a sua digitalização, não é necessária a presença física destes artefatos culturais. Portanto, parte da minha motivação em relação a esta pesquisa está em compreender esta cultura na qual estou inserido, entrelaçando-a com inquietações relativas ao ofício do historiador diante das transformações culturais e sociais recentes, causadas pelas tecnologias.

Este trabalho se estruturará a partir da análise da historicidade do conceito de nostalgia, compreendendo, em primeiro momento, sua origem, suas transformações e as formas de manifestação no fim do século XX e início do século XXI. Na segunda parte, trataremos da temporalidade futura e o tema da tecnologia do episódio,

¹¹ YOUTUBE. *The Very Best 50s & 60s Party Rock and Roll Hits Ever* [online]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gMRjX-yicN4>>. Acesso em: 06 de novembro de 2019.

investigando e questionando as manifestações culturais virtuais, as vicissitudes e características da cibercultura e como estas se expressam no episódio e na série *Black Mirror*. Por último, procuraremos ler a fonte tendo como parâmetro as condições de sua produção e veiculação, buscando compreender a relação da nostalgia expressa no episódio com o escopo de produções da Netflix.

Ao longo do capítulo 1, intitulado “*San Junipero é uma cidade de festas*”: nostalgia, cultura de mídia e “Os Anos 80” vistos pelo século XXI”, minha escrita será destinada ao aprofundamento em relação ao diagnóstico da nostalgia no período estudado e como este sentimento se manifesta no episódio e em outras produções midiáticas. Buscando a historicidade da nostalgia no contexto estudado, pretendemos cruzar algumas das inquietações expressas pela nossa fonte em relação ao tema, com autores preocupados com os aspectos históricos da nostalgia nas mídias, como a obra *The Future of Nostalgia* (2001) da historiadora estadunidense Svetlana Boym, a obra *Retromania: Pop Culture addiction to it's own past* (2011), do produtor cultural estadunidense Simon Reynolds e intelectuais que se debruçaram sobre a cultura veiculada nas mídias como Theodor Adorno, Max Horkheimer e Douglas Kellner¹².

O objetivo deste capítulo é situar a fonte, compreender sua trama e sua recepção em um contexto maior de produções cuja premissa seja a de evocação da nostalgia. A intenção é buscar, tanto no que é representado no episódio estudado, como no que é possível ser observado nestas outras produções audiovisuais, como se dá tal evocação e quais os sentidos da nostalgia representada. A presença de uma nostalgia que se volta para os “Anos 80”, será fundamental para essa análise, uma vez que o episódio também se utiliza dessa premissa e dessa década como sua fonte de sentimentalismo nostálgico. Questionar que é esse “Anos 80” representado e, principalmente, como ele se distingue do tempo da produção do episódio, será um dos nortes de nossa análise.

Tendo em vista que se trata de uma pesquisa fragmentada em três partes, as abordagens teóricas terão uma continuidade em relação aos capítulos anteriores. À luz das discussões feitas no decorrer do primeiro capítulo e da fonte em questão, no capítulo 2, intitulado “As “telas escuras” de *Black Mirror*: a representação da tecnologia virtual em *San Junipero*”, procurarei tratar do gênero de ficção científica e suas

¹² KELLNER, D. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001 [1995].

estruturas narrativas, atentando-me às representações da tecnologia construídas no episódio.

Ao historicizar a ficção científica deste período, a partir do episódio *San Junipero* e de outros enredos da série *Black Mirror*, procurarei entender como a tecnologia digital e virtual são representadas nesta obra audiovisual. Tanto o episódio como a série abordam uma nova perspectiva em relação ao que Fátima Régis considera ser a principal característica da ficção científica, como uma:

“[...] indagação sobre o lugar do homem no mundo a partir da tríade – subjetividade, desenvolvimento tecnocientífico e futuro – cujas condições foram forjadas em seu nascimento, na Modernidade”¹³

Portanto, neste trabalho histórico do gênero, será importante investigar o lugar da sociedade diante do avanço técnico-científico expresso no episódio *San Junipero* e na antologia *Black Mirror*.

Será importante também, para esta proposta, um aprofundamento nas características de tais tecnologias, operando algumas questões levantadas por intelectuais atentos à virtualização da sociedade, que serão abordados e debatidos ao longo deste capítulo. Tendo em vista esse debate, intentamos entender como o avanço técnico-científico passa a ser representado fora das concepções de “tecnofobia” e “tecnofilia”, problematizando os usos que determinadas sociedades dão à tecnologia.

Ao longo do capítulo 3, intitulado “A demanda pelo passado: a nostalgia em diálogo com a ficção científica”, procurarei convergir as questões que impulsionaram os dois capítulos anteriores, tendo como base as recepções do desfecho do episódio *San Junipero*. Em primeiro momento, será feito um levantamento sobre essas recepções, a partir de fóruns e avaliações feitas em plataformas *online*, buscando entender de que forma sua narrativa destoa de todos os demais episódios que compõe a série *Black Mirror*, sendo recebido com entusiasmo pelo público. Partindo dessas recepções, propomos abrir caminhos para uma crítica em relação à representação da nostalgia realizada por *Black Mirror* a partir da perspectiva otimista do episódio.

Neste sentido, buscaremos entender a relação da plataforma Netflix com a demanda pela nostalgia surgidas na década de 2010, para pensar as representações políticas da nostalgia em concorrência nas mídias e no discurso político dos Estados

¹³ REGIS, Fátima. “Como a ficção científica conquistou a Atualidade” IN: __. *Nós, Ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*. Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação da ECO-UFRJ, 2002, 227p. Tese de Doutorado. pág.40.

Unidos. Além de ser o tema explorado no episódio estudado, essa investigação extrapolará a produção em questão, como trabalhado em diferentes artigos preocupados com o tema e organizados por Kathryn Pallister¹⁴, procurando entender o episódio *San Junipero* em diálogo com o contexto político dos Estados Unidos e com outras produções que buscam tematizar esse sentimento encontradas na plataforma da Netflix.

Por fim, proponho um diálogo com outros estudos voltados para as estruturas narrativas da ficção científica, para tentar compreender os limites da forma com que *San Junipero* trata as questões envolvem a relação entre sociedade e tecnologia por uma perspectiva distinta do gênero distópico, apontando para uma recusa à crítica política às tecnologias pelo desfecho positivo do episódio.

¹⁴ PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. pp.109-121.

**Capítulo 1: “San Junipero é uma cidade de festas”: Os “Anos 80”
vistos pelo século XXI.**

*“I'd sit alone and watch your light
My only friend through teenage nights
And everything I had to know
I heard it on my radio.
You gave them all those old time stars
Through wars of worlds invaded by Mars
You made 'em laugh, you made 'em cry
You made us feel like we could fly.
[...]
Let's hope you never leave old friend
Like all good things on you we depend
So stick around, 'cause we might miss you
When we grow tired of all this visual.

You had your time, you had the power,
You've yet to have your finest hour.
Radio.”*

Radio Ga Ga – Queen (1984)



Figura 1: Plano geral que inicia o episódio. *San Junipero* 00m38s.

Na cena inicial do episódio *San Junipero*, o quarto da terceira temporada da série antológica de ficção científica *Black Mirror*, o pôster de estreia do filme *Os Garotos Perdidos*, dirigido por Joel Schumacher e estreado em 1987 é destacado do plano geral¹⁵ pela iluminação de *neons* rosados e azulados que emana da fachada das lanchonetes da cidade. Sonorizando a sequência inicial, a canção da cantora americana Berlinda Carlisle, *Heaven is a Place on Earth*, também de 1987, toca no rádio de um carro conversível guiado por jovens com topetes brilhosos de gel.

A jovem Yorkie, uma jovem branca e tímida, trajando roupas em tom azul pastel e verde oliva e usando um par de óculos de armação grande e arredondada, caminha pela calçada da cidade costeira de San Junipero. A personagem para em frente a uma vitrine de televisões à venda, contemplando com um olhar triste o programa *The Max Headroom Show*, programa de TV britânico transmitido entre 1985 e 1986 apresentado por Max Headroom. A canção de Berlinda Carlisle chega ao seu fim e é comentada pelo locutor da rádio do carro: “*Berlinda Carlisle teve uma das músicas de maior sucesso de 1987 até agora. Não dá para não amar essa música.*”.

¹⁵ Um plano geral representa um plano visual amplo, possibilitando ver uma área mais extensa da cena, comumente utilizada para filmar espaços abertos.



Figura 2: Plano sequência revela a Tuckers para Yorkie. 01m44s.

Na cena seguinte, um plano sequência acompanha Yorkie, revelando todo o espaço interior da Tuckers, principal danceteria da cidade litorânea. A câmera acompanha a personagem vagando pelo bar de forma confusa e inibida. Na pista de dança, jovens se divertem com a canção *C'est La Vie*, de 1986, interpretada por Robbie Nevil, num ambiente iluminado pelo letreiro neon do bar. Camisas floridas, jaquetas jeans, óculos de armação grande, ombreiras e cabelos volumosos de permanente, compõem o estilo dos jovens na cena. O plano sequência termina com Yorkie descobrindo, pelos sons dos aparelhos, uma área de fliperamas do bar.

Acompanhando Yorkie, a câmera revela o ambiente da trama ao espectador, apresentando diversos elementos da cultura estadunidense do ano de 1987, seja pelas músicas ou seja pelos elementos visuais colocados em cena. As canções românticas e agitadas, a felicidade dos jovens figurantes dançando e os neons que iluminam a cena se destacam como elementos que estabelecem, nas sequências iniciais de *San Junipero*, uma temporalidade à trama: o ano de 1987.

Enquanto aprecia uma Coca-Cola em uma das mesas da Tuckers, Yorkie é abordada por Kelly, uma jovem negra e extrovertida, trajando uma jaqueta cor

púrpura. As duas se apresentam, vão para o balcão do bar e Kelly pede duas doses de uísque com Coca Cola para ambas. Kelly começa a reparar nas roupas de Yorkie e uma sequência de diálogos se inicia entre as duas personagens num jogo de plano e contra-plano:

Yorkie: - O que está fazendo?

Kelly: - Estou te admirando!

Y: - Parece que está me analisando.

K: - Óculos brancos... Adorei! Ficaram bons em você. Mas você precisa deles?

Y: - Na verdade, as lentes não têm grau.

K: - Eu sabia!

Y: - Eu usava na escola. Agora uso porque estou acostumada.

K: - Logo vi que era só um acessório de moda.

Y: - Serio?

K: - Já o resto da roupa não é. Não me leve a mal, é até revigorante. Olhe ao redor, as pessoas se esforçam para ter um estilo que não é delas. Devem ter visto em algum filme.



Figura 3: Plano geral dos frequentadores da Tuckers. 06m41s.

As duas últimas frases do diálogo são representadas pela câmera, que se movimenta na pista de dança enquanto alguns jovens dançam. É possível identificar alguns estilos distintos no bar, mas que variam entre ternos esportivos, jaquetas jeans e cabelos volumosos. O comentário de Kelly, ao dizer que aquelas pessoas “devem ter visto em algum filme”, indica não apenas uma crítica por parte da personagem, mas também aponta ao espectador que há uma artificialidade naquele cenário e no comportamento das pessoas da cena. A reprodução fiel de estilos consumidos nos filmes, que baseia a crítica de Kelly, indica não haver autenticidade e criatividade na escolha dos visuais daqueles jovens dançantes do bar. Neste caso, no olhar de Kelly, a personalidade de Yorkie, os seus óculos sem lente e seu comportamento tímido, caracteriza a autenticidade da jovem ruiva naquele ambiente.

As sequências e diálogos iniciais do quarto episódio da terceira temporada de *Black Mirror* busca situar o ambiente da cidade San Junipero e sua temporalidade pelas imagens e pelos sons que remetem o espectador a 1987. Canções de sucesso, filmes *teen*, jogos eletrônicos e estilos variados oferecem uma viagem audiovisual e temporal ao final da década de 1980. Este início do episódio marca uma transformação temática da antologia *Black Mirror*. Para o espectador, acostumado com os cenários futuristas altamente tecnológicos e os enredos distópicos dos dez episódios que antecedem *San Junipero*, uma trama que decorre num passado recente, se torna uma quebra de expectativas em relação às tramas que, até então, a série apresentou. O ano de 1987 que se vê nestas sequências iniciais é sintetizado rapidamente pelo que se vestiu nas ruas, pelo que se viu nos televisores e nos cinemas e pelo que se ouviu nas rádios, nos discos e fitas cassetes neste mesmo ano nos Estados Unidos.

Não muito distante destas mídias, no ano de 1987, os Estados Unidos viviam os anos finais do segundo mandato do republicano e ator aposentado Ronald Reagan. Seu governo, caracterizado por políticas conservadoras, pelos momentos finais da Guerra Fria, pela abertura econômica e política da União Soviética e a aproximação com o liberalismo político, transformaria economicamente e culturalmente o país naquela década.

A relação entre Reagan e a indústria cinematográfica de Hollywood, não se limitou aos *westerns* protagonizados pelo ex-ator entre as décadas de 1930 e 1960. Sendo a segunda maior indústria do país, o cinema se fortaleceu e foi fortalecido pela política republicana. Conforme Douglas Kellner, as narrativas produzidas por Hollywood durante os dois mandatos de Reagan, buscavam “aparar as arestas da história”¹⁶ do país, representado por filmes como *Rambo* (1972) e *Top Gun* (1986), na busca por reafirmar o militarismo, o anseio pela guerra e o sentimento patriótico dos americanos.

Através de incentivos fiscais aos produtores de cinema, Reagan se utilizou da segunda maior indústria do país para estabelecer uma reconstrução da imagem dos Estados Unidos em seu governo. Em especial, destacam-se os filmes que fazem um “retorno ao Vietnã”¹⁷ produzidos por Hollywood nesta década, que expressavam os

¹⁶ KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001 [1995]. pág. 104.

¹⁷ *Idem*, pág. 88.

desejos anticomunistas e pró-militaristas do governo. Além de projetar nas telas uma redenção mítica da história do país, numa década marcada pela ressaca da derrota no Vietnã, tais produções buscavam investir num discurso que legitimaria e justificaria os conflitos bélicos do país. Como analisado por Ana Paula Spini, paralelamente à suas incursões políticas, Reagan se utilizou da indústria cinematográfica para ser porta-voz de “um revisionismo histórico da Guerra do Vietnã, apresentando-a como nobre, altruísta”¹⁸.

Assim sendo, na década de 1980, a utilização de instrumentos midiáticos na propagação dos discursos políticos reaganistas no esforço na produção de um consenso político e nacional, foi uma estratégia cultural da indústria de mídia dos Estados Unidos. Na busca pela renovação de símbolos nacionais, o militarismo representou um dos temas mais explorados pela mídia estadunidense, mas não o único. Com as transformações sociais e o liberalismo econômico consequente das políticas republicanas, o surgimento de uma nova geração de jovens no país, os denominados *yuppies*, foi representativa para os discursos nacionalistas.

Derivado de *Young Urban Professional*¹⁹ (em português, “jovem profissional urbano”), o estilo de vida dos *yuppies* personificava as políticas liberais de Reagan: uma juventude urbana, consumista, meritocrática, gananciosa e competitiva em busca de dinheiro e satisfação pessoal. O “rosto” desta nova juventude estava comumente associado aos *wasp*²⁰, ou seja, brancos, anglo-saxões e protestantes.

Assim como o cinema se utilizou da imagem do soldado americano para reafirmar determinados valores patrióticos, a construção desta juventude também atendeu ao esforço nacionalista nas produções visuais. O filme *Top Gun* (1986), protagonizado por Tom Cruise e detentor da maior bilheteria do ano de seu lançamento, é destacado por Kellner como a representação

¹⁸ SPINI, Ana Paula. *Mito da guerra nos Estados Unidos*. In: *Recôncavo: Revista de História da UNIABEU* Ano 1. Número 1. p.65. Disponível em: <https://revista.uniabeu.edu.br/index.php/reconcavo/article/view/262/pdf_114>. Acesso em :25 de março de 2020.

¹⁹ O termo é utilizado pela primeira vez em 1980 no artigo “*About That Urban Renaissance...*”, escrito por Dan Rottenberg e publicado no mesmo ano na *Chicago Magazine*. No artigo, escrito para criticar a falta de planejamento das grandes metrópoles em relação à grande migração de jovens profissionais, Rottenberg se utiliza do termo *yuppie* para designar a juventude, filha da geração “boomer”, que estava à frente deste novo fenômeno. ROTTENBERG, Dan. «*About that urban renaissance.... there'll be a slight delay*». *Chicago Magazine* (maio de 1980). Disponível em: <<https://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/May-1980/Yuppie/>>. Acesso em: 25 de março de 2020.

²⁰ Acrônimo para *White, Anglo-saxan and Protestant*.

“dos valores reaganista-*yuppies* de vencer a qualquer custo, de pôr a competição no centro da vida e de lutar com todas as forças para obter vitória em todos os domínios da vida social, do namoro aos esportes e à carreira.”²¹

É possível destacar também filmes como *Wall Street* (1987), cujo enredo orbita a vida de um jovem sendo iniciado na rotina da bolsa de valores, ou filmes como *Footloose* (1984) e *Dirty Dancing – Ritmo Quente* (1987), com enredos de dramas românticos de adolescentes que manifestam sua juventude nas festas e danças. Tais produções buscavam consolidar a imagem otimista de uma geração renovada, dos “*self-made man*” abertos aos sonhos provindos das transformações políticas e econômicas nos Estados Unidos oitocentista.

De volta ao bar da Tuckers. No final do diálogo entre as duas protagonistas, a canção *Fake* (1986), do cantor Alexander O’Neal, começa a tocar na pista de dança e Kelly se empolga, convidando Yorkie para lhe fazer companhia. Yorkie resiste e pergunta “Dançar juntas?”, inferindo que duas mulheres dançando juntas fosse uma situação absurda naquela ocasião. Apesar da resistência, Kelly puxa a jovem tímida pelos braços dizendo “É só me acompanhar”.

Desconcertada e sem conseguir dançar, Yorkie se mantém parada na pista de dança enquanto Kelly se diverte, encarando a jovem tímida no fundo dos olhos. Em câmera lenta, Yorkie encara a jovem extrovertida, reparando que outras mulheres ao redor a encaravam de forma intimidadora e com intensão de flerte. Yorkie fica sufocada pela situação e se retira da pista, correndo para fora da Tuckers.

Kelly se retira do bar e encontra Yorkie sentada do lado de fora. Quando questionada sobre porquê de ter saído, Yorkie responde que se sentiu incomodada com as pessoas olhando para “duas garotas dançando”. Kelly então responde: “As pessoas não são “quadradas” como antigamente. Essa é uma cidade de festas, ninguém está te julgando”.

Desta forma, ao admitir que as pessoas não eram “quadradas” como antigamente”, Kelly apresenta uma confusão temporal à trama que só é revelada no momento da virada dramática do episódio: uma vez revelado ao espectador que as duas personagens estão vivendo na vindoura década de 2040, o passado do comentário de Kelly se refere a 1987. Trata-se de uma das primeiras dicas dos diálogos entre as protagonistas para o espectador de que aqueles cenários não estão ocorrendo em 1987.

²¹ KELLNER, Douglas. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001 [1995]. pág.105.

Após o minuto 38 do episódio, somos apresentados à Kelly já idosa, acompanhada de sua enfermeira, caminhando para mais um dia de terapia no sistema *San Junipero*. A virada dramática ocorre não apenas na apresentação da temporalidade em que os fatos ali tratados se desenrolam, situada aproximadamente no ano 2040, mas também do conceito tecnológico por trás da trama.

O sistema *San Junipero* simula uma fictícia cidade homônima, supostamente localizada na costa oeste dos Estados Unidos. A função do sistema é permitir que seus usuários sejam conectados a um grande complexo de computadores, possibilitando a continuação da vida a pessoas falecidas num mundo virtual. Este mundo virtual simula a moda, as músicas, os produtos e os ambientes de décadas passadas, sendo uma “terapia de imersão nostálgica”, como definido por Kelly, para pessoas em más condições de saúde.

A esta função terapêutica é dada apenas a possibilidade de uso uma vez por semana, por algumas horas, enquanto aos falecidos é permitida uma “passagem” para o uso constante em tempo integral. Por meio de simulações, o sistema recria a consciência de seu usuário em um cenário fictício, um palco pré-programado com decorações e elementos culturais de um passado recente. No episódio são apresentados, em sequência, os anos de 1987, 1980, 1996 e 2002.

Yorkie, uma mulher com seus 60 anos, se encontra em coma devido a um acidente de carro ocorrido quando tinha apenas 21 anos, após uma briga que tivera com a família que não aceitava sua homossexualidade. Nesse futuro próximo, abandonada pela família, Yorkie busca um casamento civil que garanta sua eutanásia, para que possa “fazer a passagem” para o sistema *San Junipero* em tempo integral. Já Kelly, uma mulher de aproximadamente 70 anos, busca no sistema *San Junipero* uma finalidade terapêutica, utilizando-o para reviver sua juventude em seus últimos momentos de vida consequente de um câncer terminal, mas, ao contrário de Yorkie, não pretendendo ficar ligada ao sistema após sua morte.

A revelação da virada dramática apresenta outra quebra de expectativas na série *Black Mirror*: o futuro de *San Junipero* se apresenta otimista e esperançoso, distinto de todos os episódios anteriores da série. Os cenários degradantes e os enredos pessimistas, característicos da antologia, dão lugar a uma história de amor entre duas mulheres que, através da tecnologia, se conhecem, se apaixonam e vivem juntas para sempre no “paraíso” terreno e virtual proporcionado pelo sistema *San Junipero*.

Tendo em vista estas e outras questões surgidas a partir da análise da trama, da visualidade e a narrativa do episódio, o objetivo do primeiro capítulo desta dissertação é refletir sobre a noção de nostalgia construída em *San Junipero*. Em que consiste esta nostalgia oferecida como terapia pelo sistema San Junipero? De que forma a nostalgia se manifesta na cultura pop e na indústria de entretenimento estadunidense neste início do século XXI? O que é esta nostalgia que se vende, se reproduz e que se tornou uma moda comercial neste período? Pela análise das produções culturais das primeiras duas décadas deste século junto à bibliografia estudada, estas e outras questões serão norteadoras da discussão a seguir.

1.1 – Nostalgia: de condição individual à emoção histórica coletiva.

A palavra “nostalgia” possui uma longa trajetória de transformações em seu sentido. Historicamente, sua origem data de 1688, quando foi cunhada pelo médico suíço Johannes Hofer para nomear o sentimento triste que acometia soldados suíços que sentiam falta de seus lares. Semanticamente, a palavra criada por Hofer se constrói pela união do grego *nostos* (“retorno para a casa”) e *algia* (“anseio” ou “dor”).

Em seus diagnósticos feitos no século XVII, Hofer observava que essa “dor” sentida como anseio do retorno para a casa se manifestava nos soldados em forma de apatia, melancolia e indiferença, gerando confusão entre presente o presente em terras estrangeiras e o passado do lar. Muitos casos de nostalgia iniciavam com simples “gatilhos” sentimentais. Como apontado por Svetlana Boym²², em seu profundo estudo sobre a historicidade da nostalgia:

“[...] os escoceses, mais especificamente os *Highlanders*, sucumbiam à nostalgia quando ouviam o som de gaitas de fole – ao ponto de superiores proibirem-nos de tocar, cantar ou até mesmo assoviar canções nativas. Jacques Rousseau falava sobre os efeitos de sinos de vacas, o som rústico que excitava os soldados suíços a se lembrarem do desfrutar das coisas boas da vida e se sentirem tristes por tê-las perdido. A música “não age precisamente como música, mas como um símbolo de memória”. A música, seja ela uma cantilena rústica ou uma música pop, é a acompanhante permanente da nostalgia, seu charme inefável é o que faz o nostálgico lacrimejar e ficar com um nó na garganta [...]”²³

²² Svetlana Boym (1966-2015) foi professora de Linguagens e Literaturas Eslavas e de Literatura Comparada na Universidade de Harvard. Sua vida como pesquisadora foi dedicada ao seu interesse em estudos culturais, literatura russa, memória e modernidade. Em sua obra *The Future of Nostalgia* (2001), Boym se dedica em compreender a complexidade da nostalgia enquanto conceito histórico, se debruçando sobre a historicidade da palavra, suas representações na cultura e o seu significado para a modernidade.

²³ BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág. 21. (tradução nossa).

Em seus estudos, Hofer acreditava que a cura para a nostalgia poderia ser alcançada através de sanguessugas, pelo consumo de ópio ou, em casos graves, o desejado retorno para a casa²⁴. Assim sendo, a história da nostalgia tem início como uma condição médica, em uma época que alma e corpo não estavam filosoficamente dissociados.

A crença na cura da nostalgia e em sua manifestação como uma condição médica individual foi deixada de lado no final do século XVIII e início do XIX. Consequente das transformações políticas e sociais ocorridas na Europa nestes dois séculos marcados pelas revoluções e pela industrialização das nações, a percepção do tempo muda radicalmente. A nostalgia, este sentimento que manifestava confusão entre presente e passado nos soldados, nasce simultaneamente à um processo de transformação radical da percepção temporal consequente das mudanças sociais e políticas vividas na Europa neste período em que se inicia a modernidade.

Para compreender melhor as transformações radicais ocorridas na dimensão da percepção de tempo da modernidade, o historiador Reinhart Koselleck sugere o uso de duas categorias de análise: o “espaço de experiência” e o “horizonte de expectativas”²⁵.

Para Koselleck, o que caracteriza o “espaço de experiência” seria o passado recente,

“aquele no qual acontecimentos foram incorporados e podem ser lembrados. Na experiência se fundem tanto a elaboração racional quanto as formas inconscientes de comportamento, que não estão mais, ou que não precisam mais estar presentes no conhecimento.”²⁶

Na “experiência” é possível estar contido um conhecimento alheio, acumulado e conservado no tempo. Ou seja, pode ser pessoal e interpessoal. Igualmente, a “expectativa”

“também ela é ao mesmo tempo ligada à pessoa e ao interpessoal, também a expectativa se realiza no hoje, é futuro presente, voltado para o ainda-não, para o não experimentado, para o que apenas pode ser previsto.”²⁷

²⁴ *Ibidem*. (tradução nossa).

²⁵ Koselleck justifica o uso destas categorias em um trabalho historiográfico afirmando que: “Manifestamente, as categorias “experiência” e “expectativa” pretendem um grau de generalidade mais elevado, dificilmente superável, mas seu uso é absolutamente necessário. Como categorias históricas, elas equivalem às de espaço e tempo.[...] a categoria do trabalho remete ao ócio, a da guerra à paz, e vice-versa [...]. O par de conceitos “experiência e expectativa” é manifestamente de outra natureza. Não propõe uma alternativa, não se pode ter um sem o outro: não há expectativa sem experiência, não há experiência sem expectativa.” KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado*. Contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006. pág. 307.

²⁶ *Idem*. pág.310.

²⁷ *Idem*. pág.309.

Estas duas categorias, apesar de não se excluírem, evidenciam como a percepção da presença do passado se diferencia da presença do futuro: o passado se fixa num ponto específico, previamente vivido e experimentado, enquanto o futuro se apresenta aberto às possibilidades das expectativas.

Partindo desta reflexão ao estudo objetivo da historiografia, Koselleck analisa que a arte do prognóstico se torna uma estratégia política de governantes europeus no século XVIII, iniciando o processo de secularização da percepção de tempo. O “horizonte de expectativas” da sociedade europeia do século XVIII, deixava de ser controlado pela Igreja Católica, fundamentado na escatologia cristã e na constante espera pelo “Juízo Final”. Este futuro cristão ainda permanecia atrelado ao passado²⁸.

As previsões e os prognósticos guiados pela ciência, pela razão e controladas pelo Estado, substituem o monopólio da Igreja Católica em relação à percepção do tempo. No mesmo período, a Revolução Francesa apontava para a possibilidade de inovação e transformação do presente e a Revolução Industrial inglesa indicava a contribuição da razão, da ciência e da técnica neste processo de transformação e aprimoramento. Destes processos nasce a ideia moderna de “progresso” e teleologia, inaugurando uma percepção de tempo e de história linear, progressiva e projetada para um futuro ilimitado.

Em meio à estas transformações radicais na percepção do tempo histórico, a nostalgia poderia se tornar um sentimento inapropriado para uma época que se empenhava em desbravar as possibilidades do futuro. A perfeição, o progresso, a felicidade, a riqueza, tudo isso só poderia ser alcançado no futuro presente do “horizonte de expectativas”.

Ainda assim, este sentimento não deixou de existir. Pelo contrário. Surgida no campo da medicina, no século XIX a nostalgia deixa de ser uma condição individual diagnosticada em soldados suíços e se tornou um sentimento exaltado por poetas românticos, filósofos e principalmente, tornou-se “uma questão pública que revelava as contradições da modernidade e adquiria uma importância política muito maior”²⁹. Ainda segundo Boym, discutindo sobre a complexidade das transformações ocorridas no sentido da nostalgia:

“A nostalgia, como emoção histórica, é a aspiração do desejo por um pequeno “espaço de experiência” que não mais se encaixa no novo “horizonte

²⁸ KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado*. Contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006. pág. 315.

²⁹ BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág. 22. (tradução nossa).

de expectativa”. Manifestações nostálgicas são efeitos colaterais da teleologia do progresso.”³⁰

Assim, tanto o sentimentalismo de nostalgia quanto a ideia ambiciosa do progresso, estruturam a noção de que o tempo não volta, não para e que segue um curso determinado, inaugurando assim a percepção de irreversibilidade do tempo na modernidade. Enquanto a nostalgia manifesta o luto por estas duas condições impostas pela percepção de tempo moderna, tentando se ancorar no que resta de “espaço de experiência”, o progresso, pelo contrário, manifesta o otimismo pelo que o “horizonte de expectativa” tem a oferecer.

Após a segunda metade do século XIX, os estados nacionais se apropriam do sentimento nostálgico em benefício da construção do nacionalismo. Conseqüentemente, a nostalgia adquire uma função importante do ponto de vista político e cultural no processo de construção das nações modernas. O romantismo nostálgico apelava para o sentimento nacionalista através do resgate dos mitos fundadores e dos grandes personagens históricos da pátria. A memória pública e o patrimonialismo memorialista se tornava uma estratégia política, pela qual se consolidaria o que Pierre Nora define como os “lugares de memória”³¹.

Analisando a importância da história e da rememoração neste contexto, Nora escreve:

“Com a emergência da sociedade no lugar e espaço da Nação, a legitimação pelo passado, portanto pela história cedeu lugar à legitimação pelo futuro. O passado, só seria possível conhecê-lo e venerá-lo, e a Nação, servi-la; o futuro, é preciso prepará-lo. Os três termos recuperam sua autonomia. A nação não é mais um combate, mas um dado: a história tornou-se uma ciência social; e a memória um fenômeno puramente privado.”³²

A memória se tornou, no contexto político do século XIX, um conceito utilitário e coletivo, com uma finalidade política para a consolidação das nações e dos nacionalismos. Conseqüentemente, o anseio sentimental pelo passado da nostalgia

³⁰ *Idem.* pág.30

³¹ Analisando os “lugares de memória”, em especial os patrimônios públicos e arquivos da França pós-revolucionária, Nora concebia uma distinção entre a espontaneidade da memória coletiva, desinteressada em guardar aquilo que não fosse útil, e a historiografia, que operaria justamente no interesse em organizar e unificar toda e qualquer memória. Uma vez sepultadas as “sociedades-memória”, características dos séculos passados e da vida coletiva dos campos, a memória seria então fisgada pelo historiador em seu ofício. Para Nora, a memória deixou de ser memória e se tornou história, ou uma *memória historicizada*, por vezes materializada nestes “lugares de memória” que evocam muito mais a historicização de um espaço do que sua real função memorialista. Sobre o tema, ler mais em: NORA, Pierre. *Entre Memória e História: a problemática dos lugares* Projeto História- Revista do Programa de Pós-graduação em História e do Departamento de História da PUC/SP. São Paulo: PUC/SP, n.10, dez. 1993, p.7-28.

³² *Idem.* pág. 12.

compunha a construção política das nações através das canções populares e das letras dos hinos.

Ainda no século XIX, o *locus* da nostalgia não se limitou apenas aos espaços de interesse público e político. O culto aos artefatos do passado amadureceu-se no discurso público e nacionalista na segunda metade do século XIX, contemporaneamente ao nascimento da cultura de consumo. A chamada “cultura de salão”, característica das casas da burguesia europeia do século XIX, transformaram o imaginário do passado em um *souvenir* de distinção social. Como abordado por Celeste Olalquiaga, a popularização de herbários e aquários no interior das casas representavam uma “era de ouro” ou um “paraíso edênico” perdido pela modernização e pela industrialização, manifestando um desejo de domesticação e fragmentação da natureza, emoldurada e exposta no interior do lar³³.

A crença otimista no futuro, inaugurada no início da modernidade, fora abalada pelas incursões políticas da Guerra Fria no oeste europeu nas décadas de 1950 e 1960. Trata-se do momento que as estruturas iluministas que fundam a modernidade, a saber, a crença na ciência, tecnologia e racionalidade, se abalariam a ponto de novas interpretações sobre o presente se consolidarem.

Nos Estados Unidos, diferentemente da Europa, a euforia social se distinguiu do cenário europeu, marcada pela explosão demográfica e pelo otimismo econômico no país. A diminuição do desemprego, a expansão da indústria de bens duráveis e a consolidação de um estilo de vida de consumo massificado, fez das décadas de 1950 e 1960 um período socialmente próspero. Como aponta-nos Lizabeth Cohen, em contraponto a de organização econômica sem classes da União Soviética, o sentimento de igualdade alcançada pela prosperidade capitalista tornou-se uma arma ideológica, mais potente que o armamento bélico e nuclear, na defesa do capitalismo³⁴.

Também neste contexto da segunda metade do século, algumas nações se arriscaram na construção de utopias alternativas ao capitalismo, como Cuba, Coreia do Norte e Vietnã. Contudo, o mundo vivia uma crise diante das recentes memórias

³³ OLALQUIAGA, Celeste. *The Artificial Kingdom: A Treasury of the Kitsch Experience* (New York: Pantheon Books, 1998) *apud.* BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág. 231.

³⁴ COHEN, Lizabeth. *A Consumer's republic: The politics of mass consumption in postwar America*. Nova York: Vintage Book, pág.124.

das duas Grandes Guerras e da possibilidade da escalada de um conflito bélico entre União Soviética e Estados Unidos. Como Eric Hobsbawm define este momento,

“Ainda mais óbvia que as incertezas da economia e da política mundiais era a crise social e moral, refletindo as transformações pós-década de 1950 na vida humana. [...] uma crise das crenças e supostos sobre os quais se apoiava a sociedade moderna desde que os Modernos ganharam sua famosa batalha contra os Antigos, no início do século XVIII. [...] a crise moral não dizia respeito apenas aos supostos da civilização moderna, mas também às estruturas históricas das relações humanas que a sociedade moderna herdara de um passado pré-industrial e pré-capitalista e que, agora vemos, haviam possibilitado seu funcionamento.”³⁵

Diante de um “horizonte de expectativas” pessimista e inflamado por incertezas, os “espaços de experiência” do passado se tornam um objeto científico e sentimental a ser explorado.

Esta valorização do passado ganhou diferentes sentidos a partir da segunda metade do século XX. A narrativa de alguns movimentos políticos pautavam seus objetivos em retomar um “paraíso perdido” de tempos passados: enquanto para um reacionário e conservador, o passado representaria um tempo em que os desvios morais e civilizacionais da sociedade moderna não haviam se potencializado pelas tecnologias ou pelos vícios da sociedade de consumo, também os revolucionários e a própria teoria marxista evocavam o passado pré-capitalista, que representaria um tempo ideal de não-alienação e de “comunismo primitivo”, possível de ser reconstruído em pleno século XX.

O estudo de sociedades matriarcais promovido por antropólogas feministas da década de 1970, trazia à tona a “Era de Ouro” de um passado em que as mulheres eram centrais para a sociedade³⁶, assim como, no mesmo contexto, os estudos pós-coloniais ganham força na historiografia sobre a África, Ásia e a América Latina, buscando reinterpretar seu passado e seu presente de forma crítica à exploração europeia³⁷. Para todos estes diferentes sentidos políticos de nostalgia, perpassa um imaginário comum de descontentamento com o mundo presente edificado pela

³⁵ HOBBSAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX: 1914 -1991*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p. 456.

³⁶ Estes estudos antropológicos sobre sociedades matriarcais, ganharam destaque através de teóricas feministas da chamada “Segunda Onda” do feminismo, principalmente por trabalhos como “As Deusas e Deuses da Velha Europa” (1974), de Marija Gimbutas e “Quando Deus era Mulher” (1976), de Merlin Stone.

³⁷ Os estudos pós-coloniais se fortaleceram na intelectualidade asiática, latino-americana e africana a partir da década de 1970, influenciado principalmente por obras críticas como *Condenados da Terra* (1961), de Franz Fanon, *Orientalismo: a invenção do Oriente pelo Ocidente* (1978), de Edward Said, *As Veias Abertas da América Latina* (1971), de Eduardo Galeano e *Pode o Subalterno Falar?* (1985) de Gayatri Chakravorty Spivak.

industrialização e pelas transformações históricas dos últimos séculos pela modernização cultural e pela economia capitalista.

A segunda metade do século XX também representa a abertura teórica da historiografia para a memória coletiva. Os estudos sobre a memória promovidos por historiadores como Pierre Nora, Jacques LeGoff e Alessandro Portelli nas décadas de 1970 e 1980, abriram espaço para novas discussões sobre o tema. Esta abertura metodológica buscava dar conta da sensibilidade da memória, tanto no que diz respeito à história oral e a operação historiográfica dos relatos pessoais traumáticos de sobreviventes do Holocausto, quanto na discussão sobre a aplicabilidade política, pública e coletiva da memória.

Durante a década de 1980, com a reorganização do capitalismo global, a ascensão de governos socialmente conservadores e economicamente liberais, como analisado anteriormente. As novas tecnologias mudaram os padrões da vida cotidiana pela presença de computadores pessoais, televisores, telefones, aparelhos domésticos entre outras infinitudes de mecanismos complexos que tomam os lares. Cinema, rádio, revistas, HQs, propagandas e lazer, todos estes elementos moldariam a cultura dos indivíduos e, principalmente, suas identidades.

Por se organizar segundo uma lógica industrial de produção e consumo, o aspecto primordial desta lógica cultural, constituída por sistemas de televisão, aparelhos de rádio e produções cinematográficas, seria a conquista de audiência e público consumidor. Para isso, a indústria cultural precisaria compreender, ainda que superficialmente, algumas das demandas da sociedade, a fim de ser reprodutora de questões latentes para ela, um “eco de assuntos e preocupações atuais”³⁸. Desta forma, como colocado por Douglas Kellner, os produtores da cultura de mídia “privilegiam ora os meios visuais, ora os auditivos, ou então misturam os dois sentidos, jogando com uma vasta gama de emoções, sentimentos e ideias”³⁹, facilitando a conquista de novos mercados, novos consumidores e novas tendências comerciais.

Para esta indústria, portanto, não bastaria apenas construir desejos, necessidades e vontades inéditas no público consumidor. A apropriação de alguns destes sentimentos e imaginários previamente manifestos na sociedade, sejam eles individuais ou coletivos, são também uma saída estratégica de obtenção de público e

³⁸ KELLNER, D. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001, p.9.

³⁹ *Idem.*, pág.9

lucro econômico e político. As propagandas e os produtos vendidos nas sociedades capitalistas, instrumentalizam sentimentos, simplificando-os e reconstruindo-os como produto. A esta característica sensível da indústria, Adorno e Horkheimer se atentam para a forma com que esta indústria reestrutura os sentimentos do indivíduo pela mecanização dos produtos culturais:

“[...]a mecanização adquiriu tanto poder sobre o homem em seu tempo de lazer e sobre sua felicidade, determinado integralmente pela fabricação dos produtos de divertimento, que ele apenas pode captar as cópias e as reproduções do próprio processo de trabalho.”⁴⁰

Esta característica geral da forma com que os produtos culturais do capitalismo incorporam os anseios e até mesmo pautas latentes da sociedade, é uma das chaves de análise para compreendermos como a nostalgia viria a se manifestar dentro desta lógica cultural no fim do século XX e, principalmente, no início do século XXI.

Como destacado por Simon Reynolds, crítico musical e produtor cultural britânico, a cultura midiática da virada do século XX, em especial na década de 2000, esteve predominantemente tomada pelo entusiasmo com a moda “retrô”. Os anos 2000, época outrora evocada pelas ficções científicas como um tempo de futurismo e de inovações tecnológicas inimagináveis, ao invés de manifestar grande entusiasmo com o horizonte de expectativas do novo milênio, foi culturalmente marcado por um retorno fascinado pelo passado. A dinâmica enérgica de transformação cultural na cultura pop, observada nas vanguardas culturais hippies e psicodélicas da década de 1960, na atitude punk da década de 1970, na contestação política do hip-hop dos 1980 e no experimentalismo das raves eletrônicas ou no estilo de vida grunge dos anos 1990, não apresentava, segundo Reynolds, a mesma intensidade de inovação, posicionamento político ou até mesmo transformação estética nos artistas e na música dos anos 2000⁴¹.

Esta dinâmica diferente da cultura pop na década de 2000 se deu pela presença massiva de memória nas produções culturais deste período. Nas palavras de Reynolds, “ao invés de ser sobre si mesmo, os anos 2000 estão sendo sobre todas as outras décadas anteriores”⁴², com modas, músicas, filmes, entre outras produções culturais se alimentando majoritariamente de modas e estilos explorados em décadas

⁴⁰ HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. p.179. In: LIMA, Luiz Costa. *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002. pág.179.

⁴¹ REYNOLDS, Simon, *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*. London: Faber and Faber, 2011. pág.X.

⁴² *Ibidem*, pág. X.

anteriores. A nostalgia pela própria história da cultura pop tomou conta das produções culturais nas suas diversas formas, mercados e produtos.

Chamada de “*The ‘Re’ decade*” por Simon Reynolds, em sua análise sobre a prevalência do estilo “retrô” na década de 2000, a produção da cultura pop foi dominada pelo prefixo ‘re’, através dos incontáveis *remakes*, *revivals*, *reboots* e *reruns*⁴³ produzidos nesta década.

A palavra *retrô*, geralmente utilizada para referenciar uma retrospectiva cultural de estilos ou modismos, pode ser entendida como um sentimento autoconsciente de valorizar o que foi utilizado, consumido ou prestigiado no passado. Reynolds analisa que a sensibilidade “retrô” foi gerada historicamente da intersecção entre a cultura de massas e a memória social, pessoal e coletiva. Em sua definição de *retrô*, Reynolds atribui a este conceito quatro características de sensibilidade, das quais três são definidas da seguinte forma:

“(1) Retrô é sempre sobre um passado relativamente imediato, sobre coisas que aconteceram e estão vivas na memória. (2) Retrô envolve um elemento de recordação: a acessibilidade da documentação arquivada (fotografia, vídeo, gravações musicais, a Internet) permite uma replicação precisa de um estilo antigo, seja de um gênero musical, gráfico ou estilístico de uma época. Como resultado, uma possível falha imaginativa em relação ao passado é reduzida. [...] (4) A característica final da sensibilidade retrô é que esta tende a nem idealizar, nem sentimentalizar o passado, mas procura ser divertida e encantada por este tempo. [...] Esta diversão está relacionada ao fato de que o retrô é, na verdade, mais sobre o presente do que ao passado que aparente reverenciar e reviver. Ela usa o passado como um arquivo de materiais dos quais extrai capital cultural (felicidade, em outras palavras) pela reciclagem e recombinação: a bricolagem de bugigangas culturais.”⁴⁴

Em síntese, a sensibilidade retrô expressa um encanto presente pelos elementos culturais de décadas passadas, por meio da tentativa de replicação, reelaboração e reprodução deste passado, usado como fonte de inspiração estética para o presente.

Na indústria fonográfica, o sentimento retrô se manifestou através de uma infinidade de exemplos nas duas primeiras décadas do século XXI. Turnês mundiais de bandas, reunidas para reviver os tempos áureos do grupo junto ao seu público fiel, como feito por bandas como Pixies, Led Zeppelin e The Police nesta década.

⁴³ É preciso estabelecer uma diferença conceitual entre estes termos. Um *reboot* (reinício) é uma nova versão de uma obra, alterando seu roteiro ou algum cânone, como ocorrido com a saga *Jornada nas Estrelas* no filme de 2009. *Remakes* são refilmagens, a forma mais comum de rerepresentação de um filme clássico para as novas gerações, como ocorrido com *A Guerra dos Mundos* (2005) e *O Vingador do Futuro* (2012). *Reruns* são as reprises, mais comuns na televisão, havendo hoje canais cujas programações são apenas reprises, como o canal Turner Classical Movies (TCM), da Warner Bros., e o canal *Viva*, da Rede Globo, no Brasil.

⁴⁴ REYNOLDS, Simon. *Retromania: Pop Culture’s Addiction to its Own Past*. London: Faber and Faber, 2011. pág.XXX.

Releituras e reproduções de batidas e vozes que causam uma certa familiaridade, marcadas pela sensação de “eu já ouvi isso antes”, pode ser sentida ao apreciar a musicalidade de grandes hits de sucesso recentes como *Back to Black* (2007), cantada pela britânica Amy Winehouse⁴⁵ ou a canção *Get Lucky* (2013) da dupla luso-francesa *Daft Punk*⁴⁶. Todas estas canções, além de fazerem, respectivamente, referências à estilos e artistas das décadas de 1960, 1970 e 1980, também apresentam referências visuais bastante fieis às respectivas épocas em seus videoclipes, compondo visualmente e musicalmente a sensibilidade retrô destas produções.

Tal indústria também se apropriou comercialmente do estilo retrô em outros formatos. Segundo levantamentos feitos pela Nielsen Music/MRC Data e pela BuzzAngle em 2018, apesar da queda do consumo musical físico nos Estados Unidos, devido à expansão da Internet e da pirataria, os discos de vinil e LPs não deixaram de ser mídias físicas de música em constante aumento de vendas ao longo de toda década de 2010. Em 2018, a venda de vinil conseguiu ultrapassar a venda de CDs desde 1986, três décadas após o surgimento da mídia digital, representando um mercado de 224 milhões de dólares neste ano. Segundo o levantamento, o álbum *Abbey Road* (1969) da banda *The Beatles* representou a maior venda de vinil da década, somando 558 milhões de cópias vendidas. Tendo esse mercado milionário e ainda representativo em vista, muitos artistas recentes adotaram a produção de LPs como alavancador de vendas de seus álbuns, como o já citado *Back to Black* de Amy

⁴⁵ Marcada por uma base de piano e a pela voz profunda da cantora, a canção mistura influencias sonoras das canções de estilo *R&B* e *soul* estadunidenses da década de 1960. A canção pertence ao álbum também denominado *Back to Black*, responsável por alavancar a carreira de Amy Winehouse ao ganhar cinco dos seis prêmios ao qual foi indicada no 50º Grammy Awards em 2008. O apelo visual da artista também possui referências retrô, em especial o cabelo armado da cantora Ronnie Spector, do grupo *The Ronettes*, formado em 1957. Ler mais em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Musica/0,,MUL293883-7085,00-AMY+WINEHOUSE+LEVA+PREMIOS+E+SE+CONSAGRA+NO+GRAMMY.html>>. Acesso em: 9 de maio de 2020.

⁴⁶ A composição mistura vozes eletrônicas, falsetes e uma base de guitarra característica das canções *disco*, alcançando a 14ª colocação de canções mais ouvidas no ano de 2013 na Billboard. A canção pertence ao álbum de retorno da dupla *Daft Punk* intitulado *Random Access Memories*. O álbum todo foi conceituado, instrumentalizado e propagandeado como um tributo à era da *disco music*, popular nos anos 1970 e 1980 dos Estados Unidos e também como uma ode à música eletrônica. *Get Lucky* ganhou o prêmio de Single do Ano e *Random Access Memories* conquistou o prêmio de Melhor Album do Ano no 57º Grammy Awards de 2014. Ler mais em: <<http://g1.globo.com/musica/noticia/2014/01/daft-punk-e-o-grande-vencedor-do-grammy-veja-ganhadores.html>>. Acesso em 9 de maio de 2020.

Winehouse, o quinto álbum mais vendido no formato LP na década de 2010, com 351 milhões de cópias vendidas⁴⁷.

O mundo da fotografia se reconstruiu com a moda retrô nas décadas de 2000 e 2010. A *Polaroid Originals*, empresa de câmeras fotográficas surgida em 2008, reinventou as câmeras de foto instantânea produzidas pela *Polaroid Corporations*, uma das principais empresas do ramo nas décadas de 1970 e 1980. Misturando novas tecnologias com a estrutura clássica das câmeras originais, o nome da empresa se reestabeleceu no mercado unicamente pelo saudosismo e pelo conceito nostálgico representado por suas fotos analógicas⁴⁸. O estilo fotográfico das Polaroids também foi reproduzido e popularizado pelo aplicativo de fotos instantâneas *Instagram*, criado em 2010, que permitia ao usuário realizar fotos digitais com filtros analógicos, simulando os estilos dos aparelhos antigos.

Não apenas a música e a fotografia se apropriaram desta sensibilidade retrô, mas o cinema e a televisão também reproduziram em grande escala os estilos do passado. Em especial no cinema, a década de 2000 foi marcada pela presença constante de ‘res’, reintroduzindo narrativas clássicas para as novas gerações, através de refilmagens de produções cultuadas na história de Hollywood. Os *remakes* e os *reboots* fizeram da década de 2000 e 2010 um período de “reciclagem” constante de antigas produções de sucesso.

Alguns números nos evidenciam melhor esta tendência de Hollywood no período. Segundo um levantamento feito pelo site *stephenfollows.com*, especializado em pesquisas sobre dados cinematográficos, no artigo *The prevalence of sequels, remakes and original movies*⁴⁹, em 2005, 17% das cem maiores bilheterias de Hollywood, representado por 33 filmes, foram reboots ou remakes de filmes já feitos.

⁴⁷ YOUNG, Alex. *These were the top-selling vinyl records of 2010's*. Consequence of Sound. Jan.2020. Disponível em: <<https://consequenceofsound.net/2020/01/top-selling-vinyl-decade-2019/>>. Acesso em 9 de maio de 2020.

⁴⁸ Sobre a transformação comercial da Polaroid, ler mais em: <https://www.forbes.com/sites/krisholt/2020/03/26/polaroid-originals-rebrands-as-polaroid-with-a-new-autofocus-instant-camera-in-tow/#4d8b5fa48527>

⁴⁹ A pesquisa completa pode ser lida em: FOLLOWS, Stephen. *The Prevalence of Sequels, Remakes and Original Movies*. Stephen Follows Film Data and Education, abr. 2018. Disponível em: <<https://stephenfollows.com/the-prevalence-of-sequels-remakes-and-original-movies/>>. Acesso em: 9 de maio de 2020.

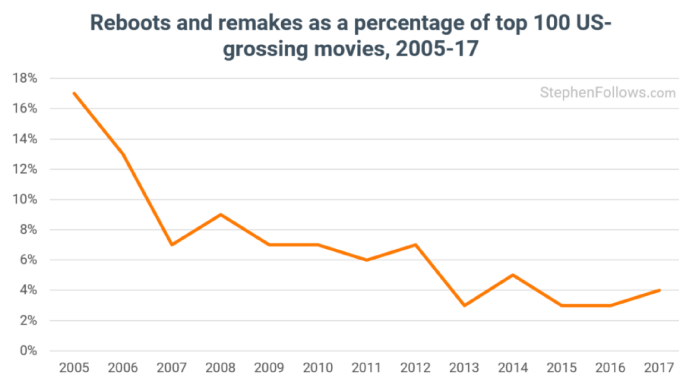


Tabela 1: "Reboots e remakes na porcentagem das 100 maiores bilheteiras dos Estados Unidos, 2005-17".

É importante destacar que muitas bilheteiras que fizeram sucesso em outros tempos também geraram outros filmes nesta década. Como exemplo, as franquias *Guerra nas Estrelas* (1977-1983) e *Indiana Jones* (1981-1989), duas trilologias da década de 1970 e 1980, ganharam sequências nas duas décadas em questão. Portanto, ainda que os números de *reboots* e *remakes* sejam decrescentes entre 2008 e 2017, com poucas oscilações para cima, estes dados não indicam as produções que também reaproveitaram o universo de filmes de sucesso em novos lançamentos. Tendo esta questão em vista, o site também apresenta os dados comparados com as cem maiores bilheteiras que foram sequências, prequelas ou *spin-offs* de filmes já feitos.

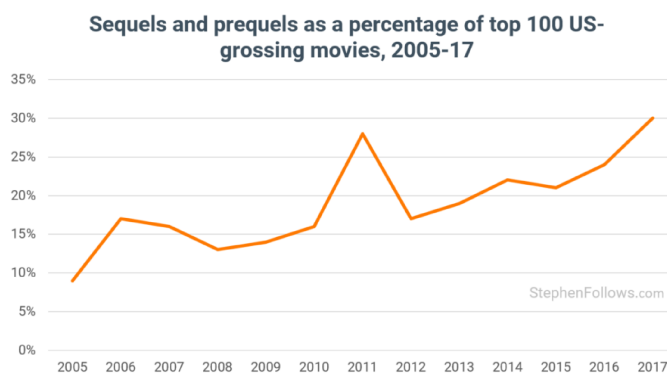


Tabela 2: "Sequências e prequelas na porcentagem das 100 maiores bilheteiras dos Estados Unidos, 2005-17."

Tendo em vista tais produções e seu caráter de "repetição" de uma produção que já se apresentou prestigiada e lucrativa em outros tempos, os estúdios de Hollywood encontraram no seu próprio passado uma estratégia comercial. Apelar para o retrô na construção de um filme ou uma trilogia, se tornou uma estratégia de marketing bastante segura: uma mesma produção é capaz de recapturar a atenção das gerações saudosistas pelo que estes filmes e estes produtos culturais

representaram em suas juventudes, ao mesmo tempo que se apresenta tecnologicamente atualizada e mais aprazível para o gosto das gerações atuais.

Tal estratégia pode ser lida conforme a crítica realizada por Adorno e Horkheimer como uma reciclagem comercial própria da indústria cultural. Ao contrário do que a modernidade fez crer, estas grandes indústrias não apostam em novidades, em rupturas e no novo, mas sim em releituras e variações de um mesmo produto, já conhecido do grande público e já com sucesso garantido. Dizem os teóricos:

“[...]as diferenças cada vez mais se reduzem: nos automóveis, a variação no número de cilindros, no tamanho, na novidade dos gadgets; nos filmes, a diferença no número de astros, na fartura dos meios técnicos, mão-de-obra, figurinos e decorações, no emprego de novas formas psicológicas.”⁵⁰

De fato, a indústria cultural não cultua a inovação constante. Fórmulas secretas utilizadas há mais de décadas em refrigerantes, desenhos industriais de aparelhos digitais que só variam a marca e, na indústria cinematográfica e musical, sons, batidas, imagens, roteiros e clichês são constantemente renovados, com uma ou outra adaptação a uma nova geração.

Mas o retrô e essa nostalgia em tela, lida apenas como uma “repetição” de estilos, limita a nossa análise. O sucesso crítico de *San Junipero* pode nos ajudar a ir além dessa perspectiva. De um total de vinte nomeações diversas, o episódio recebeu os prêmios Emmy do Primetime – voltados para produções de horário nobre dos Estados Unidos – de Melhor Telefilme e Melhor Roteiro em Minissérie, Filme ou Especial Dramático, bem como os prêmios BAFTA de Melhor Figurino e Melhor Maquiagem e Penteados⁵¹. Analisar a aprovação da crítica especializada nos aproxima da forma com que as produções retrô são recebidas pela sociedade na qual são feitas. Como pontuado por Alexandre Valim, em sua abordagem sobre a importância da recepção na análise histórica do cinema:

“A observação de um filme pode informar o historiador sobre certa característica acerca de seu status como produto de consumo, mas a observação pouco revelará sobre o negócio que o produziu, distribuiu ou exibiu. Os filmes em si mesmos nos dizem pouco sobre os modos de produção, as estruturas organizativas, as situações de mercado, as tomadas de decisão dos executivos, as relações de trabalho ou as situações de mercado, por isso a importância de se investigar outros meios de comunicação que ajudaram os filmes a estabelecer certa hegemonia ou domínio cultural de instituições existentes e valores em detrimento de outros”⁵²

⁵⁰ HORKHEIMER, Max; ADORNO, Theodor. A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas. In: LIMA, Luiz Costa. *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2002. p.171.

⁵¹ SAN JUNIPERO. IMDB – Internet Movies Data Base. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt4538072/awards>>. Acesso em: 04 de julho de 2020.

⁵² VALIM, Alexandre Busko. História e Cinema. In: *Novos domínios da história*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012. p. 287.

Não interessa buscar nesta análise sobre as críticas especializadas os motivos comerciais destas produções. Mas sim entender estas premiações como um dos fatores de validação artística do episódio analisado. A existência destas premiações amplia nosso olhar para a compreensão da originalidade de seu enredo, produção e figurino.

Entre relançamentos, reprises, releituras, refilmagens e *revivals*, esta “onda retrô” se tornou uma saída comercial para diversos mercados consumidores. O sucesso desta estratégia, evidenciado pelas premiações, pela sua prevalência, pelo lucro e pela busca destes produtos, indica haver uma demanda pelos estilos do passado neste período histórico. Tais estilos, contudo, sejam eles musicais, fotográficos e cinematográficos, não são vistos apenas como estilos artísticos passíveis de serem referenciados na atualidade de forma intertextual ou como repetição. O sucesso comercial destes estilos na atualidade denota o sentimento nostálgico que o presente possui pelo que a indústria de entretenimento e a indústria de consumo representou, comercializou e propagandeou em outro momento. Da mesma forma que, não é qualquer estilo do passado que se faz visado pelo presente. São as batidas do *jazz* da década de 1940 – glorificado no premiado filme *La La Land* (2016), de Damien Chazelle, por exemplo –, a *soul music* de 1960 e o ritmo dançante e o estilo desprezioso das músicas e dos filmes *teen* da década de 1980, presente nestas produções retrô, que se aproximam mais de um sentimento de glorificação e anseio do que de mera “repetição”. Estes estilos alcançam o presente como a representação de uma “Era de Ouro” da indústria cultural, ainda possível de ser alcançada e reproduzida no presente.

Analisando estas características do sentimentalismo nostálgico e retrô, podemos entender que a nostalgia, este sentimento surgido há quatro séculos e diretamente ligado às transformações sociais e culturais da modernidade, por uma tendência de valorização dos produtos do passado recente durante as décadas de 2000 e 2010. A nostalgia e os produtos retrô se tornaram, nesta época, uma espécie de sinônimo. Portanto, a problemática que orbita os produtos retrô e como o sentimento de nostalgia se manifesta nesta sociedade de consumo, não se encerra apenas no levantamento quantitativo desta indústria. Somente o sucesso comercial, o lucro financeiro e o sucesso artístico representado por tais produções, não nos permite compreender o que é a sensibilidade nostálgica destes produtos e a demanda nostálgica que antecede este mercado. Tomando de empréstimo uma das

inquietações de Boym sobre o tema, a nostalgia que interessa ser estudada aqui não é “meramente uma doença individual” ou estratégia comercial, “mas sim um sintoma de nossa época”⁵³.

Mesmo que seja vendida como mercadoria por estas indústrias, a nostalgia ainda se mantém como um sentimento prevaiente no início do século XXI. E a forma com que ela se manifesta na cultura pop estadunidense neste período pode evidenciar a necessidade de sua compreensão. Portanto, é preciso que nos indaguemos de que forma a nostalgia, este sentimento atrelado ao pertencimento e ao passado, se manifesta dentro desta lógica de constante obsolescência e plasticidade de sua cultura.

1.2 – “As pessoas se esforçam para ter um estilo que não é delas”: sintomas de nostalgia no início do século XXI.



Figura 4: Yorkie em frente ao espelho reparando em seu cabelo. 13m25s.

Após revelar sua homossexualidade e recusar com timidez os flertes de Kelly, Yorkie abandona o beco ao lado da Tuckers. A cena corta e dá lugar a um letreiro azulado no centro da tela que anuncia um intervalo temporal: “Uma semana depois”. A cena seguinte mostra Yorkie preparando seu visual em frente a uma penteadeira com lâmpadas redondas, como num camarim, sonorizado pela canção *Girlfriend in a Coma*, da banda britânica The Smiths, lançada em 1987.

A canção é interrompida por Yorkie, que retira seus óculos, pondo-o sobre a penteadeira, e troca a fita cassete do seu aparelho Sharp QT-38 por uma outra *mixtape*⁵⁴. O aparelho passa a tocar a canção *Don't You (Forget About Me)*, da banda

⁵³ BOYM, Svetlana. *Op. cit.* pág. XVI.

⁵⁴ *Mixtapes* são compilações de canções de diferentes álbuns e artistas em uma única fita cassete.

escocesa *Simple Minds*, lançada em 1985. A câmera então perpassa todo o corpo de Yorkie, revelando que a personagem trocou seu pulôver azul listrado por um vestido rosa pastel e um arco branco no cabelo.



Figura 5: Yorkie troca a fita cassete em seu aparelho Sharp QT-38. 13m31s.



Figura 6: Yorkie descontente com sua roupa. 13m39s.

O visual comportado e jovial adotado por Yorkie, é uma referência à personagem Alysso Reynolds, do filme *Clube dos Cinco* (1985) de John Hughes. O visual está relacionado à cena final da trama adolescente de Hughes, na qual Alysso, uma personagem introvertida e de poucas palavras, abandona suas roupas escuras e é vista utilizando um vestido rosa claro e um arco branco no cabelo.

Há uma sutileza na construção desta referência visual em *San Junipero*, pois não há menção direta ao filme de Hughes. A referência visual se ampara na referência musical: a canção *Don't You (Forget About Me)*, que sonoriza a cena, foi gravada única e exclusivamente para compor a trilha sonora da obra de Hughes, tornando-se a assinatura musical do filme⁵⁵.



Figura 7: Fotograma da personagem Alysson Reynolds do filme *Clube dos Cinco* (1985), dirigido por John Hughes.

A cena se encerra com Yorkie perdendo sua empolgação com o visual, dando início a uma nova sequência em que a personagem troca de música e de roupa. A personagem opta pela canção *Heart and Soul*, da banda britânica T'Pau, lançada em 1987. A protagonista então troca seu visual para uma composição mais sensual: um vestido cor púrpura claro, batom rosa, o cabelo cacheado preso para cima e um par de brincos grandes. Não há aqui a referência a alguma produção visual específica, apenas a uma composição de estilo que foi uma das tendências de Hollywood e da música na década de 1980, pelo uso de adereços chamativos e o cabelo cacheado de permanente.



Figura 8: Yorkie novamente descontente com sua roupa. 13m47s.

⁵⁵ Mais informações sobre a composição da canção, seu uso no filme de Hughes e a forma como a canção se popularizou nos Estados Unidos em 1985, disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/jimryan1/2018/10/15/jim-kerr-of-simple-minds-on-story-behind-dont-you-forget-about-me-and-new-simple-minds-music/#cd9d6643ba74>>. Acesso em: 01 de junho de 2020.

Novamente frustrada com o visual, Yorkie troca para a música *Addicted to Love*, do cantor Robert Palmer, lançada em 1986. A protagonista altera seu visual para uma composição masculinizada, utilizando uma camisa preta de gola alta, ombreiras largas e o cabelo preso com um coque.



Figura 9: Yorkie vestida como as modelos do clipe *Addicted to Love* (1986). 13m59s.

A referência visual está diretamente relacionada ao videoclipe da canção *Addicted to Love*, que sonoriza a cena. No videoclipe, podemos ver o cantor britânico em primeiro plano, enquanto cinco modelos compõem a banda ao fundo, vestidas com o mesmo estilo que Yorkie reproduz.



Figura 10: Frame do clipe *Addicted to Love* (1986), de Robert Palmer.

Esta composição do estilo de Yorkie também possui uma referência visual ao estilo andrógino. A expressão da androginia, que designa a mistura de características socialmente consideradas masculinas e femininas, se tornou uma tendência estilística “underground”, principalmente na cultura musical estadunidense dos anos 1970 e 1980. Através do uso de maquiagem, saias e cabelos longos pelos homens, bem como a utilização de ternos, cabelos curtos e de uma postura masculina pelas

mulheres, tais manifestações culturais reinventaram estilos, contestando a imagem dos papéis de gênero na sociedade. O estilo ganhou fama no mundo musical pela imagem de David Bowie, Annie Lennox e Grace Jones.



Figura 11: À direita: capa do álbum *Nightclubbing* (1981), de Grace Jones. À esquerda: ensaio fotográfico de David Bowie produzido por Brian Duffy e Masayoshi Sukita (1973).

Contudo, o estilo andrógino, utilizado como uma referência às contestações sociais culturalmente estabelecidas pela comunidade LGBT durante a década de 1980, não chama a atenção de Yorkie. A personagem novamente se frustra com sua escolha, a todo momento se demonstrando incomodada e não adequada às roupas e ao sentimento que cada canção e composição visual deveria oferecer a ela. No final desta sequência, ao som de *Wishing Well* (1987), do cantor estadunidense Terence Trent D'Arby, a protagonista finalmente retorna à Tuckers com uma roupa convencional sua, trajando uma jaqueta jeans e seu par de óculos.

Esta sequência evidencia traços da personalidade que compõem a construção da protagonista, bem como o teor da crítica do episódio. Ao se apropriar de referências visuais de filmes e videoclipes e se vestir para mais uma noite na cidade, Yorkie busca se adaptar aos estilos comuns utilizados pelos usuários do sistema San Junipero. Como dito por Kelly anteriormente, os usuários à sua volta pautavam suas roupas e estilos como se tivessem previamente “visto em algum filme”. Estas pessoas não possuíam um estilo próprio, apenas reproduziam o que elas assistiram nas televisões, ouviram nas rádios e consumiram nas lojas.

Apesar da tentativa de se adaptar a este ambiente artificial, possibilitado pela virtualidade e da programação do sistema, Yorkie não é capaz de abandonar sua própria personalidade para se sentir bem. A reprodução daqueles estilos vistos em filmes adolescentes e clipes famosos não é o suficiente para a protagonista. O anseio pelo passado de Yorkie manifesta-se como uma possibilidade de viver aquilo que seu

estado de coma não permitiu: sua juventude e, principalmente, poder amar uma mulher sem reviver as experiências traumáticas que culminaram em seu acidente. A personagem não apresenta um vínculo sentimental tão intenso em relação àqueles estilos ou pelos estímulos visuais e sonoros dos “Anos 80”. Seu uso do sistema se apresenta menos influenciado pela ideia de reconstruir aquele passado de forma superficial e mais aproximado da compreensão de que aquela seria uma “segunda chance” de poder viver.

Os diferentes usos de um recurso tecnológico e sua relação com a sociedade são comuns na série *Black Mirror* e presente em outros episódios da antologia. Trata-se de uma abordagem característica também do próprio gênero de ficção científica, buscando problematizar a forma com que determinadas tecnologias são apropriadas e utilizadas pelos indivíduos e como o desenvolvimento tecnológico é inserido nas relações sociais.

Após se encontrarem novamente na Tuckers, Yorkie se declara estar interessada por Kelly. As duas então se dirigem à casa na praia de Kelly e se relacionam pela primeira vez. Em um diálogo entre as personagens, Yorkie admite que nunca havia se relacionado com uma mulher. Quando questionada “Quando você descobriu?”, Kelly admite que sempre soubesse que fosse atraída por mulheres, mas que era atraída por homens também, e que havia sido casada com um “por muito tempo”, mas que ele “resolveu partir”. Desde então, Kelly estaria vivendo sozinha e desfrutando de sua bissexualidade.

Mais tarde no episódio, somos apresentados ao significado destas declarações de Kelly: seu marido, o qual teve uma relação de 50 anos, havia falecido. Dentro de San Junipero, já idosa, Kelly buscava usufruir deste sentimento que nunca havia conseguido durante os anos de casada, de poder “apenas se divertir” com homens e com mulheres. A partir destas declarações, entende-se que o sistema se tornou, para ambas as personagens, um meio que possibilita as duas poderem ter experiências que elas nunca tiveram.

O diálogo das duas personagens termina com Yorkie dizendo “Temos pouco tempo. Vamos continuar aqui”. Kelly concorda com um sorriso e a câmera aponta para o rádio relógio no móvel ao lado da cama, que indica o horário “23:59”. Poucos segundos depois, o relógio muda para “00:00” e a cena é cortada, deixando ao espectador um mistério narrativo como se à meia-noite algum encanto de “contos de

fadas” acabasse. Na sequência, novamente o letreiro azul surge na tela, indicando o salto temporal “Uma semana depois”.

Na cena seguinte, passada uma semana, Yorkie busca por Kelly na Tuckers e não consegue encontrar a jovem extrovertida com quem havia se relacionado. Yorkie indaga o garçom do bar se ele havia visto Kelly, ao passo que o garçom responde “Não a vi a noite toda. Já procurou no *Quagmire*?”.

Em inglês, *quagmire* equivale a “lamaçal” ou “atoleiro”. Em *San Junipero*, o Quagmire é um local distante da cidade litorânea na qual os usuários do sistema, cansados da monotonia nostálgica da cidade, se dirigem para sentir novas emoções. O local é representado como um espaço decrepito, onde as pessoas realizam orgias, luta livre, entre outras prevaricações. O simbolismo do lugar pode ser entendido como um contraponto à cidade San Junipero: enquanto a cidade é entendida como “paraíso na terra”, como definido pela canção tema do episódio, o Quagmire representa as imperfeições daquele paraíso nostálgico a qual alguns usuários, condenados voluntariamente à eternidade virtual e desencarnada em San Junipero, não suportam mais, mas não conseguem escapar.

Yorkie se dirige ao Quagmire e encontra Wes, um antigo caso de Kelly e um personagem secundário na trama, bêbado. Sem saber onde estaria Kelly, Wes sugere para a jovem ruiva: “Tente encontrar ela em outra época. Eu já a vi em 80, 90... em 2002 uma vez”. Yorkie se retira, a cena corta e o letreiro indica “Uma semana depois”. A partir deste corte, uma sequência rápida de três temporalidades se inicia.

O primeiro ano visitado por Yorkie é 1980. As referências ao ano são mostradas através da propaganda do lançamento do modelo de carro 1980 Chrysler Cordoba nos televisores expostos em uma loja, a tela do jogo *Pac-Man* (1980) no fliperama e a batida animada da canção *Funkytown*, da banda disco Lipps Inc, lançada em 1980 e que está sendo tocada no interior da Tuckers.



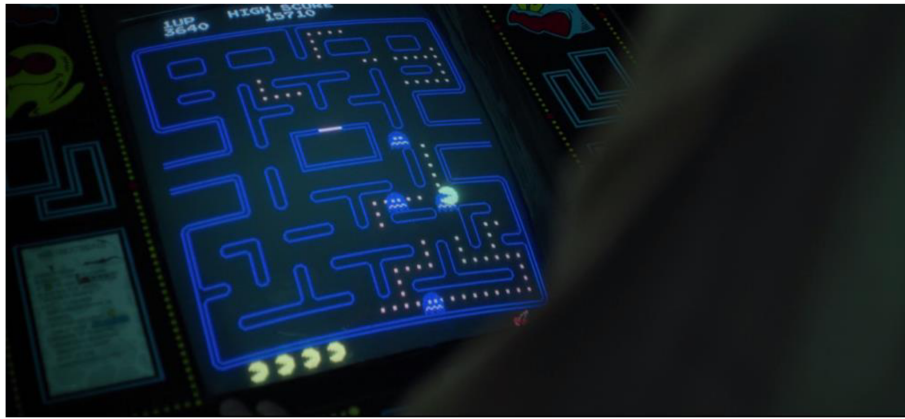


Figura 12: Sequência de referências audiovisuais a 1980 que mostra a propaganda do Chrysler Cordoba (acima) e ao jogo *Pac-Man* (abaixo). 27m30s.

Não encontrando Kelly, Yorkie realiza um novo salto temporal uma semana depois, desta vez para 1996. A sequência de 1996 inicia com Yorkie passando por um televisor Philips de tubo exibindo o clipe da canção *Ironic*, da cantora estadunidense Alanis Morissette e conclui com o cartaz do filme *Pânico*, do diretor Wes Craven exibido em cima da Tuckers.



Figura 13: Sequência de referências visuais a 1996, mostrando um trecho do clipe *Ironic* (1996) (acima) e o cartaz de *Pânico* (1996) (abaixo). 28m12s.

Não encontrando Kelly em 1996, Yorkie visita 2002 uma semana depois. A sequência de referências à 2002 é marcada pelo cartaz de estreia de *Identidade Bourne*, de Doug Liman, pelo clipe *Get The Party Started*, da cantora Pink sendo exibido em uma televisão de tela plana, e pela canção *Can't Get You Out of My Head*, da cantora Kylie Minogue sendo tocada no interior da Tuckers. Finalmente Yorkie encontra Kelly, enquanto a personagem dançava em frente ao jogo *Dance, Dance, Revolution 3rd Mix* (1999), da Konami, um videogame de dança cuja interação se dá com os pés, como simulando os passos de um dançarino.



Figura 14: Sequência de referências visuais a 2002, mostrando o cartaz de *Identidade Bourne* (2002) (acima) e o jogo *Dance Dance Revolution 3rd Mix* (1999). 28m58s.

Essas sequências temporais representam uma linha do tempo das transformações tecnológicas virtuais vividas entre 1980 e 2002, do primórdio da interação com a virtualidade dos videogames em *Pac-Man*, até a simulação de uma dança em *Dance Dance Revolution*. A transformação segue um padrão de se aproximar, gradativamente, de ações humanas básicas. O ápice do avanço tecnológico viria a ser o próprio sistema, capaz de reproduzir não apenas características motoras humanas, como também suas sensibilidades e emoções. As sequências também evidenciam, novamente, a relação que o sentimento nostálgico representado pelo sistema estabelece com o que fora consumido nas décadas

simuladas. E este passado nostálgico e virtual, no qual o sistema mergulha seus usuários, se manifesta por um compilado de sons e imagens que vinculam o presente ao passado.

Em San Junipero, os usuários são apresentados a possibilidade de reproduzirem com perfeição as roupas, as canções e os ambientes do passado desejado através de um sistema de realidade virtual. Este sistema não opera, portanto, apenas como uma “máquina do tempo”, semelhante às concebidas por narrativas clássicas de ficção científica como a de H. G. Wells em sua obra *A Máquina do Tempo* (1898), na qual os personagens viajam para o passado cronológico. Uma vez que se passe em uma cidade simulada, criada apenas para compor o cenário virtual do sistema, o passado reproduzido se configura como um passado afetivo, que se manifesta não por eventos históricos e pela data de um calendário, mas pelo anseio emocional de um passado imaginado, de uma época romantizada e idealizada por aqueles usuários.

As protagonistas, bem como os outros usuários, se utilizam deste sistema de diferentes formas. Kelly opta, em primeiro momento, por ter diversos parceiros sexuais e aproveitar o momento dentro do sistema. Já Yorkie, desde os 21 anos em coma, utiliza-o como um meio para poder viver aquilo que não viveu em sua vida, acabando por se apaixonar por Kelly, tendo a liberdade de expressar sua homossexualidade. Contudo, apesar dos diferentes usos, ambas objetivam suprir o mesmo sentimento de poder viver eternamente em suas juventudes.

Em *San Junipero*, o “passado ideal” situado de 1987 se assemelha ao passado nostálgico dos *remakes* cinematográficos, dos *revivals* musicais e dos outros diversos “res” que marcaram a cultura pop estadunidense do início do século XXI. O que o sistema San Junipero busca reproduzir para seus usuários, se ancora em um “paraíso perdido” que esta década que passou representa culturalmente para as décadas de 2000 e 2010 e que cujos sentimentos podem ser revividos pelo uso, pelo consumo ou pela simples experiência sonora das canções que pertencem a esta memória sentimental.

Tendo isso em vista, o argumento tecnológico da trama de San Junipero, inserido no escopo crítico direcionado aos usos e abusos das mídias digitais, a qual a antologia *Black Mirror* se propõe, pode ser associado às características presentes no uso das mídias digitais no início do século XXI. A experiência temporal dessincronizada permitida pela virtualidade do sistema, possibilita a seus usuários

uma viagem temporal contemplativa, uma nostalgia que “não segue um enredo único, mas que explora formas de habitar diferentes lugares de uma só vez e imaginando-os em diferentes tempos”. Não há, nas visitas de Yorkie à *San Junipero*, o objetivo de recriar no seu presente o passado “tal qual ele foi”, mas experimenta-lo novamente como um “turista”, como a própria personagem define sua experiência. Uma turista que vaga pela cidade refletindo sobre a saudade do tempo que perdera em coma, com suas críticas aos comportamentos.

A virada do século e suas duas primeiras décadas representaram a chegada da vida adulta para as gerações que viveram sua infância e juventude na década de 1980 nos Estados Unidos. As gerações nascidas chamada entre a metade da década de 1960 e o fim da década de 1970, delimitada demograficamente nos Estados Unidos como “Geração X”⁵⁶, foram gerações que viveram transformações intensas na massificação das produções televisivas e cinematográficas, simultaneamente às transformações sociais advindas da economia liberal e as promessas econômicas pelas quais os Estados Unidos passaram nesta década governada por Reagan. Desta juventude surgiram fenômenos culturais urbanos como os já citados *yuppies*, a contracultura dos *punks*, dos *grunges* e do *hip-hop*, e uma população jovem fortemente influenciada pela popularização da *Music Television*, que disseminou o fenômeno das superproduções de videoclipes, que marcaram a carreira de artistas como Michael Jackson e Madonna.

O “caldo cultural” consumido por tal geração edificou uma nova compreensão do que é e o que poderia ser a “juventude”. A valorização da liberdade econômica do país se personificava na imagem emancipadora da juventude veiculada nas grandes telas e nos videoclipes. Portanto, a referência de “juventude” para esta geração que atinge a vida adulta na virada do século, se refere ao momento em que estes eram biologicamente e mentalmente pujantes, mas sobretudo por esta ter sido uma década em que os valores do país eram carregados por estes jovens e romantizados nas telas.

⁵⁶ Em sua análise sociológica da nostalgia, Janelle Wilson enxerga nesta geração uma presença mais acentuada das sensibilidades nostálgicas. Nos Estados Unidos, essa geração conviveu com transformações sociais como a ascensão do controle de natalidade, das ameaças da AIDS, das dívidas públicas do país, da exploração comercial e laboral do capitalismo e do crescimento do aquecimento global. Wilson atribui a esse anseio nostálgico uma manifestação da falta de identidade coletiva, consequente da ausência de grandes eventos históricos no tempo de vida dessa geração, que teria sido apagada pela importância cultural da geração *Baby Boomer* da década de 1950. WILSON, Janelle. *Nostalgia: Sanctuary of Meaning*. Minneapolis: University of Minnesota Libraries Publishing, 2014. pág.89-91.

Considerando tais questões, os “Anos 80” nostálgico não se limita apenas a uma manifestação cultural, mas também se associa ao contexto político vivido nos Estados Unidos na década de 2010. Com o desenrolar desta década, alguns temas políticos, globais e nacionais que marcaram o imaginário da década de 1980, voltaram à tona, especialmente conduzida pelas incursões políticas dos Estados Unidos. De modo geral, o país viveu a busca pela superação de uma crise econômica no início da década, o reavivamento da tensão nuclear com a chegada de Kim-Jong-un ao poder na Coreia do Norte em 2011, as denúncias de vigilância internacional e interferências políticas da CIA entre 2013 e 2014, entre outros fatos políticos conturbados internacionalmente. Com destaque às tensões com a Rússia e a China ao longo de toda a década, as tensões diplomáticas vividas pelos Estados Unidos em relação ao mundo não deixaram de ser associadas à uma concepção de “Nova Guerra Fria” ou até mesmo à continuidade da polarização vivida no século XX⁵⁷ por diferentes jornais do país.

No que diz respeito aos fatos e processos políticos internos dos Estados Unidos deste período, a eleição de Donald Trump em 2016 foi significativa para compreendermos a relação entre essa nostalgia pelos “Anos 80” e o discurso político efervescente no país neste ano de produção do episódio. O forte apelo nostálgico de sua campanha eleitoral, cujo lema *Make America Great Again* (“Faça a América Grande Novamente”) se referindo a busca pela reconstrução do país, nos conduz a pensar sobre as diferentes representações e sentidos da nostalgia nos Estados Unidos neste momento.

Tendo como princípio as representações da nostalgia e seus usos políticos, Boym estabelece uma distinção entre o que chama de “nostalgia restauradora” e “nostalgia reflexiva”. A historiadora explica que os usos dos dois conceitos buscam dar conta de entender como a nostalgia possui tendências, não os utilizando como respostas psicológicas ou absolutas a esse conceito histórico, mas como definições que visam dar formas distintas às manifestações de pertencimento e de anseio pelo passado. Boym diz:

⁵⁷ Dentre diferentes artigos levantados sobre a rememoração da Guerra Fria no presente, podemos destacar o artigo de Jon Talton, publicado na *Seattle Times* dias antes da posse de Donald Trump, em janeiro de 2017, no qual o jornalista analisou, no momento da posse do presidente, as possíveis incursões políticas do republicano contra a China e o sentimento de renovação da Guerra Fria neste contexto. TALTON, Jon. *Will Trump start a new Cold War – with China* [online]. *Seattle Times*: Seattle, 17 de jan. de 2017. Disponível em: <<https://www.seattletimes.com/business/economy/will-trump-start-a-new-cold-war-with-china/>>. Acesso em: 04 de janeiro de 2020.

“A nostalgia restauradora salienta o “nostos” e se esforça na reconstrução trans-histórica do “lar perdido”. A nostalgia reflexiva prospera pela “algia”, o anseio em si, atrasando o regresso à casa – com saudade, ironia e desespero. A nostalgia restauradora não se enxerga como nostalgia, mas como verdade e tradição. A nostalgia reflexiva lida com as ambivalências do anseio e do pertencimento e não se fecha para as contradições da modernidade. [...]”⁵⁸

Em relação à “nostalgia restauradora”, Boym atribui essa tendência à seu uso nos discursos políticos, especialmente de cunho nacionalista. O que a historiadora entende por “nostalgia restauradora”, comumente está associado aos discursos de “restauração das origens” e às “teorias conspiratórias”, a qual Boym enxerga ser uma característica do nacionalismo contemporâneo, alimentado principalmente por movimentos populares de extrema-direita⁵⁹.

A nostalgia restauradora presente nestes discursos políticos, compreende a nação como “o lar” característico do sentimento nostálgico, sendo esta uma comunidade imaginada que compartilha identidades culturais, idealizando a reconstrução de um tempo transcendental no qual a grandeza da nação se pautava em seus valores originários. Boym associa essa “restauração” também aos discursos que expressam um temor constante da ameaça externa, reiterando uma suposta perda das tradições culturais do país e projetando a nação eternamente em uma condição de estado de sítio. Em sua análise, a historiadora relaciona essa tendência nostálgica aos discursos do Partido Nazista, do Stalinismo e do “terror vermelho” do macartismo vivido nos Estados Unidos na década de 1950⁶⁰, que se utilizaram desta forma da nostalgia com finalidades políticas.

Neste sentido, o slogan restaurador da campanha de Trump em 2016 buscou sintetizar o sentimento nostálgico de cunho nacionalista que intenta reconstruir os valores que fundaram os Estados Unidos, mas que teriam se perdido com os dois mandatos de Barack Obama. Dentre esses valores originários do país exaltados em sua campanha, convivem a defesa da pátria, das liberdades individuais e da reação à ameaça de inimigos externos, característicos dos pensamentos políticos que estruturam o Partido Republicano, os grupos conservadores e o espectro da direita e da extrema-direita estadunidense. Tais valores, por sua vez, se manifestaram através dos grupos políticos que clamavam pela pureza cultural do país, evidenciados pelas tentativas de expulsão de imigrantes e pelo isolamento físico e territorial em relação

⁵⁸ BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág. 41. (tradução nossa)

⁵⁹ *Idem.*, pág.43. (tradução nossa)

⁶⁰ BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág. 43. (tradução nossa)

às populações latinas, bem como a restauração da segregação e do ódio racial, inflamado por grupos e lideranças suprematistas como os *Proud Boys*⁶¹ e a histórica *Ku Klux Klan*, ainda viva e politicamente influente em diversos estados sulistas.

A nostalgia evocada pela frase impactante da campanha de Trump, além de remeter seus eleitores a busca nostálgica da reconstrução do país, está diretamente associada ao slogan usado na campanha de Ronald Reagan em sua primeira candidatura no ano de 1980: “Let’s Make America Great Again” (“Vamos Fazer a América Grande Novamente”). Trump, assim como Reagan, advogaram para o uso estratégico da nostalgia em suas campanhas eleitorais, sensibilizando seus eleitores e apoiadores a pensar no passado como um “lar perdido”.

Contudo, as evocações do passado possuem sentidos que se assemelham, mas cujas décadas de referência se distinguem. Enquanto o passado evocado por Donald Trump remete sua campanha a esta frase de Reagan dos “Anos 80”, a nostalgia promovida na campanha republicana de 1980 estava associada ao sentimento nacional em relação aos “Anos 50”, década em que os Estados Unidos vivenciaram um momento de forte apelo nacionalista, influenciado diretamente pela Guerra Fria e alimentado pelo temor do comunismo sob o governo do presidente republicano Dwight Eisenhower.

Os “Anos 50”, tal como visto por Reagan e na década de 1980, representava uma “Era de Ouro” da cultura dos Estados Unidos, uma década na qual o consumo da cultura de massas e o início da hegemonia política do país se consolidava em um mundo ocidental cujo polo cultural migrara da Europa para o território dos Estados Unidos no pós-guerra. O resgate dos “Anos 50” pelo cinema estadunidense da década de 1980 reafirma essa nostalgia pela década, possível de ser evidenciado em filmes como *De Volta para o Futuro* (1985), *Veludo Azul* (1986) e *Conta Comigo* (1986). No conteúdo dessas imagens nostálgicas pelos “Anos 50” em tais produções, como analisado por Cánepa e Ferraraz (2016),

⁶¹ O grupo *Proud Boys* (em português, “rapazes orgulhosos”) é uma organização política conservadora de extrema-direita estadunidense, formada apenas por homens, cujas bandeiras ideológicas se alinham ao nacionalismo, a supremacia racial branca e a misoginia. O grupo surgiu em 2016, durante a campanha de Donald Trump, organizando-se politicamente em fóruns online, e tornaram-se conhecidos pelas manifestações e ações coordenadas contra políticos e grupos progressistas. A relação entre o candidato Donald Trump e os *Proud Boys* pode ser aprofundada na reportagem do jornal *El País* sobre as ações do grupo durante as eleições presidenciais nos Estados Unidos em 2016 e 2020. LOCHER, John. *Proud Boys, o grupo de ultradireita só de homens que Trump se negou a condenar*. [online] Washington: *El País*, 1 out. 2020. Disponível em: <<https://brasil.elpais.com/internacional/2020-10-01/proud-boys-o-grupo-de-ultradireita-so-de-homens-que-trump-se-negou-a-condenar.html>>. Acesso em: 4 de janeiro de 2021.

“[...]nota-se uma busca por retomar e compreender o sonho americano anterior ao desemprego, à desigualdade, à AIDS, à violência urbana dos anos 1980 – problemas atribuídos pelo discurso conservador não ao capitalismo, mas aos movimentos sociais, à permissividade sexual e aos programas “liberais” do partido democrata.”⁶²

Para a década de 2000 e 2010, que viu os “Anos 80” ressurgir nos produtos retrô e nas produções televisivas e cinematográficas, o legado dessa década passada é evocada como uma época de exaltação da juventude, dos *yuppies* e como o nascimento da cultura visual multimidiática que ainda estrutura a cultura do consumo neste período. Em 2016, o sentimento nostálgico pelo passado nacional e coletivo foi instrumentalizado politicamente, assim como em 1980, pelo discurso do candidato Donald Trump e pelos projetos políticos do Partido Republicano, advogando pela busca por uma “reconstrução” das tradições do país. A imagem histórica de Reagan e da Nova Direita, tal como vista pelos movimentos políticos conservadores e liberais da década de 2010, é resgatada historicamente como o momento de uma mobilização política que superou a crise de representatividade deixada pelo escândalo do *Watergate* em 1974 e a estagnação econômica do governo de Jimmy Carter, através de uma “cruzada”⁶³ contra as ameaças internas e externas do país, tendo como ponta-de-lança o conservadorismo e o desejo de “reconstrução” dos Estados Unidos.

Contudo, os “Anos 80”, tal como se manifesta culturalmente no início do século XXI, pelas referências aos filmes *teen* e pela exaltação da juventude propagada por Hollywood, traz consigo essas imagens utilizadas politicamente na época. Assim sendo, essa nostalgia pelos produtos culturais que se apresentam nostálgicos à década, em específico as produções audiovisuais, não fogem da experiência política vivida nos Estados Unidos desta mesma década, uma vez que ambas estão atreladas ao discurso conservador reaganista.

Em *San Junipero*, na cena em que Yorkie se veste tal qual a personagem Allison Reynolds do filme *O Clube dos Cinco*, a imagem da protagonista de *San Junipero* não nos remete apenas aos “Anos 80”, mas a esta forma com que os “Anos 80” enxergavam a década de 1950. No filme de Hughes, esta imagem final da jovem introspectiva, que ao longo de toda a obra se porta como uma adolescente *punk*

⁶² CÂNEPA, Laura L.; FERRARAZ, Rogério. *A nostalgia dos anos 1950 no cinema norte-americano dos anos 1980: os casos de De volta para o futuro e Veludo azul*. Significação: Revista De Cultura Audiovisual, 43(46), 157-178. <https://doi.org/10.11606>. pág.175.

⁶³ Na história política recente dos Estados Unidos, a imagem histórica dos cruzados cristãos europeus, fora apropriada por diferentes discursos políticos do Partido Republicano: por Ronald Reagan em seus discursos moralistas na década de 1980, por George W. Bush em suas investidas anti-terroristas durante a década de 2000 e repaginada por Donald Trump em 2016.

revoltada, representa a superação de suas atitudes rebeldes pelo uso de trajes comportados, a roupa rosada e o laço no cabelo, tal como a imagem de uma jovem estadunidense dos “Anos 50”.

O diretor John Hughes foi um dos principais responsáveis pela consolidação desta nova juventude no cinema estadunidense na década de 1980. Unindo enredos românticos, personagens cômicos e trilhas sonoras marcantes, Hughes emplacou grandes bilheterias em suas dezenas de *blockbusters* ao longo da década, inventando um novo modelo de filmes *teen* em Hollywood. Os protagonistas de seus filmes, como os cinco adolescentes problemáticos detidos na escola em *Clube dos Cinco* (1985) e o jovem Ferris Bueller de *Curtindo a Vida Adoidado* (1986), externavam uma rebeldia moderada e canalizada para a solução de problemas pessoais como a família, a escola e os relacionamentos.

Diferente da juventude dos movimentos de contracultura *beat* ou *hippie* das décadas de 60 e meados de 70, engajada em temas sociais e existencialistas, a rebeldia destes protagonistas e o teor destes filmes se apresentavam bastante conservadores e ajustados às propostas políticas republicanas da década. A imagem comportada de uma geração ao mesmo tempo liberal, transgressora, mas carregada de valores conservadores dos filmes de Hughes, se faz representada em *San Junipero* por essa apropriação de Yorkie.

A juventude “oitentista” construída por Hollywood, se caracterizava pelo sentimento de individualismo, de indisciplina comedida e de consumismo como valores a serem abraçados por estes que viriam a ser o futuro da nação. Semelhante ao que o militarismo cinematográfico representou para a redenção da história das incursões políticas do país e para a busca pela construção de uma nova geração de militares – que viria a ser ideologicamente útil poucos anos mais tarde na Guerra do Golfo em 1992 –, a juventude das telas representava o futuro econômico do país, da geração midiática, globalizada e tecnológica que despontava no final da década.

Entretanto, assim como opera a nostalgia, atenta ao sentimento pelo passado muito mais que seus fatos, essas imagens nostálgicas pelos “Anos 80” não trazem consigo os fatos históricos da década de 1980 nos Estados Unidos. Longe das telas e das propagandas oficiais do governo Reagan, esta foi uma década de perseguição conservadora em relação aos homossexuais no país. A principal causa desta perseguição se deu pelo surgimento e pela epidemia de HIV nos grandes centros

urbanos do país como Nova York e São Francisco, cidades com as maiores comunidades homossexuais dos Estados Unidos.

Devido à alta incidência de casos de AIDS nos grupos homossexuais, a síndrome passou a ser associada à homossexualidade. Conforme destacado por Flávio Trovão, esta ideia

“[...]levou a comunidade médica a nominar o fenômeno com o léxico de “câncer gay” e, sobretudo a mídia, ao referir-se à crise de saúde que se evidenciava, utilizou a expressão “praga gay”. [...] Até então a palavra *gay* esteve associada à expressão “*gay is beautiful*” e caracterizava o estilo de vida alternativo dos homossexuais de forma positiva. Porém, com a mudança no uso da palavra, que passou a expressar um fenômeno patológico que atingia fatalmente a população, a associação entre aquele estilo de vida e as noções de contágio, doença e morte se fundem, trazendo como consequência uma concepção negativa da homossexualidade masculina.”⁶⁴

Assim, a proliferação da AIDS vivida no início década de 1980 nos Estados Unidos, construiu uma imagem de perigo em relação aos gays, associando a comunidade à síndrome, que ainda se encontrava em estágio de especulações e pouco estudo sobre suas verdadeiras causas.

O governo da Nova Direita se utilizou deste imaginário que ajudou a construir para realizar ataques políticos e moralistas contra a comunidade homossexual, pregando a AIDS como uma “justiça divina que punia os “desviados” da sociedade”⁶⁵. Ao mesmo tempo, as pautas morais buscavam encontrar uma cura psicológica à homossexualidade. Ainda que os homossexuais homens fossem os mais afetados pela AIDS e pela “demonização” da homossexualidade por parte da Nova Direita, toda comunidade homossexual estava excluída da possibilidade de integrar a nação - ou pelo menos aquela nação de se tentava construir e representar - assim como as comunidades negra e latina.

Portanto, as representações conservadoras construía essa juventude branca, anglo-saxã e protestante, exaltando a ascensão de uma geração renovada que iria tomar a frente das máquinas do sistema financeiro, das revoluções científicas e tecnológicas e dos novos núcleos familiares. Fora das telas, longe dessas representações dos filmes *teen*, a “outra juventude” existente fora desse padrão, especialmente a juventude homossexual, se encontrava excluída das representações midiáticas e dos planos políticos do país.

⁶⁴ TROVÃO, Flávio Vilas-Boas. *O Exército Inútil de Robert Altman: cinema e política* (1983). 2010. Tese (Doutorado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. doi:10.11606/T.8.2010.tde-16112010-141514. Acesso em: 9 de maio de 2020.

⁶⁵ *Idem.* pág. 118.

Assim sendo, podemos compreender a diferença entre as imagens nostálgicas evocadas por *San Junipero*, e aquelas evocadas no discurso político de Donald Trump. A nostalgia que se quer recordar e que é simulada dentro do sistema “*San Junipero*”, não está diretamente associada a essa busca por uma “reconstrução histórica” manifesta pelo uso político e restaurador da nostalgia. O anseio pelo passado evocado pelo episódio, busca resgatar o sentimento por momentos compartilhados, uma memória coletiva e individual que não se projeta como verdade histórica, mas como narrativa. Boym define essa tendência pela ideia de “nostalgia reflexiva”, sendo essa o anseio pelo passado tal como ele se manifesta individualmente, que evoca uma memória coletiva assim como a “nostalgia restauradora”, mas toma-a por outras vias. A nostalgia reflexiva, neste sentido, une as memórias individuais a reflexão crítica, sem opor uma a outra e trazendo consigo as ambivalências do passado.

Boym estabelece que a memória coletiva, neste sentido cultural, se distingue da memória coletiva nacional. Em suas palavras, a distinção ocorre pelas seguintes características:

“A memória coletiva será entendida aqui como pontos de referência comuns da vida cotidiana. Elas constituem um quadro social partilhado de recordações individuais. São dobras no leque da memória, não receitas para uma história modelo. [...] A memória nacional tende a fazer um único enredo teleológico a partir de recordações quotidianas partilhadas. As lacunas e descontinuidades são remendadas através de um conto coerente e inspirador de uma identidade recuperada. Em vez disso, os quadros quotidianos partilhados de memória coletiva ou cultural, oferecem-nos meros sinais para reminiscências individuais que podem sugerir múltiplas narrativas.”⁶⁶

Os “Anos 80” do sistema *San Junipero* nada remete seus usuários à real imagem do passado, mas às reminiscências de suas imagens que alcançam o presente, sendo utilizado para rememorar o cotidiano individual.

Assim, a crítica reflexiva em *San Junipero* se manifesta como um contraponto às imagens dos “Anos 80” e como elas alcançam o presente pelo discurso político. Ao contrário da juventude construída nas telas do cinema e da televisão naquela década de 1980, Yorkie não se sente representada por tais imagens, optando por se manter fiel a seu próprio estilo. Na sequência de trocas de roupas de Yorkie, a imagem da juventude “oitentista”, que se tornou um símbolo para outras produções nostálgicas pela década, não se adapta à realidade da personagem. Tanto o visual conservador do filme de Hughes, como o estilo andrógino das modelos do clipe de Robert Palmer,

⁶⁶ BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág.246. (tradução nossa).

um contraponto ao visual anterior, não satisfazem o anseio da personagem pela sua juventude.

Para Yorkie, o passado nostálgico de tais imagens cinematográficas dentro do sistema, é como uma roupa que nunca serviu. O anseio da personagem pela sua juventude vai além da mera reprodução desses estilos. O tema dos “Anos 80” em *San Junipero* manifesta essa tensão dos diferentes usos da nostalgia por esta década evocada não apenas pelas produções midiáticas, televisivas e cinematográficas, mas pelo discurso político conservador de Donald Trump no ano de produção do episódio.

A lenta transformação que culminou na inclusão gradativa da representatividade LGBT na mídia estadunidense, teve a primeira personagem lésbica como protagonista da série *HeartBeat* (1988-1989) no ano de 1989, no ano final do mandato de Reagan. Na década de 1990, apesar da continuidade dessa perseguição até meados da década, o grupo *GLAAD* (*Gay & Lesbian Alliance Against Defamation* em português, “Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação”) foi uma organização importante no combate ao sensacionalismo contra a comunidade homossexual, premiando produções midiáticas que representassem a causa de forma justa e inclusiva. No fim dos “Anos 90” e início dos “Anos 2000”, a representatividade lésbica ganhou maior espaço na televisão e no cinema estadunidense, representada por apresentadoras, atrizes e roteiristas conhecidas como Ellen DeGeneres, Jodie Foster e Wendy Sykes. Em 2017, o *GLAAD Awards* premiou *San Junipero* como o Melhor Episódio Individual, homenageando a forma com que a relação entre Yorkie e Kelly foram representadas.

Desta forma, *San Junipero*, bem como outras produções da Netflix como *Pose* (2018) e *The Getdown* (2017) se ancoram numa crítica a essa imagem dos “Anos 80” que chega à década de 2010 representada por uma juventude cinematográfica conservadora, branca, heteronormativa e ideologicamente alinhada aos discursos políticos da década. Ao tematizar a nostalgia pelos “Anos 80”, o episódio se apresenta crítico não à nostalgia como um sentimento que se tornou comercializado, mas às imagens e os valores evocados por esse sentimento no momento de sua produção.

O argumento tecnológico do episódio, que será aprofundado no capítulo 2 desta dissertação, também se relaciona a tendência reflexiva da nostalgia em 2016. A capacidade memorialística das novas tecnologias, são uma das responsáveis pela presença do passado no presente. No caso, o passado propagado por tais tecnologias, se manifesta como um passado midiático. Graças às transformações

tecnológicas e à dinâmica cultural da internet enquanto meio de comunicação, o acesso à memória, em especial à memória da cultura *pop*, foi amplamente convertido das mídias tradicionais e analógicas para as mídias digitais. A criação e massificação da *World Wide Web*, de computadores pessoais e aparelhos digitais, potencializou a capacidade de armazenamento, perpetuação e acesso da memória coletiva. Assim, a internet tornou-se uma “Biblioteca de Babel” de informações diversas, atuais e passadas, possíveis de serem acessadas com facilidade.

Conforme a análise de Reynolds, a “desmaterialização da memória” consequente desta transformação, proporcionou um acesso irrestrito e excessivo ao passado, consolidando uma nova prática cultural em relação as mídias tradicionais. A presença do passado audiovisual em plataformas como a Netflix e o YouTube evidencia uma interdependência que as novas mídias criaram com Hollywood, os canais de televisão e com a indústria musical. Estas plataformas digitais, além de possibilitar a criação de novos formatos de entretenimento, também se tornou uma biblioteca pública de gravações e antiguidades, ao passo que

“[...] uma proporção enorme do conteúdo do YouTube é composta pelo entretenimento convencional reapresentado, de forma fragmentada, pelos seus usuários: trechos de talk-shows, comerciais de TV antigos, temas musicais, filmagens vintage há muito tempo perdidas de bandas performando em programas de TV e sequências favoritas de filmes.”⁶⁷

A dinâmica cultural possibilitada por estas tecnologias digitais, longe de abandonar o formato das mídias clássicas e suas produções, tornou-as acessíveis, copiáveis, editáveis e duráveis, mantendo vivo o passado analógico através dos “espelhos escuros” presentes no cotidiano.

Por fim, outra característica desta dinâmica cultural desmaterializada da internet, se deu na transformação da distância temporal deste passado. A experiência temporal do uso e interação com a diversidade de possibilidades da internet pode ser, paradoxalmente, veloz e lenta, bem como temporalmente simultânea e sincronizada, a depender do desejo do seu usuário. Em um mesmo site como a Netflix, é permitido ao usuário experienciar o suspense do clássico filme *Psicose* (1960) de Alfred Hitchcock, a produção audiovisual mais antiga disponibilizada pela plataforma, ao mesmo tempo em que pode assistir todas as temporadas de alguma série lançada pela plataforma no mesmo dia, sem a necessidade de esperar por um novo episódio, como aconteceria nas mídias de *broadcasting*. A possibilidade de “viajar no tempo” e

⁶⁷ REYNOLDS, Simon, *Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past*. London: Faber and Faber, 2011. pág. 59. (tradução nossa)

ter diferentes experiências temporais pela interação com a plataforma, torna a sensibilidade temporal inconstante e fragmentada.

Portanto, podemos observar que a nostalgia, tal como se manifesta culturalmente pela mídia contemporânea, não se ampara apenas em uma intertextualidade esvaziada de sentido, que se volta para os estilos do passado com a finalidade de reciclá-los. Estes resgates estéticos, dramáticos ou narrativos fazem sentido à atualidade, que encontram alicerces na cultura de mídias e na nostalgia presente. O contexto político, social e tecnológico, sustentam as representações nostálgicas, reproduzidas à luz de questões que preocupam o presente. A sensibilidade nostálgica ou o anseio por um outro tempo, estão ali representados, ainda que explorados comercialmente por uma indústria global tal qual a Netflix e outros estúdios tradicionais do audiovisual. Essa análise pode nos amparar numa crítica à ideia de que tais produções nostálgicas estão submetidas apenas a uma reciclagem do passado, tal qual poderia ser herdada das concepções previamente pontuadas de Adorno e Horkheimer.

Tendo em vista tais especificidades das manifestações nostálgicas nesta época, compreendendo a relação desta nostalgia contemporânea com a lógica cultural do capitalismo previamente analisada, o argumento tecnológico do episódio *San Junipero* pode ser uma interessante janela para analisar a prevalência da nostalgia na modernidade.

1.2 – Um sintoma da Modernidade:

O argumento tecnológico fictício do episódio *San Junipero*, pautado em seu sistema de imersão nostálgica virtual, dramatiza dois temas aparentemente contraditórios: o progresso, representado por um futuro no qual o desenvolvimento tecnológico alcançou a capacidade de perpetuar consciências em um sistema operacional virtual, e a nostalgia, representada pela utilização desta ferramenta para reproduzir o passado. Futuro e passado, dois tempos opostos na compreensão moderna de tempo, se mesclam em um mesmo aparelho.

Tanto o “futuro próximo” da trama, quanto o passado romantizado da década de 1980 reproduzida pelo sistema, se referem aos anseios e imaginários do início do século XXI e do presente de sua produção. Ao mesmo tempo que o início do século XXI representou uma expansão global das tecnologias e plataformas digitais, esta

tecnologia também se tornou um meio de perpetuação e reprodução das imagens, dos sons, dos estilos e dos feitos do passado. A prevalência da nostalgia ao longo de quatro séculos, sobrevivendo em cenários futurísticos, paisagens tecnológicas e ambientes hostis para o passado, abre portas para uma compreensão deste sentimento como um sintoma não só de uma época, mas da estrutura da sociedade moderna, tecnológica e capitalista.

Em sua análise sobre nostalgia e memória, Andreas Huyssen propõe um reposicionamento da análise histórica em relação ao que ele chama de “síndrome de memória” no fim do século XX. O historiador faz um convite à análise da indústria cultural, afirmando que:

“[...] os interesses de lucro dos comerciantes de memória de massa parecem ser mais pertinentes para explicar o sucesso da síndrome de memória. Trocando em miúdos: o passado está vendendo mais que o futuro.”⁶⁸

Abordando a expansão dos estudos sobre memória a partir da década de 1980 e como essa se torna um produto *retrô* no início do século XXI, Huyssen retoma Adorno para contradizer a ideia de que a mercadorização e comercialização da memória gera apenas amnésia. Um alinhamento teórico completo ao temor dos frankfurtianos e às duras críticas de Adorno e Horkheimer à indústria cultural, é tido pelo historiador como uma posição parcial e insatisfatória para dar conta de compreender este anseio pelo passado da cultura de massa.

Huyssen, ao analisar a tensão entre a abordagem pessimista de Adorno e Horkheimer e a abordagem emancipadora de Walter Benjamin diante das tecnologias midiáticas e da indústria cultural, tenta não estabelecer um conflito entre as duas perspectivas, mas entendendo como complementa a outra. Assim como já analisado anteriormente, as críticas à indústria cultural no que diz respeito à comercialização em massa dos produtos culturais, à transformação de sentimentos em mercadorias e o poder ideológico de sua propaganda cabem nesta crítica e não devem ser descartadas.

Por outro lado, é possível atribuir aos produtos *retrô* um desejo espontâneo pelo passado, ainda que queira alcançar este passado por meio da própria reprodutibilidade⁶⁹ característica da indústria cultural. Portanto, não é possível reduzir a comercialização da memória apenas ao planejamento comercial de grandes indústrias como a Netflix e a indústria de Hollywood para justificar a nostalgia e o

⁶⁸ HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000. pág. 24.

⁶⁹ *Idem.*, pág. 26.

desejo por memória observado neste momento histórico. Há uma demanda prévia por esta memória que advém da própria transformação da sensibilidade temporal da modernidade e que é, de certa forma, atendida pelas novas tecnologias midiáticas e pela lógica da indústria cultural em forma de simulação e reprodução.

A relação do impacto da velocidade da sociedade moderna no cotidiano e a intensificação da nostalgia na modernidade é quase uma unanimidade nas análises sobre o tema, como observado nas obras de Boym, Reynolds, Huyssen, entre outros teóricos e autores que se debruçaram neste tema. A velocidade das transformações não apenas impacta a sociedade em pouco tempo, como atinge os indivíduos em sua sensibilidade. A análise voltada para as mudanças na sensibilidade moderna pode ser uma janela para compreender a própria sensibilidade da nostalgia.

Ainda no início do século XX, a análise central do sociólogo Georg Simmel sobre a compreensão da vida mental na metrópole, se debruçava sobre as manifestações sensíveis da cidade moderna na estrutura psicológica dos indivíduos que nela habitam. Sobre a estrutura mental do indivíduo na modernidade, Simmel afirma:

“O tipo do habitante da cidade grande — que naturalmente é envolto em milhares de modificações individuais — cria um órgão protetor contra o desenraizamento com o qual as correntes e discrepâncias de seu meio exterior o ameaçam: ele reage não com o ânimo, mas sobretudo com o entendimento, para o que a intensificação da consciência, criada pela mesma causa, propicia a prerrogativa anímica. [...] Essa atuação do entendimento, reconhecida, portanto, como um preservativo da vida subjetiva frente às coações da cidade grande, ramifica-se em e com múltiplos fenômenos singulares. As grandes cidades sempre foram o lugar da economia monetária, porque a multiplicidade e concentração da troca econômica dão ao meio de troca uma importância que não existiria na escassez da troca no campo.”⁷⁰

Portanto, para Simmel, as dinâmicas da sociedade na cidade grande seriam janelas pelas quais podemos entender a sensibilidade da sociedade moderna. A vida moderna, bombardeada por múltiplos estímulos sensíveis, torna o cotidiano dos indivíduos uma miríade de infinitas e ininterruptas impressões novas sobre o mundo.

Estas consequências da modernização, para Simmel, ameaçavam as dimensões humanas prestigiadas pelo próprio projeto da modernidade, como a liberdade e a versatilidade das interações sociais. O desenraizamento causado pelo estilo de vida metropolitano retira do indivíduo sua criatividade artística e não instrumental, reduzindo as relações sociais às meras trocas econômicas e obrigando-

⁷⁰ SIMMEL, Georg. *As grandes cidades e a vida do espírito*. Mana, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, Oct. 2005. pág. 578.

os, com a finalidade de se auto preservar mentalmente, a se tornar indiferente e reservado às mazelas e às contradições do mundo. Referenciado por Boym como um pensador “nostálgico pelos potenciais perdidos da aventura da liberdade moderna”⁷¹, sua sociologia contribuiu para conceber uma percepção apaixonada e artística, muito mais do que econômica e racional, das relações sociais da sociedade moderna.

A abertura sociológica para a compreensão da sensibilidade dos indivíduos face à modernização da sociedade, permite-nos questionar, à luz da contribuição de Simmel, o que o sentimento nostálgico representaria para este indivíduo estimulado por sentimentos diversos? Como, em meio à rapidez, à intensidade e ao imediatismo do estilo de vida da cidade grande, a nostalgia, um sentimento de pertencimento e anseio pelo passado, se manifesta na sociedade?

Mesmo tendo adquirido diferentes sentidos em diferentes tempos históricos desde o momento de sua origem, se manifestando culturalmente com significados diversos em sua longa duração, a nostalgia não deixou de ser um sentimento diretamente atrelado ao descontentamento com o tempo presente e a irreversibilidade do tempo linear da modernidade. A dinâmica temporal com que a vida, o mundo, a sociedade e o cotidiano são reconfigurados rapidamente nas sociedades industrializadas e urbanas, somado à irreversibilidade do tempo, potencializam a manifestação deste sentimento.

Com base na leitura de Georg Simmel, no livro “A Condição Sensível”, a historiadora Claudine Haroche realiza um profundo trabalho na compreensão da sensibilidade moderna, operando diferentes conceitos teóricos e pensadores que se debruçaram sobre o tema.

Em sua análise sobre esta estrutura de sentimentos do indivíduo moderno, Haroche diagnostica:

“[...] nas sociedades contemporâneas, a sensação contínua e o movimento permanente transformaram os modos de funcionamento sensoriais: estimularam o desinteresse, o descompromisso e o desengajamento, bem como afastaram as ideias de limite e consciência, e a própria noção de eu.”⁷²

Sobre este “desengajamento”, conceito que Haroche empresta de Marcel Gauchet, a historiadora sintetiza a sua hipótese da seguinte forma:

“O que interessa aqui é a existência de um desengajamento, fato sublinhado de forma reiterada em relação às sociedades contemporâneas: levanto, assim, a hipótese de que esse desengajamento – esse descompromisso resultante das sensações contínuas exercidas sobre o eu – influencia, de maneira profunda e insidiosa, as relações entre sensação, percepção,

⁷¹ BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág.24. (tradução nossa).

⁷² HAROCHE, Claudine. *A condição sensível*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008. pág.207.

consciência, reflexão e sentimentos, levando ao esmaecimento das fronteiras entre objetos materiais reais e imagens virtuais. Além disso, tal desengajamento toca os limites do eu, com efeitos sobre as maneiras de sentir e, sobretudo, sobre a própria capacidade de sentir.”⁷³

Assim sendo, como consequência da fluidez da modernidade e do bombardeio contínuo de estímulos e sensações sob os indivíduos, previamente compreendida por Simmel, o individualismo e o desengajamento se manifestam, dentre outras formas, pela confusão entre o real e o virtual.

Haroche destaca que as mutações tecnológicas modernas intensificam os mecanismos de percepção, em especial a audição e a visão, por meio de estímulos apressados e efêmeros que objetivam o prazer e a diversão momentânea. Decorrente desta exposição, o indivíduo na modernidade se torna suscetível à um constante movimento de novas práticas e novas sensibilidades, que acarretam em algumas consequências psicológicas como o isolamento, a distração, ao recalque de sentimentos e o afastamento de conflitos⁷⁴.

Retomando a forma com que Simmel encara a sensibilidade moderna, a autora frisa que a compreensão das transformações nos modos de sentir na modernidade são “efeitos dos modos de vida”. Ou seja, são “os comportamentos que induzem os sentimentos”⁷⁵, deixando de lado uma análise destes sentimentos como um fator pré-existente. E estas características da vida mental moderna são definidas, para Simmel, pela “impressão de tensão e de vaga melancolia, uma insatisfação secreta, um sentimento de urgência que nasce do frenesi da vida moderna” que levariam a “buscar uma satisfação passageira, momentânea, estímulos sempre novos, sensações e atividades exteriores”⁷⁶.

Bem próximos às ideias de Simmel, Adorno e Horkheimer analisam como a indústria cultural recusa as novidades, sempre operando como uma simples reprodução de si mesma. Dizem os teóricos:

“O sempre igual ainda regula a relação com o passado. A novidade do estágio da cultura de massa em face do liberalismo tardio está na exclusão do novo. A máquina gira em torno do seu próprio eixo. Chegando ao ponto de determinar o consumo, afasta como risco inútil aquilo que ainda não foi experimentado.”⁷⁷

⁷³ *Idem.* pág. 128.

⁷⁴ HAROCHE, Claudine. Transformação das Manieras de Sentir nos Fluxos sensoriais das Sociedades Contemporâneas. In: HAROCHE, Claudine. *A condição sensível*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008. pág.199-215.

⁷⁵ *Idem.* pág. 208.

⁷⁶ *Ibidem.*

⁷⁷ ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. O iluminismo como mistificação das massas (tradução: Julia Elisabeth Levy). In: *Indústria Cultural e Sociedade*. São Paulo: Paz e Terra, 2002. pág.16.

Conforme analisado anteriormente, a redução de riscos que subjaz nos produtos retrô e nos diversos “re” existentes na indústria cultural, é uma noção possível de ser explorada para compreender como a nostalgia se tornou um conceito mercadológico. Contudo, a totalidade da análise de Adorno e Horkheimer não conceberiam esta nostalgia como uma demanda do próprio consumidor ou da sociedade.

Por este ponto de vista, o passado da indústria cultural tende a ser concebido de forma redundante, orbitando o próprio eixo, apropriando-se de sua própria história. Mas o frenesi da vida moderna culminou em uma sensibilidade pelo passado, que nas décadas finais do século XX e principalmente no início do século XXI, nos remetem ao passado da própria indústria cultural. A prevalência da nostalgia e suas manifestações podem ser compreendidas como uma das consequências deste frenesi. Dada a velocidade com que o mundo ao redor, os produtos culturais se tornam temporalmente obsoletos, bem como a dinâmica acelerada da vida moderna desenraiza e desestabiliza os indivíduos. Mesmo os elementos culturais, visuais e estéticos do passado adquirem capacidade de ser reapresentado como uma novidade, um estímulo inédito a ser experimentado coletivamente e individualmente. Uma vez que esta vida mental é invadida por uma multiplicidade de sensações, “difusas e essencialmente visuais”⁷⁸, o passado se converte em experiência visual, efêmera, prazerosa e divertida no presente.

Entretanto, as críticas a forma com que esta nostalgia é representada não pode ser descartada desta análise. Os produtos retrô consumidos globalmente e a representação da nostalgia, ao fazer referência a um passado de consumo, explora um sentimento que, ao mesmo tempo se faz visual e prazeroso, esteriliza o passado. Não se trata de um passado de processos históricos locais ou símbolos nacionais, como seria representado em um filme biográfico de um líder nacional, mas um passado de produtos. Em especial, produtos midiáticos e mercadorias audiovisuais produzidas pelas grandes indústrias cinematográficas e musicais, originadas nos Estados Unidos e consumidas mundialmente. Como colocado por Boym, a obsessão pelas raízes da identidade estadunidense e a transformação do passado em souvenirs se tornou uma constante na cultura pop dos Estados Unidos⁷⁹. Ainda que este fenômeno possa ser compreendido como uma transformação da nostalgia em uma estratégia de vendas, a nostalgia comercializada é convidativa para uma análise

⁷⁸ HAROCHE, Claudine. *A condição sensível*. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008. pág. 208.

⁷⁹ BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág. 37. (tradução nossa)

de percepção temporal específica, que dialoga com esta “multiplicidade de sensações” anteriormente exposta, que marca a experiência moderna.

Boym se debruça sobre a definição de “Nostalgia Ersatz” do antropólogo Arjun Appadurai para apreender esta especificidade temporal da nostalgia comercializada. Definida como uma “nostalgia de poltrona” pelo antropólogo, esta seria uma “nostalgia sem experiências vividas ou memória coletiva histórica”, promovendo assim o anseio por experiências passadas que não estão inscritas em experiências individuais, mas em resquícios de experiências passadas. Boym se aprofunda nesta definição observando que:

“Todos os artefatos da civilização se tornam acessíveis e descartáveis através da reprodução em massa. [...] A *Nostalgia Ersatz* promovida pela indústria de entretenimento faz tudo sensível ao tempo e explora aquele déficit temporal oferecendo uma cura que é ao mesmo tempo um veneno”⁸⁰

Portanto, a indústria cultural banaliza este tempo, tornando tudo sensivelmente nostálgico, independentemente da relação que o consumidor tem com aquele produto. Esta característica explica também as representações idealizadas que as novas gerações, que nunca viveram nos “Anos 80”, possuem desta década, como uma manifestação de saudades de um tempo que nunca viveram.

Complementando esta análise, Boym conclui:

“A não ser que você seja um estrangeiro irremediavelmente nostálgico, você não consegue nem mesmo ansiar por algo que esteja fora da cultura pop. A cultura popular americana se tornou uma moeda comum para a nova globalização. As diferenças culturais são frequentemente mascaradas por trás de similaridades visuais. Enquanto a disponibilidade do entretenimento americano na Europa Ocidental e na Ásia, em primeiro momento, foram bem recebidos como uma nova abertura, sua expansão e ubiquidade se tornaram problemáticas ao longo do tempo, especialmente quando a cultura popular Ocidental gradualmente se tornou um sinônimo de democratização e suplantou outras experiências democráticas.”⁸¹

Por mais que, como descrito por Boym, as “nostalgias contemporâneas podem ser entendidas como séries de enredos interculturais que migram, estendendo-se para além das fronteiras nacionais”⁸², a mundialização do “*American Way of Life*” consolidou um imaginário de passado cujas referências culturais se tornaram, em grande escala, produtos comerciais produzidos nos Estados Unidos. Portanto, a nostalgia generalizada pelos “Anos 80” das canções românticas, dos filmes *teen* e das

⁸⁰ BOYM, Svetlana. *The future of Nostalgia*. Basic Books: New York, 2001. pág. 38. (tradução nossa).

⁸¹ *Idem*. pág. 39.

⁸² A autora complementa este apontamento com uma nota de rodapé, na qual analisa como a nostalgia pode colonizar a política e a história. BOYM, Svetlana. *Mal-estar na nostalgia*. História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography, v. 10, n. 23, 4 jul. 2017. pág. 163. DOI: <https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236>. Disponível em: <https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>. Acesso em: 4 de julho de 2020.

permanentes, pode ser analisada como um dos traços da hegemonia cultural do país, tendo “colonizado” a cultura e a nostalgia global.

Tendo em vista que a linguagem da nostalgia pode ser muito mais discursiva e emotiva do que vinculada a fatos e eventos concretos, o ato de jogar uma partida de *Pac-Man*, reproduzir estilos de personagens de filmes do John Hughes, tirar fotos em uma Polaroid e dançar canções *disco*, fez destas e de outras experiências passadas uma linguagem compartilhada de uma nostalgia ao mesmo tempo global e “Made in USA”. Ainda que não seja uma nostalgia de cunho nacionalista e de exaltação da pátria, subjaz neste consumo da nostalgia um sentimento de pertencimento em relação aos Estados Unidos, transformando estes produtos culturais consumidos no passado recente em monumentos de um mundo capitalista de outrora. Mundo capitalista este edificado, propagandeado e ideologizado pelos Estados Unidos.

Estes traços da cultura estadunidense que se manifestam na nostalgia comercial, operam menos como representação histórica e factual, e mais como uma noção generalizada de pertencimento, como se o passado visto nas telas do cinema e ouvido nos discos de vinil fossem uma experiência comum em todo mundo. Uma vez associados a ao passado, são entendidos não apenas como monumentos históricos, tal como seriam curados e emoldurados em um museu, mas principalmente como monumentos que podem ser adquiridos em lojas retrô, reproduzidos em um visual pastiche ou assistidos e ouvidos em plataformas digitais.

Yorkie, ao desprezar aqueles estilos pré-programados que copiam figurinos cinematográficos e musicais, bem como Kelly, que critica a superficialidade daqueles estilos, reagem à falta de autenticidade e de experiências reais deste “nostos” estético ao qual os outros usuários de San Junipero aderem. Contudo, ambas as protagonistas não abandonam a “algia” que os “Anos 80” e todos os produtos ali expostos para consumo representam.

O passado das gerações nascidas nas décadas finais do século XX não fogem da experiência de cultura de consumo das mídias, dos produtos industriais e da experiência da urbanização e modernização. Na virada do século XX para o século XXI, mesmo as cidades modernas, seus estímulos visuais e seus espaços de consumo se tornaram espaços carregados de memória. Estas ruínas da era industrial podem ser exploradas não apenas nas cidades-fantasma do leste europeu, que fossilizaram o estilo de vida soviético após o acidente nuclear de Chernobyl em 1986,

mas sobretudo no coração do capitalismo: nas fábricas abandonadas da *General Motors* em Detroit, no cemitério de aviões no Deserto de Mojave na Califórnia, e nas dezenas de “*dead malls*”, assim denominados os antigos shoppings abandonados, ao longo de diversas cidades dos Estados Unidos⁸³.

Como analisado por Huysen, tomando de empréstimo o conceito de Boym, a nostalgia que estas ruínas da vida moderna evocam, podem ser circunscritas no conceito de nostalgia reflexiva, uma vez que unem a saudade de outro tempo à reflexão crítica:

“Temos saudade das ruínas da modernidade porque elas ainda parecem encerrar uma promessa que desapareceu na nossa era: a promessa de um futuro alternativo.”⁸⁴

A imagem destes espaços suscita, ao mesmo tempo, uma crítica à promessa utópica do liberalismo econômico tal como ela foi posta em prática, bem como o anseio pelo que essa utopia poderia ter sido e pelos caminhos que ela poderia ter tomado.

O projeto de modernização cultural e social, a ideia de progresso, tanto da experiência liberal quanto da experiência socialista, não mitigou a sensibilidade nostálgica. Apesar de se manifestarem de formas diferentes, ambas resultam da exacerbação da nostalgia que o próprio progresso causou. Pelas palavras de Boym,

“A tecnologia, que prometera superar o deslocamento e a distância moderna e fornecer a miraculosa prótese para as agruras nostálgicas, tornou-se mais rápida que o desejo nostálgico. Mais exatamente, tecnologia e nostalgia tornaram-se codependentes: a nova tecnologia e a propaganda estimularam a nostalgia artificial – pelas coisas que nunca pensávamos perdidas – e a nostalgia antecipatória – pelo presente que foge na velocidade de um *click*.”⁸⁵

Analisando a nostalgia reproduzida pela tecnologia *San Junipero*, bem como a evocada pelos produtos retrô, é possível se deparar com uma ambiguidade desta relação mútua entre o progresso tecnológico e a nostalgia ou a memória: de certa forma, os produtos do progresso científico e tecnológico permitiram que as mídias de comunicação e as tecnologias digitais fossem capazes de reproduzir, ainda que virtualmente, as imagens do passado, como se estas fossem um “remédio” capaz de

⁸³ O site www.deadmalls.com, tal qual um site de agência de viagens, oferece uma compilação da localização de todos os shoppings abandonados no território estadunidense, dados detalhados da história de cada um e relatos sobre experiências e memórias destes lugares. No YouTube, existem alguns registros audiovisuais de pessoas que exploram estes locais como se fossem verdadeiros arqueólogos. Disponível em: <www.deadmalls.com>. Acesso em: 9 de julho de 2020.

⁸⁴ HUYSEN, Andreas. *Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, política da memória*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014. pág. 93.

⁸⁵ BOYM, Svetlana. *Mal-estar na nostalgia*. História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography, v. 10, n. 23, 4 jul. 2017. pág. 156. DOI:<https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236>. Disponível em: <<https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>>. Acesso em: 4 de julho de 2020.

eliminar ou ao menos desacelerar as ansiedades provocadas pela velocidade constante da modernidade.

Por mais virtual e reproduzível que seja esta nostalgia, replicada e vendida para uma infinidade de consumidores e inserida dentro de uma lógica industrial, estas manifestações de nostalgia não estão completamente esvaziadas de sentido. Huyssen lembra que a compreensão contemporânea da memória adquire novos sentidos, desde o romantismo oitocentista e o declínio de tradições retóricas, quando a memória passou a estar intrinsecamente associada à ideia de experiência e de perda. O historiador relembra as passagens da obra *Em Busca do Tempo Perdido*, de Marcel Proust, bem como os pressupostos filosóficos de Walter Benjamin sobre a modernidade, para compreender a valorização da experiência individual e a perpetuação do presente na sensibilidade da memória⁸⁶.

A nostalgia experimentada nestas décadas iniciais do século XXI, saudosa pelo que os “Anos 80” representou, longe de anular a sensibilidade moderna por completo, parece indicar um anseio pelos projetos inacabados da própria modernidade e todo o seu potencial perdido. Enxergando nas obras de Proust, Benjamin e Simmel uma nova concepção no campo do consumo cultural, tanto Boym quanto Huyssen acreditam que estas são conseqüentes das mudanças estruturais na percepção e na sensibilidade moderna.

Se debruçando sobre as novas experiências museológicas e a atual apropriação de tecnologias nas exposições artísticas, Huyssen se questiona se estes não seriam sintomas de uma recente concepção de cultura. De forma retórica, Huyssen sintetiza suas dúvidas se questionando:

“Se o meio da percepção estética está realmente vinculado aos meios da vida moderna, como sustentaram Benjamin e Simmel, deveríamos considerar o provisório como um tipo de experiência cultural sintomática do nosso tempo, que reflete o processo de aceleração do nosso amplo meio e que conta com níveis mais avançados de instrução visual. Neste caso, a pergunta-chave é: como fazer uma distinção entre o que chamei de diversões instantâneas anteriores, com toda sua superficialidade e aspecto terapêutico, e o que um vocabulário mais antigo descreveria como inspiração estética e experiência “genuína”? Seria plausível sugerir que a epifania modernista altamente individualizada (como foi celebrada por Joyce, Hofmannsthal, Rilke e Proust) se tornou um fenômeno publicamente organizado da cultura pós-moderna do esvanecimento?”⁸⁷

⁸⁶ HUYSSSEN, Andreas. *Memórias do modernismo*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997, pág. 241.

⁸⁷ *Idem.*, 241.

Huysen propõe ainda que o velho conceito de cultura, baseado nas continuidades, nas heranças, nos cânones, limita a compreensão do potencial produtivo e cultural das manifestações instantâneas e voláteis da contemporaneidade⁸⁸.

O historiador sustenta que um aprofundamento na forma com que a cultura se manifesta através dos novos meios e das novas tecnologias, não deve se submeter à busca por um espaço de “pureza” que ainda exista fora da indústria cultural. Estas questões podem suscitar novas abordagens sobre a nostalgia e como ela se manifesta culturalmente neste tempo.

Uma vez que se trata de uma condição nascida da modernidade, e propagada pela lógica do consumo que estrutura a sociedade globalizada e gestada também nessa modernidade, a nostalgia, tal como vivida no século XXI aparenta ter sido “capturada” pelo consumo. O anseio nostálgico precede o consumo, mas não exclui a problemática de entendê-lo pelo consumo. O anseio pelos “Anos 80”, representado em *San Junipero* e expresso em outras produções nesse sentido, tem como referência, sobretudo, o passado de um período em que se moldaram as bases culturais de potencialização da individualidade, de conservação de princípios morais, de valorização do espírito liberal e toda transformação cultural vivida nos Estados Unidos nesta década e posteriormente exportado mundo a fora por vias da indústria cultural hollywoodiana.

Não parece ser contraditório ou desprovido de crítica conceber que estas imagens do passado, ainda que tenham sido criadas diante de uma lógica industrial de reprodução, de comercialização e de lucro, possam ser consumidas de forma nostálgica, uma vez que a indústria cultural, as culturas de mídia e as novas tecnologias se tornaram um imperativo na cultura global ao longo do século XX. O pertencimento que o presente evoca por este passado recente, pelo contrário, parece ter sido capturado pela própria obsolescência, na instantaneidade, na dessincronização e na reprodutibilidade das fotos das *Polaroids*, das filmagens analógicas das películas, das batidas românticas das canções de outrora e dos ruídos dos discos de vinil, experiências que se tornaram as “máquinas do tempo” desta época.

Retornando à *San Junipero*. Com esta reprodução imagética e sonora do apelo que a nostalgia pelos “Anos 80” teve para as duas primeiras décadas do século

⁸⁸ *Idem.*, pág. 240.

XXI, é possível estabelecer algumas reflexões críticas sobre a demanda cultural pelo passado nesta época. Não seria absurdo conceber, a partir da análise do episódio e dos aspectos históricos do momento de sua produção, que as manifestações culturais de nostalgia se expressam pelo consumo, ainda que não tenham deixado de ansiar pelo passado. O passado dos “Anos 80” que ambienta o episódio, representa a nostalgia desta época pela forma com que a juventude, as produções audiovisuais e a cultura pop da década de 1980 alcançam o presente carregados de sentimentalismo. Além disso, o episódio torna presente em seu argumento tecnológico e dramático, a capacidade que as novas mídias digitais, fundamentais à crítica de *Black Mirror* e à transformação da sensibilidade moderna, potencializam no presente este retorno ao passado cultural analógico convertido em tecnologias digitais.

Capítulo 2: As “telas escuras” de *Black Mirror* – a representação da tecnologia virtual em *San Junipero*.

“Quão perigosa é a aquisição do conhecimento e quão mais feliz é o homem que crê que sua vila natal é o mundo, do que aquele que aspira tornar-se maior do que sua natureza permite”.
- *Frankenstein, ou o Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley.

Após encontrar Kelly em 2002, Yorkie, já apaixonada, questiona a jovem extrovertida sobre o motivo de sua fuga do ano de 1987. Kelly responde que gostava “de trocar de música” e que não devia satisfações à Yorkie. As duas se dirigem ao banheiro do bar, e um diálogo conflituoso entre as duas protagonistas tem início:

Yorkie: - Não se trata de dever nada. Se trata de ter maneiras. Você não sabe quem sou. Você não sabe o que “isso” [San Junipero] significa para mim.

Kelly: - “Isso” significa “diversão”. Ou pelo menos deveria. [...]

Y - : Então, você não se sente mal? [Kelly não responde]. Pelo menos você deveria se sentir mal. Ou pelo menos sentir alguma coisa.

O conflito se encerra com Yorkie se retirando do banheiro. Kelly se vira para o espelho e desfere um soco no objeto, quebrando a superfície. A câmera se dirige para sua mão trêmula, mostrando não haver nenhum corte, e retorna para o espelho já renovado pelo sistema.

O espelho quebrado que se renova é apresentado como uma destas dicas misteriosas para o espectador sobre o que não é visto em tela, mas que mostram a interferência da tecnologia naquela realidade. Além de realizar um paralelo imagético com o espelho negro trincado do início de todos os episódios da antologia *Black Mirror*, o soco de Kelly no espelho representa também o principal conflito de interesses entre as duas protagonistas: Kelly não quer sentir nada, apenas se divertir naquela vida virtual e esterilizada de sentidos, enquanto Yorkie deseja que aquela experiência não seja vazia de sentimentos.

Contudo, o conflito não impede que as duas se entendam e fiquem juntas antes da meia-noite daquele dia. Na casa de praia de Kelly, o último diálogo antes da virada dramática do episódio é revelador. Kelly declara estar com câncer, que os médicos sempre projetam poucos meses de vida e que seu marido Richard, ao falecer, decidiu por não fazer a “passagem” para San Junipero, nem ao menos experimentar. Esta seria a motivação da personagem em também não aderir à passagem eterna para San Junipero. Este diálogo entre as protagonistas se encerra com uma promessa de Kelly para Yorkie de que iria visitá-la na “vida real”. As duas se abraçam carinhosamente e a câmera corta para o rádio relógio em plano fechado⁸⁹, marcando “11:59 pm” e saltando para “12:00 pm”.

⁸⁹ Um plano fechado é a utilização da câmera de forma aproximada, comumente empregada para evidenciar ao espectador o que está em tela.

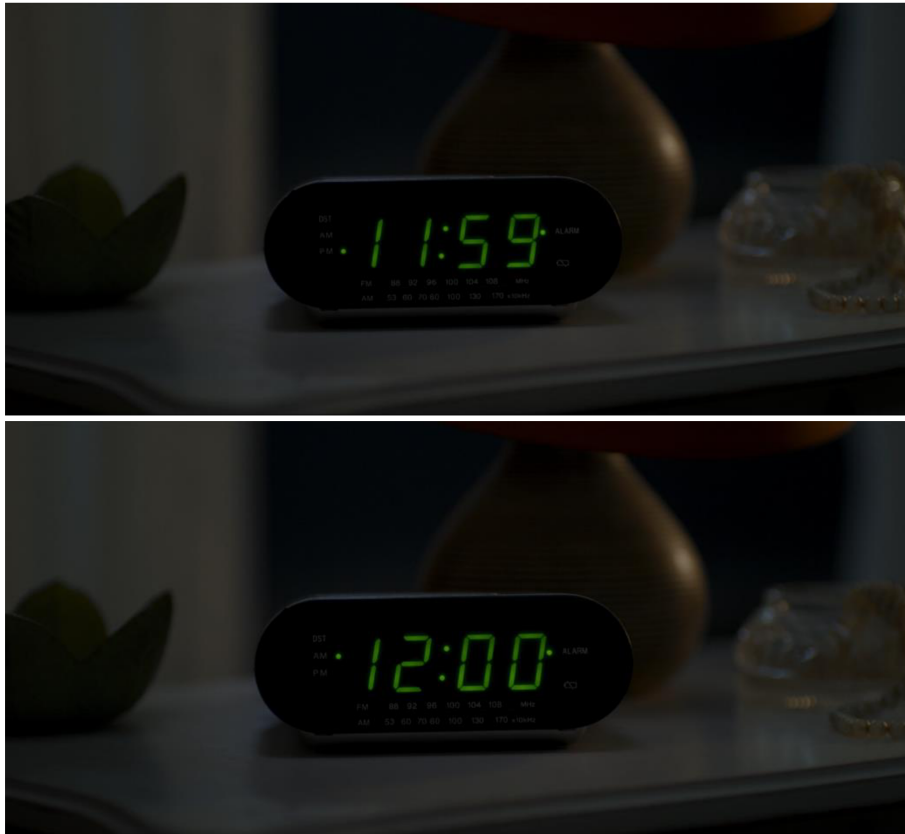


Figura 15: Transição do relógio de 11:59pm para 00:00pm. 38m30s.

A partir desta cena, que marca a virada dramática, o espectador é introduzido à ambientação futurista do episódio e a realidade das duas protagonistas. Ao longo da primeira metade do episódio *San Junipero*, situada quase exclusivamente no ano de 1987, é revelado ao espectador apenas algumas dicas misteriosas sobre o argumento tecnológico do episódio. Quando as viagens temporais de Yorkie para os anos de 1980, 1996 e 2002 tem início, o espectador é conduzido a crer se tratar de uma máquina do tempo, tema recorrente na literatura e nas produções cinematográficas de ficção científica, o qual ainda não havia sido explorado pela antologia *Black Mirror*. Contudo, após o minuto 38, é revelado a “realidade” da trama, situada em um futuro “não muito distante”, no qual as duas protagonistas se encontram em idades entre 60 e 70 anos.



Figura 16: Plano geral de Kelly (à direita) e Yorkie (ao centro), no interior de um quarto da empresa TCKR. 40m21s.



Figura 17: Plano fechado em Kelly beijando Yorkie. 40m44s.

As sequências que sucedem esta virada buscam oferecer algumas explicações sobre a trama. O espectador é apresentado à Kelly já idosa – interpretada agora por Denise Burse –, saindo de Carson City no estado de Nevada e se dirigindo à cidade onde Yorkie estaria internada em coma, em Santa Rosa, no estado da Califórnia. Ao entrar nas dependências da empresa, Kelly visita Yorkie (Annabel Davis) em coma, sobrevivendo por aparelhos de respiração em um quarto branco. Acima da cama de Yorkie, a luz neon rosada e a parede púrpura, remetem visualmente o espectador às luzes do bar da Tuckers. Kelly segura as mãos de Yorkie e lhe dá um beijo na testa. Ao sair do quarto, Kelly é surpreendida pela chegada de Greg, um funcionário da TCKR responsável pelo acompanhamento de Yorkie no sistema.

No início do episódio, no momento que se apresenta para Kelly, Yorkie menciona o nome de Greg como seu “marido”, sem evidenciar que se tratava do funcionário que estaria ajudando a personagem a realizar a sua eutanásia, através de um casamento simbólico, com objetivos exclusivamente legais. Em um diálogo com Greg, na saída do quarto, o funcionário revela que Yorkie estaria se casando para

realizar a eutanásia, algo que a jovem ruiva não havia explicado para Kelly. Os dois se dirigem se dirigem á cafeteria da TCKR de Santa Rosa, dando início a uma sequência de diálogo que permite ao espectador desvendar algumas informações sobre argumento tecnológico e sobre a trama. O funcionário conta à Kelly sobre os acontecimentos da vida de Yorkie, sua briga com a família e o acidente de carro, revelando que Yorkie se encontra em coma haviam 40 anos. Greg então diz:

Greg: - A vida toda dela foi assim, basicamente. O sistema de San Junipero foi importante para ela. Muito importante. Agora, até a hora do falecimento dela, quando ficará permanente, ela está no limite de 5 horas por semana. Acredito que você também.

Kelly: - Eles limitam o nosso tempo. Não confiam em dar mais tempo.

G: - Dizem que enlouquece se você ficar demais. Não se levanta, desassocia o corpo da mente...

K: - Como se isso já não acontecesse em nos asilos. O sistema foi criado para fins terapêuticos. Terapia de imersão nostálgica. Você mergulha num mundo de memórias. Ajuda contra o mal de Alzheimer, é o que dizem.

Kelly questiona Greg sobre a realização do casamento e o funcionário responde:

Greg: - O Estado é muito rígido com casos de eutanásia. Ele precisa da assinatura do médico do paciente e de um membro da família. Isso impediu que as pessoas optassem por isso só porque preferem San Junipero. Mas a família de Yorkie é extremamente religiosa e não quer assinar.

Essa obrigatoriedade, segundo Greg, teria sido implementada após a criação e popularização do sistema. A família de Yorkie, por ser muito religiosa, decidiu não realizar a eutanásia, obrigando Yorkie a procurar um cônjuge exclusivamente com essa finalidade. Greg indica que um pastor realizaria a cerimônia e ironiza a situação, dizendo que o casório aconteceria em seu intervalo do café.

Por este diálogo, podemos concluir que o sistema de San Junipero seria uma tecnologia recente que fora inaugurada em algumas partes do território dos Estados Unidos pela TCKR, e tornou-se, até certo ponto, um problema para a sociedade. Como dito por Kelly, o sistema terapêutico foi criado com a finalidade de sanar patologias e doenças, sendo associado até mesmo ao tratamento do mal de Alzheimer. Porém, como exposto por Greg, algumas mudanças legislativas foram necessárias para não permitir que as pessoas pudessem facilmente “passar” para San Junipero por acreditarem que a vida no sistema fosse melhor do que a vida “real”.



Figura 18: Plano geral de Kelly e Greg conversando na cafeteria da TCKR. 43m41s.

Essa problemática associada ao tema da tecnologia, tal como ela é pensada e representada no episódio, será explorada ao longo deste capítulo. Desde o seu surgimento em 2011 no Reino Unido, a antologia de ficção científica *Black Mirror* se tornou um foco de debates, dentro e fora do âmbito acadêmico, sobre as críticas representadas na série. Dentre as críticas, se sobressai uma compreensão geral de que o argumento dramático da antologia tem como alvo as contradições advindas da interação da sociedade com as tecnologias digitais. Em *Black Mirror*, os argumentos tecnológicos das diferentes narrativas estão relacionados à forma com que estes possíveis desenvolvimentos técnico-científicos impactam a vida, o cotidiano, o imaginário e as crenças de uma sociedade. Não se trata de descrever com detalhes as funcionalidades dos aparelhos e sistemas operacionais. Mas sim, problematizar a forma com que as inovações tecnológicas utilizadas na sociedade potencializam determinadas contradições, valores morais e éticos, sentimentos e questões sociais e existentes na própria sociedade.

Dentre estas problematizações presentes na antologia, estão inclusas: o uso vigilante das câmeras dos aparelhos digitais – como nos episódios *Toda a Sua História*

(2011) e *Urso Branco* (2012); a interferência das redes sociais na política e na opinião pública – como no episódio piloto, *Hino Nacional* (2011); a espetacularização do cotidiano presente nas mídias digitais e televisivas – como em *Quinze Milhões de Méritos* (2011) e em *Queda Livre* (2015); a chantagem de hackers e a privacidade online – como no episódio *Manda Quem Pode* e em *Arkangel*. Ao longo destes e outros episódios, o espectador é apresentado à conceitos tecnológicos e parafernália diversas que vão de abelhas mecânicas a câmeras que permitem indivíduos gravarem o cotidiano pelos olhos e acessar suas memórias em qualquer momento, chamado na série de *Grão*.

O nome “Black Mirror” pode ser entendido como uma alusão a este conceito principal da série: em uma referência aos materiais escuros que formam as telas de LCD e LED, presentes nos bolsos, nas paredes das salas de estar, nos escritórios e nas ruas, a antologia busca tornar presente as reflexões sobre os usos e abusos destes “espelhos negros” e da Internet como as tecnologias que movimentam hoje as estruturas da economia global nos conglomerados financeiros de Wall Street em Nova York, ao mesmo tempo que servem como meio de comunicação para cidadãos de baixa renda no interior do Brasil. Estas tecnologias se tornaram fundamentais para compreender a interação da sociedade globalizada do início do século XXI. Assim como outrora foi a importância da imprensa, da fotografia, do rádio, do cinema e da televisão, a ubiquidade destas telas e da Internet faz da crítica de *Black Mirror* uma análise global sobre a condição de uma sociedade na qual os aparelhos de smartphone, notebooks e tablets se tornaram os meios pelo qual a sociedade deste período reflete sobre si e se faz representada.

Analisar estas leituras e a recepção da antologia *Black Mirror*, contudo, não se limita à busca por quantidade de espectadores, mas também a qualidade das reações e dos comentários sobre os roteiros e enredos explorados pela série. Os argumentos tecnológicos, os futuros próximos e as tramas de determinados episódios da antologia deram visibilidade a questões e fenômenos sociais desconhecidos para uma parcela do grande público que a série alcançou. Desta forma, a série se tornou uma espécie de panfleto de alerta para fenômenos possíveis ou já existentes. O principal fragmento desta recepção da série está no uso da frase “Isso é muito *Black Mirror*” – em inglês, “*That’s so Black Mirror*” –, que foi transformado em um bordão amplamente utilizado para associar acontecimentos reais à ficção da produção da *Netflix*.

Dadas as críticas sociais e o estilo de narrativa, a série *Black Mirror* ganhou méritos no meio acadêmico e na discussão pública sobre as tecnologias digitais e virtuais, uma vez que suas especulações imaginativas conseguem dramatizar, problematizar e dar visibilidade às questões que envolvem presença da tecnologia no dia-a-dia nesta segunda década do século XXI. Outrora especulada pelas ficções científicas do século XX, as interações humanas por meio da tecnologia se tornaram não apenas determinantes, mas aparentemente inescapáveis do cotidiano. Tendo em vista tal característica, a série e o gênero passaram a ser intimamente associadas à paisagem tecnológica vivida nas sociedades globais. A relação de inventividade e entre a ficção científica e sua relevância para a compreensão da sociedade na qual ela é produzida, fora elogiada por J. G. Ballard, escritor de ficção científica britânico, ainda no ano de 1971, pelo comentário:

“Tudo está se tornando ficção científica. Das margens de uma literatura quase invisível, surgiu a realidade intacta do século XX. O que os escritores de ficção científica moderna inventam hoje, você e eu vamos fazer amanhã.”⁹⁰

O seguinte capítulo buscará analisar as representações da tecnologia em *San Junipero* e como estas foram lidas pelos espectadores. Para tal, será realizada a historicização do gênero de ficção científica, investigando as transformações ocorridas em sua história e em suas estruturas narrativas. De forma semelhante, intenta-se contextualizar o episódio e suas representações em relação às tecnologias virtuais e conectadas do século XXI, buscando investigar a forma com que o imaginário técnico-científico e a relação entre a sociedade e tais tecnologias podem ser apreendidos pela análise do episódio.

2.1 – A racionalidade do progresso pelas imagens da ficção.

O termo “ficção científica” foi utilizado pela primeira vez em 1926 nos Estados Unidos, e Hugo Gernsback, criador da revista do gênero *Amazing Stories*, para designar os romances fantásticos de Júlio Verne e Edgar Allan Poe. A descrição e as profecias baseadas em conceitos científicos destes autores, foram a inspiração de Gernsback para fundamentar este gênero que descrevia o rigor da ciência pelas letras da ficção. Contudo, como pontuado por Lucas Flávio Martins, a origem do gênero é confusa pois “a miscelânea de origens dos autores do gênero é notoriamente

⁹⁰ BALLARD, J. G. *Fictions of Every Kind*. United Kingdom: *Books and Bookmen*, 1971 (p. 205-206). Disponível em: <https://www.jgballard.ca/non_fiction/jgb_fictions.html>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

variada”⁹¹. Mas a estrutura narrativa do gênero teria surgido na Europa, um século antes.

No início do século XIX, a obra *Frankenstein – O Prometeu Moderno* (1818), de Mary Shelley teria contribuído “para a exploração do discurso racionalista pela literatura, tornando-a conhecida popularmente como a “mãe da Ficção científica”⁹². A crítica de Shelley à capacidade catastrófica dos experimentos científicos e o potencial destruidor da eletricidade, tecnologia revolucionária na Europa do início do século, inaugurou na literatura uma perspectiva negativa desta modernização que se construía nas fábricas da Inglaterra.

Contudo, a ficção científica ganhou força e popularidade no século XX, uma vez que o avanço científico proporcionaria diferentes temas possíveis de serem abordados. Acompanhando as revoluções científicas deste período, o gênero se ramificou em diferentes subgêneros. As *Space operas*, subgênero mais popular da ficção científica nos Estados Unidos entre as décadas de 1930 e 1940, somavam as expectativas das inovações científicas no campo da robótica e da exploração espacial, com aventuras humanas de colonização do espaço e domesticação de robôs.

Apesar destas *Space operas* terem nascido de uma literatura alternativa e considerada infantil na década de 1920, suas narrativas foram fundamentais para que a ficção científica ganhasse popularidade e apelo comercial. Através de produções como as revistas em quadrinho publicadas pela *Amazing Stories*, dos romances literários diversos de Isaac Asimov e produções televisivas como *Jornada nas Estrelas* (1961-1963), o subgênero de *Space operas* foi a principal marca do sucesso comercial da ficção científica entre as décadas de 1930 até 1960⁹³.

Buscando entender a narrativa da ficção científica em sua relação com a modernidade, Fátima Régis diz que:

“As mudanças sonhadas pela Modernidade – a emancipação do homem pela razão, a construção de organizações sociais democráticas e o controle da natureza pela ciência – eram a narrativa única e linear pretendida pelos modernos. Enquanto pensadores e cientistas buscam as condições de concretização da Utopia Moderna por meio da antecipação do futuro, os escritores de ficção científica narram as outras utopias, distopias e

⁹¹ FLAVIO, Lucas. *Da Conquista do Espaço às Portas do Paraíso: a Ficção Científica entre Utopias e Distopias*. In: Revista Cantareira, Rio de Janeiro: UFF, edição 23/ jul-dez 2015. p. 63. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/cantareira/article/view/27818/16225>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

⁹² *Idem.*, p.62.

⁹³ O termo “Space opera” teria sido cunhado em 1941, por Wilson Tucker, em uma analogia às novelas “soap operas”. JAMES, Edward. *Science Fiction in the Twentieth Century*. Oxford: Oxford University Press, 1994. p.38.

heterotopias possibilitadas pelo entrelaçamento entre subjetividade, tecnociência e outras configurações de espaço e tempo.”⁹⁴

Conforme a definição dada por Régis, o imaginário que constitui o gênero de ficção científica se pauta em um tripé narrativo: a subjetividade, o desenvolvimento tecnocientífico e o espaço-tempo⁹⁵. Para Régis, pautando-se na relação entre o imaginário e a ficção literária,

“Podemos descrever o papel da ficção na produção do imaginário atual da seguinte maneira: a ficção científica (ato de ficcionalização) tem a função de cruzar as fronteiras entre o real/existente (os produtos engendrados pela tecnociência) e o imaginário de sua época.”⁹⁶

Deste tripé narrativo, surgiam alguns temas característicos dos romances e das tramas do gênero, como a “indefinição de fronteiras entre humano e não-humano, visível e invisível, natural e artificial e real e virtual”⁹⁷. Em *San Junipero*, por exemplo, a trama entre o objetivo pessoal das protagonistas e a escolha de viver ou não em uma vida virtual, traz à tona esta subjetividade complexa destas fronteiras. Portanto, a análise de Régis contribui para estabelecer determinadas estruturas narrativas que acompanham a ficção científica desde sua origem.

A partir desta análise, podemos nos ater a aproximação possível entre a ficção científica e a escrita da história no tema que converge o estudo de ambas: o tempo histórico. Em acordo com os conceitos de “espaço de experiência” e “horizonte de expectativas”, estabelecidos na análise semântica de Reinhart Koselleck, antes das revoluções vividas na Europa na virada do século XVIII para o XIX, as projeções temporais e os prognósticos políticos se pautavam em uma expectativa maior do que a experiência.

Neste momento, a relação que o presente estabelecia com o futuro e com o passado, se pautava na seguinte fórmula elaborada pelo historiador:

“Quanto menor o conteúdo de experiência, tanto maior a expectativa que se extrai dele. Quanto menor a experiência tanto maior a expectativa — eis uma fórmula para a estrutura temporal da modernidade, conceitualizada pelo “progresso”. ”⁹⁸

⁹⁴ RÉGIS, Fátima. “Como a ficção científica conquistou a atualidade: tecnologias de informação e mudanças na subjetividade”. Intercom - Revista Brasileira de Ciências da Comunicação [en linea]. 2005, XXVIII(2). p.116. Disponível em: < <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=69830958006>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

⁹⁵ *Idem.*, p.116.

⁹⁶ RÉGIS, Fátima. *Os autômatos da ficção científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico*. Porto Alegre: Intexto, v. 2, n. 15, julho/dezembro 2006. p.3.

⁹⁷ RÉGIS, Fátima. “Como a ficção científica conquistou a Atualidade” IN: __. *Nós, Ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina*. Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação da ECO-UFRJ, 2002, 227p. Tese de Doutorado. p.43.

⁹⁸ KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006, p.327.

Desta forma, o “horizonte de expectativas” da modernidade que se instaurava na Europa, esteve comumente relacionado em buscar desvendar ou antever, no presente, os avanços, as facilidades e os benefícios que o progresso poderia oferecer para a sociedade. Esta relação com o tempo histórico seria fundamental à narrativa de ficção científica e suas expectativas, sejam elas otimistas ou pessimistas.

Contudo, como aponta o historiador, as revoluções e o acúmulo de experiências políticas muda esta relação ao longo do século XIX. As expectativas e os idealismos filosóficos pensados no século XVII e XVIII, foram possíveis “enquanto as experiências anteriores não eram suficientes para fundamentar as expectativas geradas por um mundo que se transformava tecnicamente”⁹⁹. Após os eventos revolucionários e as mudanças sociais experimentadas no século XIX, conceitos políticos como liberalismo, republicanismo e democracia, outrora carregados de expectativas, sofreram mutações “quando os projetos políticos correspondentes se transformam em realidade, as velhas expectativas se desgastam nas novas experiências”.¹⁰⁰

Desta forma, o acúmulo de eventos históricos e realizações no “espaço de experiência” acarreta em uma nova perspectiva sobre o “horizonte de expectativas”, pois “quanto maior a experiência, tanto mais cautelosa, mas também tanto mais aberta a expectativa.”¹⁰¹. Tal como analisado por Koselleck, ao definir a maneira com que o progresso científico atua de forma acelerada:

“O futuro desse progresso é caracterizado por dois momentos: por um lado, pela aceleração com que se põe à nossa frente; por outro lado, pelo seu caráter desconhecido. Pois o tempo que se acelera em si mesmo, isto é, a nossa própria história, abrevia os campos da experiência, rouba-lhes sua continuidade, pondo repetidamente em cena mais material desconhecido, de modo que mesmo o presente, frente à complexidade desse conteúdo desconhecido, escapa em direção ao não-experimentável.”¹⁰²

Concluindo, Koselleck utiliza esta relação para evidenciar a tensão e as mutações que as duas categorias fundamentais a sua análise sofrem no desenrolar dos eventos da modernidade.

Diante disso, as narrativas de ficção científica são livres para eleger um mesmo tema em diferentes perspectivas, estando elas atreladas ora a uma

⁹⁹ *Idem.*, p.326.

¹⁰⁰ *Ibidem.*

¹⁰¹ KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006, p.327.

¹⁰² KOSELLECK, Reinhart. *Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2006, p.36.

compreensão otimista e utópica, ora pautadas em uma cautelosa expectativa pessimista das transformações modernas. De acordo com a análise de Régis, esta abertura do gênero para diferentes perspectivas seria um “desajuste” da ficção científica em relação à modernidade, pois “uma ficção que se pretende científica parece não compreender a contradição implícita nos dois termos: a liberdade proporcionada pela ficção e o rigor exigido pela ciência”¹⁰³. Podemos dizer ainda que, nas perspectivas otimistas, a liberdade da ficção se mescla ao prognóstico científico, sobressaindo a expectativa em detrimento da experiência. Por outro lado, nas perspectivas pessimistas do gênero, sobressai o diagnóstico e o acúmulo de experiências em detrimento das expectativas, sendo a liberdade da ficção também uma liberdade de contestar o discurso científico.

No século XX, os saltos tecnológicos tiveram como pano de fundo as finalidades exclusivas do uso bélico, ao mesmo tempo que foram utilizados como meios de propagação ideológica e demonstração política de poderio militar. Como apontado por Eric Hobsbawm, em seu comentário sobre os saltos tecnológicos:

“Não fosse pela Segunda Guerra Mundial, e o medo de que a Alemanha nazista explorasse as descobertas da física nuclear, a bomba atômica certamente não teria sido feita, nem os enormes gastos necessários para produzir qualquer tipo de energia nuclear teriam sido empreendidos no século XX. Outros avanços tecnológicos conseguidos, no primeiro caso, para fins de guerra mostraram-se consideravelmente de aplicação mais imediata na paz pensamos na aeronáutica e nos computadores, mas isso não altera o fato de que a guerra ou a preparação para a guerra foi um grande mecanismo para acelerar o progresso técnico.”¹⁰⁴

Portanto, uma grande parcela das principais revoluções científicas deste “breve século XX”, estiveram intimamente associadas ao esforço de guerra e ao contexto social e político vivido desde o início da Primeira Guerra Mundial em 1914, até o fim da Guerra Fria, em 1991.

O longo “espaço de experiências” de catástrofes humanas ocasionadas pelo avanço científico durante todo o século, permeou até a conclusão da Guerra Fria, no terço final do século XX. Os interesses ideológicos e políticos que pautaram o “horizonte de expectativa” do progresso científico e tecnológico no desenrolar destes eventos, ocuparia o imaginário e as representações do avanço científico com mais

¹⁰³ RÉGIS, Fátima. *A ficção científica e a questão da subjetividade do homem-máquina. Com Ciência*, 59. 2004. Disponível em: <<http://www.comciencia.br/reportagens/2004/10/08.shtml>> Acesso em: 10 de outubro de 2020.

¹⁰⁴ HOBBSAWM, E.J. *A era dos extremos: o breve século XX, 1914-1991*. São Paulo: Cia. das Letras, 1995. p.53.

intensidade no pós-guerra. Desta forma, a visão romântica do progresso científico, especialmente após os eventos da década de 1940, se fragilizou.

Ao longo do século XX, o acúmulo deste “espaço de experiência” e o “horizonte de expectativas” do desenvolvimento técnico-científico foi acrescido por uma infinidade de novas condições de produção de subjetividade, de novas tecnologias e novas compreensões de espaço-tempo que transformaram a experiência humana individual e coletivamente. Este desenvolvimento científico acelerado, ao mesmo tempo que “abreviou” o campo de experiências, década após década introduzindo constantes revoluções científicas e inovações tecnológicas revolucionárias – apenas cinco décadas separam o primeiro voo em 1906 da primeira alunissagem em 1969, conduziu o “horizonte de expectativas” e a condição humana pós-guerra a um futuro desconhecido e temeroso.

Na ficção científica, como nos indica Lucas Flávio, “a sensação de mal estar causada pela tecnologia pós Segunda Guerra Mundial pipocaria na literatura e no cinema do período”¹⁰⁵, e se tornaria uma importante expressão destes anseios. Neste contexto, criticando as possibilidades catastróficas e o potencial totalitário do desenvolvimento científico, as obras *Admirável Mundo Novo* (1932), de Aldous Huxley e *1984* (1949), de George Orwell, apresentaram alternativas ao gênero de ficção científica. Ambas produzidas no contexto das experiências totalitárias vividas na Europa, estas duas obras se consolidaram como cânones da chamada “ficção distópica” ou “romance distópico”.

A partir da segunda metade do século XX, a ficção científica ganharia novos espaços e novos cenários em suas narrativas e fantasias. Como analisado pelo historiador britânico Edward James, em sua longa análise social sobre as produções de ficção científica no século XX, com a emergência da Guerra Fria, as condições econômicas da Europa gradualmente se tornaram favoráveis à importação da cultura produzida nos Estados Unidos.

“Em termos gerais, a vitória da ficção científica americana foi apenas uma das facetas da supremacia cultural dos Estados Unidos pós-guerra. O domínio de Hollywood, do jazz e da música popular americana, da moda americana, já estava sendo estabelecida, pelo menos na Europa ocidental, antes da Segunda Guerra Mundial. Mas a influência cultural americana após a Guerra

¹⁰⁵ FLAVIO, Lucas. *Da Conquista do Espaço às Portas do Paraíso: a Ficção Científica entre Utopias e Distopias*. In: Revista Cantareira, Rio de Janeiro: UFF, edição 23/ jul-dez 2015. p. 63. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/cantareira/article/view/27818/16225>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

foi mais disseminada, como resultado do predomínio econômico dos americanos.”¹⁰⁶

Neste momento, a ficção científica estadunidense se torna “vitoriosa”, conforme adjetivado por James, pois os cenários de suas narrativas se tornaram cada vez mais presentes no imaginário europeu e mundial, resultado da disseminação cultural do país:

“[...]Indiscutivelmente, os eventos imediatos do período pós-guerra – em particular a emergência da Guerra Fria e a ameaça de uma guerra nuclear – foram favoráveis para a importação da ficção científica americana: elas fizeram as pessoas se tornarem mais interessadas em uma ficção que olhava para o futuro, e para um futuro que cada vez mais parecia que se tornaria americano”.¹⁰⁷

Este futuro “americanizado” das ficções científicas, transformaria o gênero e especialmente as distopias, uma vez que a nação e o território dos Estados Unidos se tornariam o novo palco das críticas distópicas e das projeções utópicas idealizadas no mundo. Entre as décadas de 1950 e 1980, tanto na literatura quanto nas produções audiovisuais, as narrativas do gênero de ficção científica são tomadas pela cultura estadunidense e pelas discussões sociais e políticas efervescentes neste período.

Porém, além dos anseios e do mal estar em relação ao avanço científico que pautou o imaginário durante a Guerra Fria, comumente orbitando o temor da escalada nuclear, esta nova geração da ficção científica passaria a dar atenção a outras questões e imaginários no que diz respeito também à tecnologia cotidiana. É preciso ressaltar que a cultura de consumo estadunidense neste momento estava sendo invadida por televisores, fornos de micro-ondas, telefones, máquinas de lavar, aspiradores de pó, entre outros produtos que reduziam a escala das grandes máquinas das fábricas, e tornavam presente a automação e a inteligência técnica no dia-a-dia.

Todos estes aparelhos e essa atmosfera tecnológica se tornaram gradualmente comuns no cotidiano estadunidense nas décadas de 1950 e 1960, neste momento de prosperidade econômica para o país. Uma das principais produções do gênero neste momento foi a série antológica *Além da Imaginação* (1959-1964), produzida por Rod Serling e veiculada na CBS nos Estados Unidos. A série, que explorou temas sociais e políticos, como guerras atômicas, exploração espacial, controle governamental e o temor das tecnologias autômatas, também ampliou os horizontes do gênero para temas sensíveis e filosóficos, como nostalgia, ansiedade e

¹⁰⁶ JAMES, Edward. *Science Fiction in the Twentieth Century*. Oxford: Oxford University Press, 1994. p.55. (tradução nossa)

¹⁰⁷ *Idem.*, pág. 56.

mortalidade¹⁰⁸. Desde o surgimento de *Black Mirror*, as duas séries são comparadas, dada a estrutura antológica dos episódios, além da forma com que ambas as produções expõem críticas ao seu presente.¹⁰⁹

Neste mesmo período, na literatura, a descrição científica e os temas estritamente espaciais e técnicos das *Space Operas* seriam abandonados pela chamada geração *New Wave*, cuja importância e influência posterior foi consagrada por narrativas experimentalistas que enfatizavam a crítica social voltada a esta nova realidade do país. Tendo o oeste dos Estados Unidos, especialmente o estado da Califórnia, se tornado um dos principais centros de disseminação da contracultura no país, a nova literatura de ficção científica que surgia neste período teve este território como seu principal berço.

Na década de 1950, as convenções de ficção científica ganharam força em nas regiões de Santa Rosa, Santa Clara, Pasadena e San Francisco no estado da Califórnia, sendo o local de criação da *World Science Fiction Convention*, convenção de ficção científica existente desde 1939 e responsável pelo Hugo Awards, principal premiação literária do gênero. Esta região foi fundamental para a popularização e para a interação de escritores expoentes da *New Wave* como Philip K. Dick, Ursula K. Le Guin, Ray Bradbury e Octavia Butler.

A leitura dos romances e contos destas autoras e destes autores da *New Wave*, soma o futurismo e as tecnologias fantásticas a críticas aos papéis de gênero, ao racismo, a condição humana após a Segunda Guerra Mundial e ao consumismo. Entre outros temas, a *New Wave* aterrissou a ficção científica em temas políticos e filosóficos, disseminando críticas a um público amplo, numa época em que os Estados Unidos se consolidavam como uma hegemonia cultural. J. G. Ballard definiu as preocupações desta geração de escritores sintetizando que:

“[...] as maiores revelações do futuro imediato acontecerão, não na Lua ou em Marte, mas na Terra, e é seu interior, não seu exterior, que precisa ser explorado. O único planeta alienígena é a Terra.”¹¹⁰

¹⁰⁸ LAFRANCE, Adrienne. *How The Twilight Zone Predicted Our Paranoid Present*. Georgia, 31 de dezembro de 2013. Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/12/how-em-the-twilight-zone-em-predicted-our-paranoid-present/282700/>>. Acesso em: 9 de outubro de 2020.

¹⁰⁹ A série clássica foi disponibilizada na plataforma da *Netflix* no catálogo dos Estados Unidos. Seu título foi atualizado em 2019 pelo diretor estadunidense Jordan Peele, apresentando novas temáticas à antologia, sendo produzida e transmitida pelo serviço de assinatura de vídeo por demanda *CBS All Access*.

¹¹⁰ BALLARD, J. G. *Which Way to Inner Space?*. *New Worlds* 118 (May 1962), p. 117. *apud*. JAMES, Edward. *Op. cit.* 1994. p.123.

Nesse novo estilo e nas novas abordagens do gênero, a vida cotidiana estadunidense se tornaria o cenário comum das utopias e distopias destes autores, dando um novo tom à crítica da ficção científica.

Neste período, a Califórnia se despontava como polo industrial e tecnológico, influenciado por pesquisas na área de genética, computação e engenharia espacial financiadas por instituições acadêmicas públicas e privadas como a Universidade da Califórnia, Universidade de Stanford e o Instituto de Tecnologia de Pasadena. Utilizando as palavras de Manuel Castells, “se a primeira Revolução Industrial foi britânica, a primeira revolução da tecnologia da informação foi norte-americana, com tendência californiana”¹¹¹. E assim como a Revolução Industrial da Inglaterra foi um importante espaço do surgimento do gênero de ficção científica no início do século XIX, os Estados Unidos entre as décadas de 1950 e 1980 se tornou o palco da revolução tecnológica que transformaria também o gênero.

Em meio a esta confluência de ideias no interior do estado, dezenas de empresas do ramo de tecnologia ganharam força, especialmente na baía de San Francisco, revolucionando as inovações científicas no parque industrial que viria a ser chamado de Vale do Silício. Nesta região foram criadas as principais empresas de informática que deram início à esta revolução industrial da era digital nas décadas de 1960 e 1970, como a *Apple Inc.*, a *Intel* e a *Hewlett-Packard*. Como apontado por Castells, as origens sociais da revolução da tecnologia da informação são diversas, contando com o alto investimento financeiro, a herança de estudos tecnológicos militares e a competitividade entre as universidades¹¹². Estas universidades da região também se despontariam no ramo da engenharia genética e espacial. Ainda no século XXI, “o coração das inovações eletrônicas”¹¹³ se mantém vivo no Vale do Silício, contando também com a presença das principais potências comerciais tecnológicas da popularização da Internet, como a Google, o Facebook, o Twitter e a Netflix.

Desta forma, durante este período, a Califórnia representou uma vanguarda das transformações culturais e sociais do país. Na ficção científica, a região se tornaria fonte de inspiração para o gênero,

“[...] seja como lugar de inspiração utópica ou como um reino de distopia, onde a história e a autenticidade são apagadas e a beleza natural é ameaçada por má gestão econômica e ambiental. A Califórnia ofereceu aos

¹¹¹ CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 21ª edição. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2020. v. 1. pág. 116.

¹¹² *Idem.*, pág. 116.

¹¹³ *Idem.*, pág. 117.

escritores de FC um espaço frutífero onde as plantas visionárias do futuro – utopias sociopolíticas e sexuais, vanguardas técnico-culturais, estímulos a reinvenções coletivas e pessoais – são projetadas em uma paisagem bela e fragilizada.”¹¹⁴

Fosse este um progresso social de experiências coletivistas e de contracultura, ou um progresso técnico pela ideologia do liberalismo econômico e a cultura de livre-mercado, este espaço de utopia e distopia se tornou um lugar canônico para a nova ficção científica. A frieza das indústrias altamente tecnológicas do estado do oeste contrastava com o cenário desértico de seus arredores e a cultura pujante desta região. Cantada como inspiração nostálgica na popular canção *California Dreamin’* de 1965, do grupo *The Mamas and the Papas*, o estado da costa oeste dos Estados Unidos se tornava uma fábrica de “sonhos elétricos”, imaginados pelos escritores de ficção científica, e tornados reais por esta revolução tecnológica.

Este contexto também contou com a participação de Hollywood, em Los Angeles, onde o gênero torna-se alvo de interesse dos estúdios entre as décadas de 1960 e 1980. As tecnologias multimídia criadas pela revolução informacional na Califórnia criou conexões comerciais entre os projetos do Vale do Silício e os estúdios de Hollywood. Com o surgimento da *New Hollywood*¹¹⁵, as produções cinematográficas da época foram marcadas pela aposta dos estúdios em diretores independentes, jovens, recém-egressos das faculdades de cinema e fortemente influenciados pela contracultura da época, como Francis Ford Copolla, Ridley Scott, Steven Spielberg e George Lucas. Os diretores desta geração foram responsáveis por importantes produções de contestação cultural e política como *Sem Destino* (1969), *Woodstock* (1970), *Apocalypse Now* (1979) e *Nascido Para Matar* (1987), contrários ao militarismo.

Especialmente no cinema, o gênero de ficção científica ganha novas roupagens, uma vez que a imagem e o som das salas de cinema permitiram uma outra forma de sensibilidade em relação ao imaginário do gênero. Flavio aponta dois fatores para a transformação que o cinema representa para a ficção científica:

“Primeiro é o aparecimento de filmes de ficção científica com roteiros originais em maior número. Isso faz com que a imagem na ficção científica seja alterada. Quer dizer: a literatura sempre mobilizou imagens através da

¹¹⁴ GROSSMAN, A. *et al.*, *California in Science Fiction: The Future is Here*. Los Angeles: LA Review Book, august 15, 2013. Disponível em: <<https://lareviewofbooks.org/article/78685/>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

¹¹⁵ Sobre as produções cinematográficas do gênero de ficção científica no período da *New Hollywood*, ver mais em: FLÁVIO, Lucas Martins, *Luzes e Sombras na Ficção Científica: heterotopia e distopia na obra de George Lucas (1971-1977)*. Uberlândia: Programa de Pós-Graduação de História, 2017, 124fl. Dissertação de Mestrado. p. 70.ág

imaginação. Através da literatura, e com os materiais disponíveis em determinada época, cineastas e ilustradores materializaram figuras concebidas nas mentes de escritores e leitores. Com roteiros originais de filmes de ficção científica, era possível que o cinema passasse a disputar o lugar de criação com a literatura. O segundo ponto eleva essa possibilidade a uma potência maior: o desenvolvimento de técnicas digitais para manipulação de imagens. Assim, o que se figurava como irreal, torna-se verossímil através de maquiagens e fantasias no cinema – o que também é possível no teatro, por exemplo. No entanto, com o desenvolvimento de técnicas cada vez melhores de fotografia especial e efeitos especiais, o impossível torna-se possível.”¹¹⁶

Desta forma, grandes produções do gênero nesta época se aproveitaram das imagens anteriormente “mobilizadas” pela literatura para torna-las visíveis e sonoras nas grandes telas.

No cinema, em muitos casos, as adaptações cinematográficas da ficção científica tomam o lugar do prestígio das obras literárias originais. Desde *Metrópolis* (1927), uma adaptação da novela de Thea Von Harbour dirigida por Fritz Lang, a literatura do gênero contribuiu na produção de roteiros e suas imagens contribuíram na construção de cenografias, ao passo que o cinema se tornou a porta de entrada para o consumo da literatura por parte do público e do interesse de editoras. Na *New Hollywood*, a literatura ganhou importantes adaptações cinematográficas como *O Planeta dos Macacos* (1968) adaptação do livro homônimo de Pierre Boule (1963) e dirigido Franklin J. Schaffner, *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) adaptação da obra de Arthur C. Clarke (1968) e *Blade Runner* (1982), adaptação da obra *Androides Sonham com Ovelhas Elétricas?* (1968) de Philip K. Dick e dirigida por Ridley Scott.

Estas imagens de Hollywood também foram alimentadas pela indústria tecnológica. Castells aponta que, na região de San Francisco, havia uma conversão de ideias entre artistas, projetistas gráficos e desenvolvedores de software, no que o sociólogo chama de “Sarjeta da Multimídia”¹¹⁷. As imagens criadas no cinema de ficção científica dialogavam com o que era produzido nos arredores de Los Angeles. A presença de engenheiros espaciais e designers industriais das universidades de tecnologia, como o artista conceitual Syd Mead¹¹⁸, bem como a participação dos

¹¹⁶ FLÁVIO, Lucas Martins, *Luzes e Sombras na Ficção Científica: heterotopia e distopia na obra de George Lucas (1971-1977)*. Uberlândia: Programa de Pós-Graduação de História da Universidade Federal de Uberlândia, 2017, 124fls. Dissertação de Mestrado. p.73.

¹¹⁷ CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 21ª edição. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2020. v. 1. p.120.

¹¹⁸ No site oficial do artista, é possível encontrar alguns desenhos originais realizados na produção de filmes como *Blade Runner* (1982) e *Alien* (1979) e *Tron* (1982). Ver mais em: <<http://sydmead.com/gallery/>>. Acesso em: 11 de outubro de 2020.

próprios escritores nas produções dos filmes, se tornou uma constante na construção cinematográfica da ficção científica.

Conforme a análise de Martins sobre a produção cinematográfica do gênero neste período, o fortalecimento da ficção científica e suas críticas

“[...] passaria a ser produzida no território da tecnologia e do progresso sem limites, onde a cultura do consumo e a exaltação do sistema capitalista estavam sendo retomadas pela confiança renovada no *american way of life*.”
119

Ou seja, enquanto a utopia do “estilo de vida americano” se disseminava culturalmente no mundo, as distopias da ficção científica ofereciam um contraponto ao discurso político, dramatizando em suas tramas as reflexões morais, políticas e existenciais sobre os caminhos tortuosos do progresso vivido no país. E o cinema hollywoodiano daria visualidade, sonoridade e uma maior sensibilidade a estas críticas.

Desta forma, as distopias pensadas por estas gerações transformadoras do gênero na literatura, na televisão e no cinema, deixavam de lado a ideia de um estado totalitário opressor, como a crítica presente do contexto europeu das distopias de Orwell e Huxley. O momento apresentava um “espaço de experiência” econômico, social e político no qual as grandes indústrias comerciais ganhavam força política e os aparelhos tecnológicos produzidos por tais indústrias se tornavam cada vez mais presentes no cotidiano.

Esta transformação é representada em filmes como *No Mundo de 2020* (1973), *Blade Runner* (1982), *RoboCop* (1987) e *Eles Vivem* (1988). Nessas produções, o “horizonte de expectativas” do avanço científico e o impacto das tecnologias na sociedade tem como pano de fundo a presença de indústrias monopolistas, a condição humana da sociedade consumista, mudanças climáticas e a violência urbana. Em cidades como Nova York e Detroit, neste período, as projeções catastróficas destas distopias se tornavam cada vez menos distantes da realidade de violência urbana, corrupção institucional e declínio econômico. Consequentes da má condução das políticas liberais aplicadas pelo presidente Richard Nixon nos Estados Unidos na década de 1970, e que se desdobram no início da década de 1980 com o temor das políticas da “Era Reagan”¹²⁰.

¹¹⁹ FLAVIO, Lucas. *Da Conquista do Espaço às Portas do Paraíso: a Ficção Científica entre Utopias e Distopias*. In: Revista Cantareira, Rio de Janeiro: UFF, edição 23/ jul-dez 2015. p. 67.

¹²⁰ AZEMBUJA, Bruno Soute de. *Distopias da Era do Blockbuster: representações urbanas na ficção científica*. Brasília: Programa de Pós-Graduação da Universidade de Brasília, 2019, 111 fls. Dissertação de Mestrado. p.32.

A partir da década de 1980, o teor crítico das produções de ficção científica se aprofundaria na realidade distópica da utopia liberal que se projetava. Neste período, a expansão comercial dos computadores pessoais produzidos pela *IBM*, *Apple Computers* e *Microsoft* acompanharam a introdução do sistema operacional MS-DOS e das interfaces gráficas que permitiam uma melhor interação humana com os computadores. Outrora presente apenas nas sedes das grandes empresas em toneladas de *mainframes*, os computadores pessoais se transformaram na “nova televisão”, atendendo a um mercado milionário, que fizeram as indústrias Apple Computers, por exemplo, saltar de uma empresa com capital de US\$ 91 mil, em 1976, para US\$ 583 milhões, em 1982.¹²¹

Como analisado por Pierre Levy, neste período de criação de novas tecnologias da informação:

“[...] um verdadeiro movimento social nascido na Califórnia na efervescência da "contracultura" apossou-se das novas possibilidades técnicas e inventou o computador pessoal. Desde então, o computador iria escapar progressivamente dos serviços de processamento de dados das grandes empresas e dos programadores profissionais para tornar-se um instrumento de criação (de textos, de imagens, de músicas), de organização (bancos de dados, planilhas), de simulação (planilhas, ferramentas de apoio à decisão, programas para pesquisa) e de diversão (jogos) nas mãos de uma proporção crescente da população dos países desenvolvidos. Os anos 80 viram o prenúncio do horizonte contemporâneo da multimídia. A informática perdeu, pouco a pouco, seu status de técnica e de setor industrial particular para começar a fundir-se com as telecomunicações, a editoração, o cinema e a televisão.”¹²²

Consequentemente a esta cultura multimidiática que se popularizava na década de 1980, o subgênero *cyberpunk* se consolida na literatura e no cinema, apresentando novas tendências do gênero de ficção científica para esta década e se mantendo até o início do século XXI. Tendo como exemplares literários algumas das obras de ensaístas como Bruce Sterling e Rudy Rucker, bem como a integração da literatura de mangás japonesa de Masamune Shirow e Katsuhiko Otomo, a literatura *cyberpunk* ganha forma e vida pela obra *Neuromancer*, do escritor estadunidense William Gibson. Contudo, o cânone do subgênero não se limitaria à literatura, tendo a cenografia e as trilhas sonoras do filme *Blade Runner* também como uma de suas principais influências.

¹²¹ CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 21ª edição. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2020. v. 1. p.98.

¹²² LÉVY, Pierre. *O que é Cibercultura?*. São Paulo: Ed. 34, 1999, p.30.

Como analisado por Douglas Kellner, além do prestígio literário que tornou Gibson e outros representantes do subgênero, os representantes vanguardistas da ficção científica produzida a partir da década de 1980, o autor foi responsável também por construir uma “nova mitologia e uma nova visão científica da era tecnológica”¹²³, tornando-o ao mesmo tempo um escritor de ficção científica e um teórico social. Kellner entende que as obras de Gibson caminham lado a lado às teorias sociais elaboradas por Jean Baudrillard, também nos anos 1970. Kellner diz:

“Tanto Baudrillard como os autores de *cyberpunk* destruíram as fronteiras entre filosofia, teoria social, literatura e cultura de mídia, criando textos que tentam captar as vertiginosas vicissitudes e a pungente intensidade dos nossos ambientes *high-tech*”.¹²⁴

Desta análise de Kellner, podemos evidenciar que as características críticas do gênero acabam por se confundir e colaborar com as críticas intelectuais da teoria social com a cultura midiática consumida pela sociedade. Esta “destruição das fronteiras” entre filosofia, teoria social e cultura de massas enxergada por Kellner como sendo um dos traços do *cyberpunk*, se tornou uma das principais heranças para a ficção científica e para as abordagens acadêmicas sobre a Internet no século XXI.

A partir da trajetória do gênero aqui exposta, seja na literatura ou no cinema, é possível compreender as imagens e diagnósticos da ficção científica como traços culturais e representações do imaginário de um mundo inventado racionalmente pela modernidade. Não há nos enredos futuristas de ficção científica qualquer intenção de estabelecer fatos sobre como o futuro será ou quais tecnologias serão consumidas. Ou seja, a relação entre a sociedade moderna e as tecnologias que dela são criadas é o cerne dramático e crítico do gênero, não a descrição fria e técnica do avanço científico. As diferentes contradições criadas pela aceleração tecnológica neste período e a representação dramática de sua inserção na vida cotidiana pelo gênero, popularizaram a leitura e o consumo da ficção científica como uma crítica ao futuro do progresso científico.

Portanto, na análise histórica e cultural, a ficção científica se mostra de grande relevância para o historiador que se ocupa em compreender os imaginários e as representações em um dado presente. Estas representações e imaginários, no caso da ficção científica, carregadas de anseios, expectativas e experiências, não estão aquém da realidade e possuem implicações na vida cotidiana e prática dos indivíduos

¹²³ KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia – Estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001, p.379.

¹²⁴ *Idem.*, p.393.

em sociedade. Assim analisadas, e concordando com a preocupação metodológica de Chartier, as representações, “embora aspirem à universalidade de um diagnóstico fundado na razão, são sempre determinadas pelos interesses de grupo que as forjam”¹²⁵, portanto, estão em constante concorrência, não são estanques e se transformam junto com a sociedade.

Dito isso, investigar a tensão entre o gênero e a sociedade na qual ele se insere se faz necessário à análise histórica do gênero. Embora a história da ficção científica apresente uma infinidade de produções que colaborem com o discurso científico e se consolidaram como representações otimistas e utópicas do progresso, as produções de ficção científica distópicas do século XX e XXI são especialmente frutíferas para esta investigação, dando ênfase tensão entre as produções que se propuseram a serem críticas ao próprio presente no qual foram produzidas. Assim, a investigação do gênero no século XXI prescinde de uma compreensão das concorrências e mutações se deram nas narrativas de ficção científica no desenrolar do século XX.

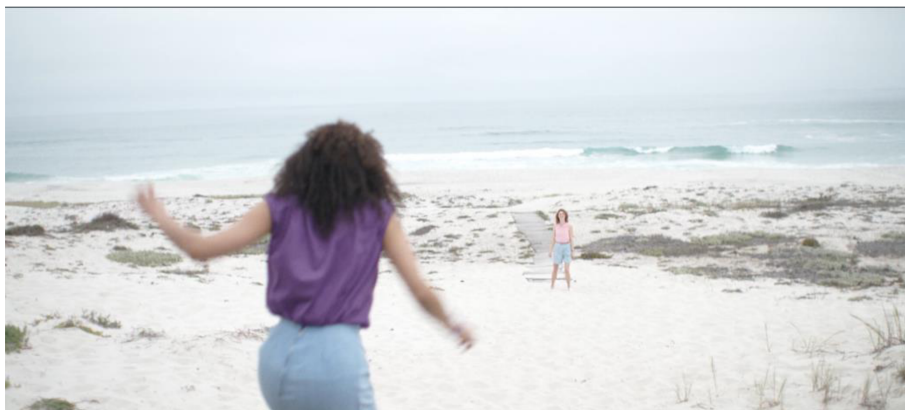
Fazer uma análise histórica da ficção científica dá conta não apenas de sua gênese literária moderna, mas, sobretudo, dos temas e estilos que compõem seu percurso e da construção do imaginário tecnológico dramatizado pelo gênero. É possível concluir até aqui, que o estudo da ficção científica pode ser frutífero na compreensão de imaginários sociais e fundamental nesta análise não somente para conceber como as revoluções científicas foram influenciadas pelas imagens mobilizadas pela ficção científica, mas para estabelecer a importância do gênero para a compreensão crítica da sociedade moderna.

2.2 – O “real” e o “virtual” em debate:

Após o diálogo com Greg, Kelly visita o quarto de Yorkie novamente. Ao lado da cama, a jovem senhora é conectada a San Junipero. A sequência mostra Kelly “plugando” um pequeno aparelho branco arredondado, com algumas luzes internas, na lateral de sua frente. Logo após essa cena, o espectador “entra” em San Junipero

¹²⁵ CHARTIER, Roger. *A história cultural: entre práticas e representações*. Ed. 2. Lisboa: Difel, 1990. p.17.

junto com a personagem, por meio de uma câmera subjetiva¹²⁶ que acompanha Kelly correndo em direção à Yorkie.



Figuras 19: Kelly sendo conectada e à San Junipero e encontrando Yorkie. 44m53s

Kelly alcança Yorkie e dá início a um diálogo que ocorre em um jogo de plano e contra plano de câmeras:

Kelly: - Olha, eu preciso ser rápida. Eu falei com Greg. Você vai “partir” amanhã?

Yorkie: - Sim. Algumas horas após o casamento. Parece que vou passar a minha lua-de-mel aqui, para sempre.

Kelly interrompe Yorkie e complementa:

Kelly: - Eu vou dizer uma coisa louca. (Kelly se ajoelha) Você quer se casar comigo? Greg parece ser ótimo, mas... Que tal alguém com quem tenha alguma conexão?

Yorkie abre um sorriso, ajoelha-se na areia e beija Kelly, aceitando sua proposta. As duas personagens trajam roupas distintas, mas com cores aproximadas. A presença da cor púrpura e da cor rosa novamente entra em destaque com a

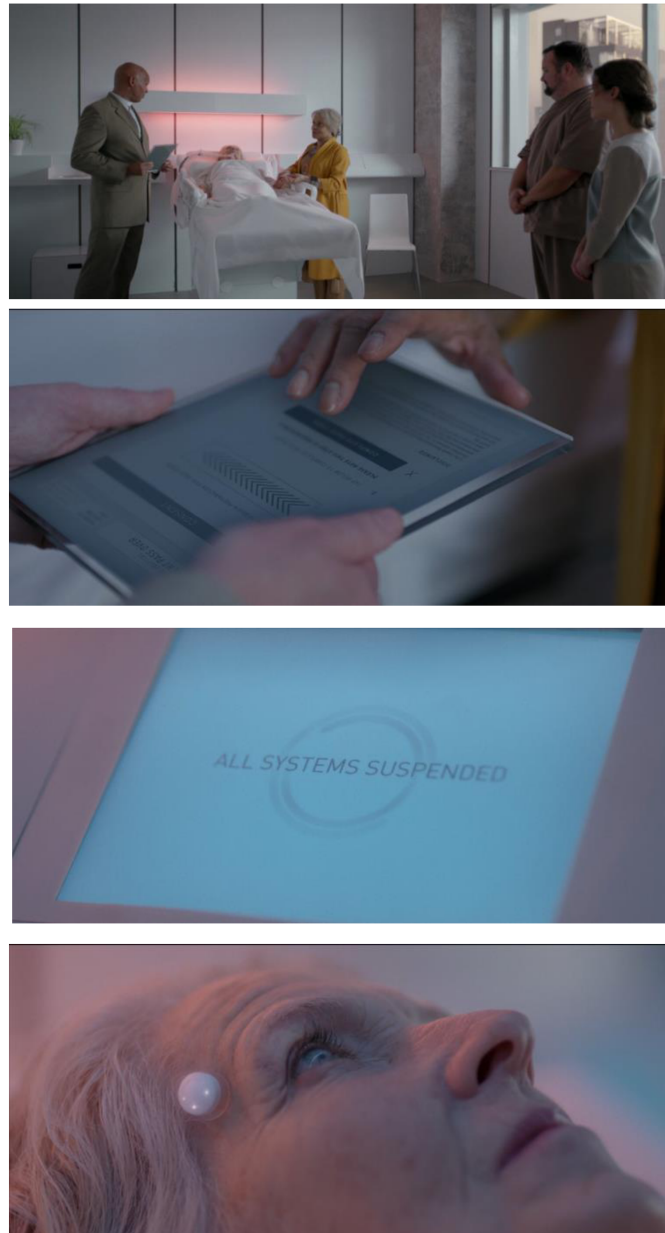
¹²⁶ A câmera subjetiva é comumente utilizada para dar um ponto de vista subjetivo, condicionando o espectador a ver o que o personagem em tela está vendo.

vestimenta das protagonistas. Yorkie traça uma roupa comportada e tímida. Kelly, mais extrovertida, utiliza alguns adereços, como um brinco de madeira com detalhes em púrpura e flores laranja em detalhe na roupa. Nota-se a presença de um crucifixo dourado no colar de Kelly, demonstrando sua fé e religião católica, mesmo na organização do vestuário em sua reprodução virtual no sistema.



Figuras 20: Sequência de pedido de casamento de Kelly. 45m42s.

A cena seguinte mostra a realização da cerimônia religiosa, com a presença de um pastor que profere os votos característicos de um casamento cristão. Após a cerimônia, Kelly realiza sua assinatura em um aparelho de interação digital. Um funcionário da TCKR realiza a passagem de Yorkie, representada na tela com os dizeres “Todos os sistemas suspensos”, indicando sua eutanásia. O tubo de oxigênio é retirado de Yorkie e um close no aparelho indica a atividade de suas luzes.



Figuras 21: Sequência de eutanásia e passagem de Yorkie. 46m06s-47m01s.

O tema da “passagem” para o mundo virtual no episódio, situa a questão do problema entre o “real” e o “virtual”. A dicotomia entre o real e o virtual e a fronteira entre o natural e o simulado, que fundamenta a narrativa os conflitos entre as personagens de *San Junipero*, se tornou um tema compartilhado entre a ficção científica e os ensaios e ponderações acadêmicas sobre a expansão da virtualização e o consumo de tecnologias virtuais na virada do século XX e início do século XXI. O movimento de globalização da internet e da popularização das tecnologias virtuais, no terço final do século XX, trouxe a tona os anseios em relação e tais tecnologias.

Especialmente no que diz respeito ao trato sociológico e político da questão, as proposições feitas Jean Baudrillard não devem ser descartadas para compreender este episódio. Para Jean Baudrillard, de modo geral, os fenômenos consequentes da virtualização marcam o fim da modernidade tal como ela se estruturou desde sua origem. Sua perspectiva catastrófica e influente no movimento intelectual pós-moderno, avalia que a expansão da comunicação virtual implodiria as estruturas da sociedade e culminariam em um desaparecimento da realidade:

“A extensão incondicional do virtual [...] determina a desertificação sem precedentes do espaço real e de tudo que nos cerca. [...] Anulação da paisagem, desertificação do território, abolição das distinções reais. O que até agora se limita ao físico e ao geográfico, no caso de nossas auto-estradas, tomará toda a sua dimensão no campo eletrônico com a abolição das distancias mentais e a compreensão absoluta do tempo.”¹²⁷

Sua crítica, inaugurada em *Simulacros e Simulações* (1981) e continuada em *Tela Total* (1997) se baseia não apenas na crítica às tecnologias virtuais e seu uso político, mas especialmente nas imagens veiculadas pela mídia. Tomando como exemplo a Guerra do Golfo e como esta foi veiculada nos Estados Unidos e na Europa, Baudrillard examina como o conflito não se situou em nenhum espaço geográfico e em nenhuma ordem de tempo comum, senão na instantaneidade das notícias e nas imagens ao vivo veiculadas pelas emissoras de televisão. Da mesma forma, um espaço de espetacularização como a *Disneyworld*, seria para o pensador um exemplo de hiper-realidade, um simulacro no qual a ideologia do “*american way of life*” se manifesta nos cenários fantásticos onde a realidade não se permite ser vista¹²⁸.

Desta forma, Baudrillard conduz sua análise a estabelecer uma dicotomia na qual o “virtual”, composto pelos mundos artificiais propagados pelas mídias e pelos sistemas eletrônicos, se opõem ao “real”. Sua expansão representaria o esvaziamento do real, tornado deserto, como nas palavras do pensador. E, no que diz respeito à expansão da Internet e das realidades virtuais, Baudrillard entende essas inovações como um crescimento exponencial de universos simulados no qual as telas substituíram a contemplação existente nas artes. Baudrillard diz:

“Diferente da fotografia, do cinema e da pintura, no qual há uma uma cena e a contemplação, a imagem em video – e a tela do computador – induzem um

¹²⁷ BAUDRILLARD, Jean. *Screened Out*. Translated by Chris Turner. London/New York: Verso, 2002. p.58. (tradução nossa).

¹²⁸ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991. p.21.

tipo de imersão, uma espécie de relação umbilical, de interação tátil, como McLuhan, teria dito sobre a televisão.”¹²⁹

Esta imersão, que encaminharia para uma totalidade, tenderia a destruir a passividade do espectador, tornando-o um partícipe que se submete a linguagem da virtualidade.

“[...] Em um certo nível de maquinação, de imersão no maquinário virtual, não há mais distinção homem/máquina: a máquina está em todos os lados da interface. Talvez sejamos seu próprio espaço, o homem tornado a realidade virtual da máquina, seu operador refletido. Isso tem haver com a própria essência da tela. Não há “além” da tela da mesma forma que não há “além” do espelho. As dimensões do tempo se mesclam ali em “tempo real”. E, a característica de qualquer superfície virtual é, antes de tudo, estar ali vazia e, portanto, poder ser preenchida com o que quer que seja, cabendo a nós entrar, em tempo real, na interatividade com o vazio”.¹³⁰

A ficção científica crítica às tecnologias ciberespaciais, surgidas na década de 1980 e prolongada até a virada do século, compartilhou com a intelectualidade as visões pessimistas sobre a tecnologia deste período. Como analisado por Paulo Furtado, na ficção científica, as tecnologias ciberespaciais, originalmente desenvolvidas com propósitos militares,

“[...] de imediato forneceu o cenário ideal a obras como *Neuromancer*, de William Gibson (1984), *Snow Crash*, de Neal Stephenson (1992) ou, no domínio cinematográfico, a popularíssima trilogia *Matrix*. Vistos pela lente da ficção científica, os humanos, a quem era prometido um paraíso tecnológico ciberespacial e uma nova era de intercâmbio de informação sem precedentes, não passam eles próprios de máquinas, presas numa gaiola digital, sem hipótese de fuga.”¹³¹

Em *San Junipero*, esse pessimismo em relação às realidades virtuais é apresentado de forma comedida e ambígua. No momento de virada dramática em que somos apresentados às duas protagonistas já idosas, o espectador “sai da matrix” junto às personagens, para se deparar com a realidade para além do mundo virtual. Os cenários, as canções, as roupas retrô e toda aquela atmosfera de San Junipero, se encontra submetida a tecnologia inaugurada pela empresa TCKR e ao seu sistema operacional. Aos que visitam apenas como terapia, a virtualidade de San Junipero apenas complementa a vida real. Aos que fizeram a passagem integral, a realidade é a virtualidade, onde tudo é permitido, conservada uma imagem simulada de corpos, indistinguível da própria natureza da tecnologia.

Dentro do sistema, o argumento tecnológico que problematiza a fronteira entre o real e o virtual, tange também a fronteira entre a vida e a morte. Ao longo do episódio,

¹²⁹ BAUDRILLARD, Jean. *Screened Out*. Translated by Chris Turner. London/New York: Verso, 2002. p.177. (tradução nossa).

¹³⁰ *Idem.*, p.177-178.

¹³¹ FURTADO, Paulo. Combater o Futuro: Um olhar sobre as representações “tecnofóbicas” de ciência e tecnologia na cinematografia moderna. E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a Utopia, n.º 10 (2009). p. 4. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/7521.pdf>> Acesso em: 12 de outubro de 2020.

a percepção da artificialidade daquela realidade, por vezes, se manifesta em comentários críticos das personagens, como o comentário de Kelly sobre a falta de autenticidade das roupas retrô dos outros usuários, que aparentam ser ditadas pelos filmes hollywoodianos. A existência do Quagmire para os usuários que buscam escapar da monotonia do pós-vida virtual e o conflito entre Kelly e Yorkie, representam ainda os anseios das protagonistas em relação a submissão total à tecnologia e o temor de uma vida simulada vazia de sentido. Desta forma, o sistema San Junipero e a nostalgia que envolve o argumento terapêutico de seu uso, poderia ser entendido como uma representação ideal do que Baudrillard diz ser a “era dos simulacros e da simulação”,

“[...] onde já não existe Deus para reconhecer os seus, onde já não existe Juízo Final para separar o falso do verdadeiro, o real da sua ressurreição artificial, pois tudo está já antecipadamente morto e ressuscitado. Quando o real já não é o que era, a nostalgia assume todo o seu sentido.”¹³²

Em um diálogo que antecede as sequências finais do episódio, o conflito entre as duas protagonistas explicita esse pessimismo em relação à passagem integral para o sistema. Após a cerimônia de casamento entre as protagonistas, as duas personagens se dirigem à praia da cidade para comemorar a passagem integral de Yorkie no sistema. Vestidas de noiva, as duas dialogam sobre tal conquista à beira-mar.

Yorkie, empolgada por saber que viveria eternamente em San Junipero, manifesta suas impressões sobre ser uma moradora da cidade. Yorkie então reivindica que Kelly faça também uma passagem integral, pois gostaria de compartilhar com ela essas experiências na cidade. Um diálogo tenso entre as personagens inicia com Kelly dizendo que o casamento não passou de uma gentileza e que já havia feito a escolha de não “fazer a passagem” para San Junipero. Yorkie provoca:

Yorkie: – Por quê? Se sente mal porque seu marido não está aqui? Foi ele que escolheu isso. Ele escolheu não vir para cá. Ele te abandonou. Ele podia ter ficado, mas escolheu te abandonar.

Kelly: - Você não sabe o que você está falando!

Y: - Você deveria ter raiva dele, não se culpar. Você não percebe, mas o que ele fez foi egoísta.

¹³² BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991. p.14.

Kelly interrompe a provocação com um tapa no rosto de Yorkie, dizendo à personagem que os 49 anos que estivera junto com Richard foram sofridos, especialmente após a morte de sua filha Alisson, aos 39 anos de idade. Kelly, com raiva de Yorkie, complementa:

Kelly: - Saiba você que quando ele [Richard] estava morrendo, quando ofereceram essa “passagem” para a eternidade neste maldito cemitério que você ama tanto, ele disse: “Como eu poderia? Sem ela [Alisson], como eu poderia?”. E ele partiu. E eu quero acreditar que eles estão juntos, mas não. Eu acredito que eles não estão em lugar nenhum, como você disse. Partiram.

Yorkie se mantém reticente durante todo o diálogo. Magoadada com a fala de Yorkie, Kelly manifesta seu principal temor em relação à San Junipero, dizendo:

Kelly: - Você quer passar a sua eternidade em um lugar onde nada importa? Terminar como todos aqueles idiotas perdidos no Quagmire fazendo de tudo para sentir algo? Vá em frente! Mas eu estou fora. Eu vou embora!

A jovem entra no carro e se retira da orla da praia. Consternada com a situação, Kelly acelera o carro em direção a uma barreira de tráfego, numa tentativa intencional de causar um “log out” e ser desligada do sistema. Seu corpo virtual é arremessado pela janela da frente do carro, mas nenhum ferimento é causado, uma vez que seu corpo ali não passa de códigos e simulações de um computador.

Analisando esse diálogo, é possível compreender que o temor de Kelly em relação a uma vida simulada se aproxima da crítica de Jean Baudrillard. A falta de sentido de uma vida virtual e a noção de que San Junipero não é nada mais que um cemitério, conflitam com sua realidade das memórias do marido e os sentimentos que compartilhou com Richard após a morte de sua filha. Por essa perspectiva, a eternidade retrô da cidade litorânea seria atormentada pela impossibilidade de distinguir o que é a cidade San Junipero e o que é o sistema San Junipero.

Essa aproximação entre a ficção científica e as proposições de Baudrillard não são casuais, uma vez que o pensador destina um capítulo de seu ensaio para se debruçar sobre o gênero. Para o pensador, a ficção científica do século XIX e de parte do século XX, representavam um universo em expansão, carregados de noções de exploração e colonização que se projetam para o universo. Na segunda metade do século, contudo, Baudrillard observa uma inversão do gênero, no qual a ficção científica já não seria “[...] um romanesco em expansão com toda a liberdade e a

“ingenuidade” que lhe dava o encanto da descoberta”¹³³. Tendo como exemplo algumas das obras do autor estadunidense Philip K. Dick, Baudrillard pontua:

“Talvez que a ficção científica da era cibernética e hiper-real não possa senão esgotar-se na ressurreição “artificial” de mundos “históricos”, tentar reconstituir *in vitro*, até aos mínimos detalhes, as peripécias de um mundo anterior, os acontecimentos, as personagens, as ideologias acabadas, esvaziadas do seu sentido, do seu processo original, mas alucinantes de verdade retrospectiva. Assim acontece em *Simulacres* de Ph. Dick, a Guerra da Secessão. Gigantesco holograma a três dimensões, onde a ficção nunca mais será um espelho estendido ao futuro, mas realucinação desesperada do passado.”¹³⁴

Para Baudrillard, o passado se torna a referência dessa nova ficção científica como simulacro, sensibilizando-se a expectativa de um domínio completo da tecnologia e dos meios de comunicação, que impossibilitam o acesso à realidade. A história, os fatos históricos e a percepção do passado, são substituídas por imagens, sem referência real ou autenticidade.

O enredo de *San Junipero* oferece subsídios que conduzem o espectador a conceber o sistema como um deserto de simulações, repleto de almas convertidas em códigos binários e de sombras simuladas de uma nostalgia pelos “Anos 80”. Isso se evidencia também pela associação existente na academia entre as concepções de Baudrillard e os enredos da antologia. No artigo “Why Black Mirror Was Really Written by Jean Baudrillard – A Philosophical Interpretation of Charlie Brooker’s Series” (2018), os autores Marta Lopera Marmol e Manel Jiménez-Morales analisam as três primeiras temporadas da série a partir dos conceitos de Jean Baudrillard. Associando categorias como “hiper-realidade”, “simulação” e “terrorismo simbólico” às tramas exploradas na antologia, o artigo oferece um aprofundamento nessa possibilidade de investigar os sentidos produzidos em *Black Mirror* e seus episódios, afirmando que:

“Assim como nos textos de Baudrillard, a série revela a disfuncionalidade de uma sociedade que evoluiu para controlar todo e qualquer detalhe pelas tecnologias, mas é incapaz de prevenir os paradoxos e as consequências perigosas de seu tecno-perfeccionismo. Devido aos seus modos de narrativa humanística e sua ambientação em um presente relacionável, ainda que modificado, com uma reviravolta surpreendente no final, a série televisiva provoca, ao mesmo tempo, um ativo e atento processo de compreensão que encoraja o engajamento do espectador e promove um pensamento crítico além do que se viu anteriormente em muitas outras séries de ficção científica.”¹³⁵

¹³³ BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio D'Água, 1991. p.155.

¹³⁴ *Idem.*, p.153.

¹³⁵ Transcrição original da citação: “As with Baudrillard’s texts, the series unveils the dysfunctions of a society that has evolved to control any and all details through technologies but is unable to prevent the paradoxes and dangerous consequences of this techno-perfectionism. Due to its modes of humanistic storytelling and its setting in a relatable yet modified present with surprisingly twisted endings, the television series provokes at the same time an active and attentive process of comprehension that encourages the viewer’s engagement and promotes critical thinking beyond what has been previously

A série, portanto, estaria associada não apenas aos conceitos do pensador francês, mas também ao engajamento e à crítica das tecnologias, caminhando junto a Baudrillard e indo além do que é comumente produzido no gênero.

Sobre o episódio *San Junipero*, os autores compreendem o romance das duas protagonistas como:

“[...] uma imagem genuinamente desoladora do amor hiper-real, uma vez que apenas através de suas consciências que elas podem ficar juntas. Seus corpos reais estão em uma cama de hospital, envelhecidos ou mortos. A única forma possível de “ser feliz”, é dentro do mundo hiperreal de San Junipero, o que, como Baudrillard diria, precede suas existências.”¹³⁶

Dentre outros comentários, os autores relacionam as tecnologias representadas no episódio às tecnologias utilizadas no mercado financeiro e atribuem ao sistema San Junipero uma distorção da realidade, cujas imagens não possuem nenhuma referência real.

Apesar da possibilidade de interpretar o episódio e a série em geral, bem como as tecnologias de informação e realidade virtual que estruturam parte significativa da relação entre a sociedade e a tecnologia na segunda década do século XXI, o teor dramático de *San Junipero* não se encerra no conflito entre as categorias de “real” e “virtual”. Muito menos representa conceitos inexistentes. Da mesma forma que não há, aos moldes das distopias canônicas da literatura ou das produções cinematográficas do século XX, um poder social constituído por um Estado ou pelo monopólio político da empresa TCKR. Da mesma forma, o drama entre as duas protagonistas não se projeta como uma recusa política da tecnologia virtual e o temor de um controle vigilante por parte da empresa. O uso ou o não uso do sistema San Junipero é indeterminado.

Os dissensos entre as personagens evidenciam essa problemática. Para Yorkie, a virtualização de sua consciência e todas estas experiências virtuais são tidas como uma “nova chance”, uma vez que o coma não a permitiu ter uma vida comum. Caminhar pela orla de San Junipero, dançar as baladas dos Anos 80, viver um romance e se tornar uma “full timer” – como são chamados os que fizeram a passagem

seen in many other science fiction series.”. MARMOL, Marta Lopera.; JÍMENEZ-MORALES, Manel. “Why Black Mirror Was Really Written by Jean Baudrillard – A Philosophical Interpretation of Charlie Brooker’s Series”. IN: CIRUCCI, Angela M.; VACKER, Barry Lanham. *Black Mirror and Critical Media Theory*. Lanham: Lexington Book, oct. 2018. p.103-113.

¹³⁶ MARMOL, Marta Lopera.; JÍMENEZ-MORALES, Manel. “Why Black Mirror Was Really Written by Jean Baudrillard – A Philosophical Interpretation of Charlie Brooker’s Series”. IN: CIRUCCI, Angela M.; VACKER, Barry Lanham. *Black Mirror and Critical Media Theory*. Lanham: Lexington Book, oct. 2018. p.103-113.

integral ao sistema – ao invés de ser apenas uma visitante, são vistos como experiências reais pela personagem. Para Kelly, essa submissão aos mandos e desmandos da nuvem de informações e a conversão de sua juventude à números binários que compõem o sistema virtual, são mais complexas, pois, para a personagem, cuja vida com o marido e com a filha já falecidos pesam em suas escolhas, virtualidade e realidade não se confundem por completo. A representação da subjetividade das protagonistas em relação ao sistema, portanto, busca fugir da dualidade entre aderir completamente ou negar com veemência aquela tecnologia. O conflito está na crença de cada personagem em relação a ambiguidade e outras nuances em relação à religião, às escolhas pessoais e à promessa representada por aquele sistema.

Uma alternativa teórica à Baudrillard para situar as representações do virtual em *San Junipero*, pode ser lida nas propostas conceituais de Pierre Lévy. Observando a expansão mercadológica das tecnologias de informação e das plataformas virtuais durante a década de 1990, Lévy atribui a esse fenômeno social de expansão da virtualidade uma forma de “dinâmica de virtualização”. Como analisado pelo sociólogo, na introdução de *O que é o virtual?* (1996):

“Um movimento geral de virtualização afeta hoje não apenas a informação e a comunicação, mas também os corpos, o funcionamento econômico, os quadros coletivos da sensibilidade ou o exercício da inteligência. A virtualização atinge mesmo as modalidades do estar junto, a constituição do “nós”: comunidades virtuais, empresas virtuais, democracia virtual...”¹³⁷

A virtualização, por essa perspectiva, não anula a realidade, mas complementa-a, adaptando determinadas estruturas sociais à materialidade da tecnologia. Assim, o pensador define que a origem do virtual, enquanto “maneira de ser”, se define não pela completa captura da realidade pelo virtual, mas pela:

“ [...] mutação de identidade, um deslocamento do centro de gravidade ontológico do objeto considerado: em vez de se definir principalmente por sua atualidade (uma 'solução'), a entidade passa a encontrar sua consistência essencial num campo problemático.”¹³⁸

Em outros termos, o virtual garante uma nova identidade a uma categoria. Exemplificando sua concepção de virtual pela forma com que ocorre a virtualização de uma empresa, Lévy analisa que essa “dinâmica” não implica na desrealização das estruturas do trabalho, mas:

“[...]” tende a substituir a presença física de seus empregados nos mesmos locais pela participação numa rede de comunicação eletrônica e pelo uso de

¹³⁷ LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo, Ed. 34, 1996. p.11.

¹³⁸ *Idem.*, p.17-18.

recursos e programas que favoreçam a cooperação. Assim, a virtualização da empresa consiste sobretudo em fazer das coordenadas espaço-temporais do trabalho um problema sempre repensado e não uma solução estável. O centro de gravidade da organização não é mais um conjunto de departamentos, de postos de trabalho e de livros de ponto, mas um processo de coordenação que redistribui sempre diferentemente as coordenadas espaço-temporais da coletividade de trabalho e de cada um de seus membros em função de diversas exigências.”¹³⁹

Desta forma, o virtual não substitui o real, mas impõe novas problemáticas. No que diz respeito ao “teletrabalho”, por exemplo, as questões jurídicas e trabalhistas decorrentes dessa virtualização e a indistinção do espaço privado do trabalhador em relação ao espaço público do trabalho, tornaram-se algumas das principais contradições dessa dinâmica, assinaladas por Lévy em 1996, e vividas ainda na década de 2010.

Lévy também analisa que a virtualização não é predeterminada pela tecnologia, mas que sua universalização “possibilita ocasiões inesperadas para o desenvolvimento das pessoas e das sociedades”¹⁴⁰. É nessa “indeterminação” que se ancora grande parte das situações dramatizadas em *Black Mirror*. Na antologia, os argumentos tecnológicos se voltam para a problematização da virtualização e das contradições sociais decorrentes de sua dinâmica. Fruto dos anseios existentes para os paradigmas científicos de sua época, as ambientações distópicas das tramas de Charlie Brooker dramatizam a subjetividade diante da virtualização da sociedade, em narrativas curtas sobre como temas cotidianos como controle parental, relacionamentos e privacidade, foram – ou podem ser – remodelados nesta sociedade, cujas expectativas se voltam para o alcance universal das tecnologias digitais e virtuais.

Em relação a isso, em *O que é Cibercultura?* (1999), Lévy observa que o uso da metáfora do “impacto”, comumente utilizado para o estudo da relação entre a sociedade e os produtos do aperfeiçoamento técnico, promove um entendimento equivocado de que as tecnologias estariam distintas da cultura e da sociedade. Desta forma, a tecnologia parece não pertencer à sociedade, estando relegada ao “mundo das máquinas, frio, sem emoção e estranho a toda significação e qualquer valor humano”¹⁴¹. O pensador estrutura sua análise sobre os espaços virtuais a partir de uma concepção sociocultural da tecnologia, propondo que, ao contrário desta metáfora, é preciso entender que:

¹³⁹ *Idem.*, p.18.

¹⁴⁰ LÉVY, Pierre. *O que é Cibercultura?*. São Paulo: Ed. 34, 1999, p.16.

¹⁴¹ *Idem.*, p.18.

“[...] não somente as técnicas são imaginadas, fabricadas e reinterpretadas durante seu uso pelos homens, como também é o próprio uso intensivo de ferramentas que constitui a humanidade enquanto tal (junto com a linguagem e as instituições sociais complexas).”¹⁴²

Dando destaque às suas análises sobre a transformação sensível em relação às tecnologias virtuais, Lévy exemplifica como a compreensão de espaço-tempo foi remodelada pela “dinâmica de virtualização”. O pensador entende que a virtualização “tomou as tangentes” das referências geográficas e temporais. Ainda que exista a necessidade da materialidade física das tecnologias de informação, que não são capazes de existirem independentemente da referência compartilhada socialmente de espaço-tempo, a virtualização estabelece uma temporalidade própria. Nas palavras do autor, a virtualização das diferentes esferas da sociedade:

“Recortam o espaço-tempo clássico apenas aqui e ali, escapando a seus lugares comuns “realistas”: ubiquidade, simultaneidade, distribuição irradiada ou massivamente paralela. A virtualização submete a narrativa clássica a uma prova rude: unidade de tempo sem unidade de lugar (graças às interações em tempo real por redes eletrônicas, às transmissões ao vivo, aos sistemas de telepresença), continuidade de ação apesar de uma duração descontínua (como na comunicação por secretária eletrônica ou por correio eletrônico). A sincronização substitui a unidade de lugar, e a interconexão, a unidade de tempo.”¹⁴³

Dessa característica, o autor examina o surgimento de novos espaços de compartilhamento de informações e novas temporalidades de comunicação, consequentes da virtualização do texto, do corpo, da economia, entre outros setores, pautados numa desterritorialização¹⁴⁴ generalizada e veloz da informação.

Em *San Junipero*, o argumento tecnológico e a subjetividade das protagonistas diante de um sistema virtual de imersão nostálgica, dramatiza essa “prova rude” que a virtualização impõe a compreensão do espaço-tempo. Não somente ao espaço-tempo, mas a outros fatores humanos como as memórias, as vivências, os sentimentos, o corpo, os tempos passado, presente, futuro e, especialmente, a morte. No interior daquele mundo virtual, o tempo e o espaço são desacoplados do entendimento compartilhado, desde o início da modernidade, de linearidade temporal e de territorialidade do espaço, criando uma cidade fictícia e uma organização temporal artificial, mas não irreal.

¹⁴² *Ibidem*.

¹⁴³ LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo, Ed. 34, 1996. p.21.

¹⁴⁴ Sobre a desterritorialização consequente da expansão das tecnologias de comunicação, o autor diz: “Os operadores mais desterritorializados, mais desatrelados de um enraizamento espaço-temporal preciso, os coletivos mais virtualizados e virtualizantes do mundo contemporâneo são os da tecnociência, das finanças e dos meios de comunicação. São também os que estruturam a realidade social com mais força, e até com mais violência”. LÉVY, Pierre. *O que é virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo, Ed. 34, 1996. p.21.

A tecnologia e a técnica na ficção científica distópica, seja na literatura, na televisão ou no cinema, comumente fora representada como um “Outro” a ser temido. Seja como uma presença opressora, representada por máquinas que atingem capacidades motoras e mentais mais sofisticadas e adaptadas ao ambiente racional da modernidade, sejam como máquinas que atingem capacidades motoras e mentais mais sofisticadas e adaptadas ao ambiente racional da modernidade, as representações deste carácter desconhecido e ao mesmo tempo invasivo dos aparelhos tecnológicos, foram amplamente exploradas pelas distopias. Em tais representações, a tecnologia materializaria as contradições, os temores e os caminhos tortuosos do progresso científico.

No que diz respeito a estas representações, em sua discussão sobre o tema da aversão à tecnologia na literatura e no cinema de ficção científica, Paulo Furtado analisa como a recepção das inovações tecnológicas comumente configuram-se de maneira ambígua no imaginário.

“Por um lado, a evolução tecnológica é vista como sinal de progresso humano: as sociedades não raramente são classificadas de acordo com o nível das suas conquistas tecnológicas. Por outro lado, são as próprias artes, a literatura, o cinema, a televisão, os jogos de vídeo, que pintam a tecnologia como ameaça ao bem-estar e à existência da Humanidade.”¹⁴⁵

O autor compreende que a ficção científica manifesta anseios, cujas origens se dão na sociedade, a partir de duas categorias utilizadas sociologicamente na análise da interação do indivíduo com a tecnologia: tecnofilia e tecnofobia. Explicando a diferença entre as categorias, Furtado diz:

“Os tecnófilos acreditam que os recursos da técnica e da tecnologia são os principais incitadores do avanço da Humanidade. Os seus adeptos pouco problematizam o capitalismo financeiro, apoiando-o e às suas demandas ideológicas sem dificuldade. A tecnofilia é adoptada por indivíduos com conhecimentos técnicos, tantas vezes concentrados na especialização do saber tecnológico, que chegam a desenvolver uma tremenda alienação da cultura em relação à máquina. Julgam que a solução para todos os problemas implica pensá-los tecnologicamente, demonstram uma “fé cega” nos feitos e nas promessas da tecnologia, sem grande olhar crítico sobre os seus impactos.

Por seu lado, os tecnófobos avaliam os diversos aspectos contraproducentes da técnica e da tecnologia e enfatizam sobretudo a passividade do Homem perante as mesmas. Alguns dos seus defensores demonstram realmente uma aversão incontrolável à evolução tecnológica, que chega ao ponto de considerarem o desenvolvimento tecnológico como fonte de diversos problemas sociais na actualidade.”¹⁴⁶

¹⁴⁵ FURTADO, Paulo. Combater o Futuro: Um olhar sobre as representações “tecnofóbicas” de ciência e tecnologia na cinematografia moderna. E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a Utopia, n.º 10 (2009). p.1. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/7521.pdf>> Acesso em: 12 de outubro de 2020.

¹⁴⁶ FURTADO, Paulo. Combater o Futuro: Um olhar sobre as representações “tecnofóbicas” de ciência e tecnologia na cinematografia moderna. E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a Utopia, n.º 10

De um lado, a “tecnofilia” associa o desenvolvimento tecnológico às experiências positivas da interação humana com a tecnologia, projetando uma libertação humana que acompanha o horizonte de expectativas do progresso tecnológico. A “tecnofobia”, por outro lado, se ancora no temor de tal horizonte, projetando na expansão e no uso cotidiano da tecnologia o ocaso da civilização moderna tal como conhecemos.

No cinema e na literatura de ficção científica, as representações tecnofóbicas se tornaram férteis, ganhando popularidade especialmente na história do cinema do gênero, conforme analisado ao longo da argumentação de Furtado. Essa extremidade negativa e pessimista da ficção científica, conta com uma diversidade de produções audiovisuais, representando o “leque tremendamente alargado que o cinema de ficção científica consegue abarcar quando toca a visões tecnofóbicas de futuro”¹⁴⁷. Apesar da variedade temática dessas produções cinematográficas, que vão desde o temor de contatos extraterrestre, à clonagem e a expectativa de uma rebelião das máquinas, o autor identifica uma linha de narrativa comum, na qual a ciência e suas projeções de futuro são representadas “essencialmente como distopias ou, pelo menos, como utopias extremamente ambivalentes”¹⁴⁸.

Furtado conclui suas considerações estabelecendo uma distinção entre a análise das representações e da relação entre a tecnologia e a sociedade. O autor considera que a investigação dos paradigmas tecnológicos do início do século XXI, ainda que herdem estruturas das revoluções científica das décadas finais do século XX, apresenta possibilidades de compreensão de sua relação com a sociedade que superam essa dicotomia. Exemplificando essa questão, Furtado diz:

“Veja-se o caso da Internet e da Word Wide Web: ou são vistas como forças revolucionárias, descentralizantes e democratizantes que generalizam, à escala mundial, valores populares desde o Iluminismo – liberdade, igualdade, progresso, inovação –, ou, pelo contrário, são acusadas de alargarem a hegemonia de certos poderes económicos e políticos, tantas vezes associada a corporações multinacionais, governos de índole capitalista ou intervencionista, etc). Ambos os modelos ou paradigmas apresentam defeitos e são insustentáveis enquanto análises do impacto que as novas tecnologias têm na vida contemporânea.”¹⁴⁹

(2009). p.2. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/7521.pdf>> Acesso em: 12 de outubro de 2020.

¹⁴⁷ *Idem.*, p.5.

¹⁴⁸ *Idem.*, p.5.

¹⁴⁹ FURTADO, Paulo. Combater o Futuro: Um olhar sobre as representações “tecnofóbicas” de ciência e tecnologia na cinematografia moderna. E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a Utopia, n.º 10 (2009). p.2. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/7521.pdf>> Acesso em: 12 de outubro de 2020.

Subjaz, no conflito entre tecnofobia e tecnofilia e em suas representações, uma concepção determinista da tecnologia, na qual os sentidos de sua inserção na sociedade são avaliados em termos lineares, avessos às

“[...] formas específicas com que diferentes indivíduos, grupos e comunidades utilizam e absorvem novas descobertas, novas técnicas e tecnologias nas suas vidas diárias”.¹⁵⁰

Embora seja possível fazer uma distinção entre as análises, entendendo que tais categorias sociológicas não deem conta de um estudo sobre a relação da sociedade com as tecnologias, mas que se tornaram o mote das representações culturais da tecnologia feita pela ficção científica, os enredos da antologia *Black Mirror* suscitam uma abordagem que se vale de tal compreensão. Tomar o escopo narrativo da série e o enredo de *San Junipero* somente pela chave de uma representação tecnofóbica, descarta o desafio de analisar as representações da tecnologia realizadas na série.

A tecnologia como um fenômeno alheio à sociedade ou como um “impacto”, deixou de ser uma representação apropriada para tratar as tecnologias virtuais presentes nesta sociedade em rede do início do século XXI. Os “espelhos negros” das tecnologias virtuais e digitais colocados em pauta por *Black Mirror*, pelo contrário, são representados pela antologia como inovações próprias daquelas sociedades fictícias. E as representações de *Black Mirror* podem ser explicadas pela própria forma com que a “dinâmica da virtualização” se deu na sociedade durante o início do século XXI.

Como observado por Castells, ao longo da década de 2000, a expansão da Internet foi ao mesmo tempo quantitativa, como qualitativa, pois passou a integrar, por meio da conexão sem fio, o uso de outros aparelhos como a televisão, a rádio, os videogames etc. A internet foi capaz de assimilar e ser assimilada a outras tecnologias, assim sendo integrada também ao entretenimento, ao ramo jornalístico, às vendas e compras, entre outros setores da sociedade.¹⁵¹ Estas tecnologias de comunicação multimidiáticas, adaptável a diferentes aparelhos, teve papel relevante nessa transformação da relação social com as tecnologias. A ubiquidade de tais tecnologias digitais, permitida pela produção massificada de aparelhos e conectada pela distribuição global da internet durante as primeiras décadas do século XXI,

¹⁵⁰ *Idem.*, pág.2.

¹⁵¹ Castells vai qualificar essa cultura multimídia como um ambiente de fusão capaz de unir diferentes funções em um mesmo aparelho, o que se sintetiza na funcionalidade dos smartphones e televisores smart popularizados na década de 2010. CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. 21ª edição. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2020. v. 1. p.447.

somada ao barateamento e melhoria das conexões, tornaram cotidianas as relações sociais mediadas por esses aparelhos. A linguagem e a dinâmica da internet se tornaram fenômenos globais, seja em escala micro, nas comunicações interpessoais e no uso comum, seja em escala macro, estruturando as transações econômicas e a política global.

Tendo isso em vista, tentar traçar um perfil de consumo da internet de forma semelhante ao consumo das mídias de *broadcasting* como a televisão e o rádio, por exemplo, que estabelece horários específicos de uso e programas consumidos, é inadequado. Sobretudo a partir da popularização dos smartphones após 2007, a convergência da internet em outras plataformas tornou a condição de “estar online” ou “estar conectado” uma constante, não somente para aqueles que estão conectados, mas uma condição “estar presente” na internet. Para exemplificar o que se quer expor aqui, podemos analisar pela criação do “direito de ser esquecido” (“Right to Be Forgotten”) pelo Parlamento Europeu em 2014 e as diferentes lutas jurídicas de cidadãos contra a Google¹⁵². A tentativa de fuga da tecnologia e o direito de não estar presente no mundo virtual, passou a configurar uma questão legal, ideológica e política. Esta é somente uma das consequências sociais desta ubiquidade e consequente virtualização total. Não se trata de submeter pessoas a uma “matrix de simulação”, aos moldes do filme das irmãs Wachowski de 1999, mas não deixa de ser uma consequência social da expansão da virtualização que captura mesmo aqueles que não estão dispostos a utilizar dessa tecnologia.

Em *San Junipero*, o dispositivo utilizado por Kelly e Yorkie, representado como um pequeno aparelho branco e arredondado que é fixado na lateral da frente, conecta a consciência do indivíduo a um *mainframe* central do sistema. A consciência seria convertida e armazenada por um sistema de “nuvem de informação”. Segundo a definição do Instituto Nacional de Padrões e Tecnologia dos Estados Unidos (NIST), a “computação de nuvem” é:

“[...] um modelo para permitir o acesso a uma rede ubíqua, conveniente e sob demanda, para um conjunto compartilhado de recursos computacionais (por exemplo, redes, servidores, armazenamento, aplicativos e serviços) que

¹⁵² Em julho de 2020, a justiça alemã deu vitória ao Google em um caso de “direito de ser esquecido”, justificando que o direito à informação suplantaria o direito à proteção individual de dados pessoais. A matéria sobre o caso se encontra em: HEIN, Matthias von. *Justiça alemã dá vitória a Google sobre “direito de ser esquecido”*. Deutsche Welle. 27 julho de 2020. Disponível em: <<https://p.dw.com/p/3g0EU>>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

pode ser provisionado e liberado rapidamente com mínimo esforço de gerenciamento ou interação do provedor de serviços.”¹⁵³

Em termos comuns, os serviços de computação em nuvem permitem uma forma eficiente de armazenamento de acesso remoto, sem a necessidade da existência de uma mídia física para o usuário. Na trama, a menção ao conceito de “nuvem” é feita por Kelly, enquanto a personagem conversa com Greg no interior da TCKR. Kelly utiliza a expressão *upload*, termo também empregado na computação para designar um arquivo que é transferido – ou, como no coloquial, “subido” – para o sistema. De forma irônica, Kelly associa os dois termos tecnológicos à crença religiosa da ascensão para o paraíso: “Uploaded to the cloud. Sounds like heaven!”, que poderia ser traduzido como “Subir para as nuvens. Soa como o paraíso!”.



Figura 22: Yorkie com o aparelho conectado em sua frente. 44m43s.

A impressão de um futuro “não muito distante” dos enredos, se faz representada por tecnologias aparentemente corriqueiras e conceitualmente semelhantes às tecnologias do século XXI, como o aparelho branco acoplado à frente das personagens, semelhantes ao *design* minimalista e de aparelhos digitais da empresa Apple. O recurso fantasioso e narrativo da ficção científica não apresenta uma tecnologia completamente nova, mas um novo uso das tecnologias e de conceitos técnicos já existentes e utilizados cotidianamente na sociedade.

A tecnologia de “nuvem” e a possibilidade de proporcionar uma nova experiência pós-morte, impõe às personagens o problema da virtualização da morte, uma problemática que não está fora do alcance de questões vividas por plataformas online. Desde 2014, o Facebook possui em seu sistema um recurso de “memorial”, no

¹⁵³ MELL, Peter., GRANCE, Timothy. *The NIST Definition of Cloud Computing*. Gaithersburg: NSIT - U.S. Department of Commerce, 2011. p.2. (tradução nossa). Disponível em: <<https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/Legacy/SP/nistspecialpublication800-145.pdf>>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

qual a página dos perfis de pessoas falecidas é transformada em um mural de memórias da pessoa que possuía aquele perfil. Segundo as informações lidas na página informativa da rede social¹⁵⁴, é preciso que previamente o usuário falecido tenha designado um perfil “herdeiro” para a realização desse memorial. A rede social oferece também a possibilidade de realizar um *backup* de toda informação digital contida no perfil do falecido. A mesma problemática pode ser observada no site *The World Wide Cemetery*, onde é ofertado um espaço exclusivo e permanentemente acessível para homenagens póstumas¹⁵⁵. Ou seja, a ideia de “estar online” após a morte, mesmo que como homenagem e memória, virtualizou até mesmo a tradição antropológica do luto e das cerimônias de enterro.

O mesmo ocorre com a memória coletiva e a conseqüente virtualização da cultura do passado. A ideia de perpetuação da informação, proporcionada pelo armazenamento interno das tecnologias digitais, acompanha o desenvolvimento exponencial dessa capacidade de memória. Conforme analisado por Lévy, as tecnologias de informação caminham sempre no sentido de:

“[...] uma maior capacidade de armazenamento, maior miniaturização, maior rapidez de acesso e confiabilidade, enquanto seu custo cai constantemente. Os avanços das memórias são, assim como os das unidades de processamento, exponenciais: no interior do volume ocupado por um disco rígido de microcomputador de 10 megabytes em 1983, podia se armazenar 10 gigabytes de informação em 1993 — ou seja, mil vezes mais. Temos visto essa taxa de crescimento há trinta anos, e aparentemente irá continuar pelo menos até 2010”¹⁵⁶

Dessa capacidade, a busca pela digitalização e a virtualização da memória como tentativa de perpetuação do passado¹⁵⁷, torna a memória acessível e infundável. A própria memória da internet se torna possível de ser acessada em bancos de dados como *Wayback Machine*, site no ar desde 1996 criado pela organização de arquivos digitais *Internet Archive*, responsável por armazenar e permitir o acesso de

¹⁵⁴ As informações sobre os perfis herdeiros e as regras de uso do Facebook podem ser lidas no link: <<https://www.facebook.com/help/1568013990080948>>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

¹⁵⁵ THE World Wide Cemetery. Página inicial. Disponível em: <<https://cemetery.org/>>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

¹⁵⁶ LÉVY, Pierre. *O que é Cibercultura?*. São Paulo: Ed. 34, 1999, p. 32.

¹⁵⁷ No que tange a memória coletiva e a manutenção da informação, esse crescimento exponencial interessa ao fazer historiográfico não somente na compreensão da sociedade em rede e como ela interage e lida com sua memória virtualizada. A questão do “uso e abuso” do passado e a crítica da expansão arquivista, situada por Fredric Nietzsche no final do século XIX, foi atualizada em recentes discussões e ensaios de filósofos e historiadores em relação às novas possibilidades de expansão do arquivismo pela tecnologia, como nas obras *Mal de Arquivo* (1995), de Jacques Derrida, *Seduzidos pela Memória* (2000), de Andreas Huyssen e *A Questão dos Livros: Passado, presente e futuro* (2009), de Robert Darnton, por exemplo.

aproximadamente 475 bilhões de páginas da web em suas diferentes versões ao longo dos anos¹⁵⁸.

O propósito de apresentar estes exemplos não está em buscar semelhanças entre tais conceitos e usos da tecnologia com a representação construída em *San Junipero*. O que se pretende é compreender como o episódio e a série representam o imaginário social que tem como referência não somente os produtos tecnológicos coetâneos, como as consequências da dinâmica da virtualização e do cotidiano desta “sociedade em rede”. A nostalgia, a morte e a virtualidade em *San Junipero*, tomam estes temas pela representação de um imaginário que orbita as expectativas desta virtualização em expansão, independente de existir ou não algo semelhante fora da ficção. A representação da tecnologia em *San Junipero*, desta forma, se utiliza de conceitos, problemáticas e contradições existentes na sociedade conectada, tal como ela se configurou na segunda década do século XXI. As reflexões propostas pelo episódio, possíveis de serem apreendidas pela recepção dos espectadores, condizem com uma sociedade conectada e seus anseios sobre os limites das tecnologias virtuais: quais os impedimentos e as possíveis questões sociais e culturais deste fenômeno? Até que ponto a memória virtual, as “nuvens” e toda a dinâmica de virtualização, irão se confundir com a memória coletiva?

Essa chave de análise, além de situar uma perspectiva menos afeita à dicotomias, permite compreender como as novas tecnologias são apropriadas culturalmente. A abordagem do uso espontâneo da tecnologia em *San Junipero* e em toda antologia, representa uma subjetividade tecnocientífica característica das tecnologias de informação tão caras às narrativas de *Black Mirror*. Diferente das ficções científicas do início do século XX, em especial as *Space operas*, as quais comumente os constructos tecnológicos eram representados como distantes, alheios à vontade humana e muito além da capacidade tecnológica presente, a representação da tecnologia em *Black Mirror* compreende-a como um artefato criado, pensado e consumido pela própria sociedade.

Contudo, a aproximação da análise social da tecnologia em Lévy e a análise da representação da tecnologia em *San Junipero*, tangem uma mesma problemática sobre como tal abordagem pode corroborar com uma perspectiva desprovida de crítica, concebendo a técnica e seus produtos, como a internet e os “mundos virtuais”,

¹⁵⁸ WAYBACK Machine – Internet Archive. Página inicial. Disponível em: <<https://archive.org/web/>>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

de forma neutra, passiva e por hora, benevolente. No artigo “Tecnofobia X Tecnoutopia: o equívoco simétrico”, podemos analisar que essa crítica, comumente de cunho marxista, feita em relação às obras de Pierre Lévy, são “inflexíveis”, pois:

“Apontar as potencialidades de um sistema, deixá-lo aberto aos focos de resistência imanentes à dinâmica opressora do capital, não pode ser equivalente a fazer apologia acrítica do capital.”¹⁵⁹

Em sua abordagem, Lévy não nega a existência de conflitos e interesses comerciais por parte das indústrias responsáveis pela revolução tecnológica que fundam essa sociedade conectada. Os espaços virtuais, portanto, uma vez que não operam fora da sociedade, serão alimentados pelas crenças e pelos interesses de uma sociedade. As contradições e os benefícios existentes no espaço virtual e na internet, não são determinados pela tecnologia, mas pela sociedade que a produz.

No enredo de *San Junipero*, a trama aponta para esse entendimento no que diz respeito às escolhas das personagens e como a ambivalência do uso ou não da tecnologia estão fora do alcance do sistema. As contradições sociais surgidas da criação do sistema virtual de imersão nostálgica, utilizada em primeiro momento para auxiliar tratamentos em idosos, teriam sido desvirtuadas por indivíduos que se submetiam a eutanásia apenas para realizar a passagem integral para “San Junipero”. O diálogo entre Kelly e Greg, exposto anteriormente, representa, ao mesmo tempo, a existência dos temores de grupos religiosos em relação à San Junipero e a adesão completa por parte de indivíduos entusiastas e deslumbrados com a tecnologia.

Desta forma, Charlie Brooker e Owen Harris ampliam os horizontes de seu enredo, “mobilizando” imagens que projetam a tecnologia e sua relação com a sociedade dentro de um espectro de diferentes possibilidades. Até mesmo a resistência de Kelly e de seu falecido marido, se apresenta dentro desse horizonte. Esta ambiguidade abre ao espectador a possibilidade de contemplar as duas faces de uma mesma questão. Da mesma forma, sensibiliza o espectador para uma abordagem mais crível da tecnologia, que busca entender as potencialidades de seu uso.

Portanto, como um remédio que se torna veneno a depender da dose, a tecnologia representada em *San Junipero* opera nesse limiar complexo e insolúvel da relação entre a sociedade e a tecnologia. Projetando sua criação, seu consumo e suas

¹⁵⁹ TONUS, M.; GURÃO, B. F.; SILVEIRA, D. S. da (2017). *Tecnofobia x tecnoutopia: o equívoco simétrico*. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro, v. 20, n.1, p. 249. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/2912/8514>. Acesso em: 13 de outubro de 2020.

contradições à própria apropriação e uso por parte das sociedades futuristas ali representadas, há uma tentativa de “fugir” da dicotomia entre tecnofobia e tecnofilia por parte da narrativa e da construção da tensão entre as personagens. Longe de causar um “impacto” na sociedade ou de se apresentar como uma solução ideal para o mistério da morte naquela sociedade, o sistema “San Junipero” é representado como uma invenção de uso espontâneo.

Tendo em vista essa investigação sobre a ambientação futurista do episódio neste capítulo, concluímos que o argumento tecnológico de *San Junipero* representa uma tecnologia virtual imaginada, inexistente, porém, ancorada em imagens e conceitos tecnológicos presentes no momento de sua produção. Em uma investigação da história do gênero de ficção científica e suas representações do imaginário tecnológico, vimos como este gênero se transformou desde seu surgimento até o início do século XXI. Migrando suas narrativas para os Estados Unidos, a ficção científica foi assimilada pelas imagens cinematográficas e televisivas, tornando-se, a partir da segunda metade do século, um gênero de forte tendência contestadora e intelectual no país.

No século XXI, fugindo das representações “tecnofóbicas” e “tecnofílicas”, a análise de *San Junipero* e *Black Mirror*, contudo nos conduz a novas possibilidades de compreensão da ficção científica. Sensibilizando o espectador às questões recentes de um mundo globalizado e interconectado pelas tecnologias virtuais, o escopo da antologia constrói seus argumentos tecnológicos levando em consideração as capacidades, as possibilidades, os usos e os abusos do processo de virtualização que configuram a cultura tecnológica deste contexto. Longe de apresentar uma perspectiva pessimista em relação às tecnologias virtuais, o argumento tecnológico de *San Junipero* remete o espectador à tecnologias existentes e cotidianas, ao processo de virtualização em expansão e ao imaginário tecnocientífico de seu tempo.

Contudo, como veremos adiante, essa “tentativa de fuga”, apesar de projetar uma concepção mais elaborada do argumento tecnológico em sua representação, não está isenta de críticas e de outras representações que nos evidenciam os códigos internos e as perspectivas ideológicas da produção do episódio e da série. Da mesma forma, essa abordagem não limitou as diferentes interpretações do desfecho do episódio para os espectadores e para as críticas especializadas, tendo seu desfecho se tornado uma das principais identidades do episódio em relação à toda a antologia.

Capítulo 3 – “Faremos do paraíso um lugar na terra”: as recepções de San Junipero.

3.1. O público e o desfecho do episódio.

Nos minutos finais do episódio San Junipero, o espectador é apresentado a duas sequências de encerramento da trama. A primeira consiste no envelhecimento de Kelly. Após brigar com Yorkie, Kelly acorda nas dependências da TCKR depois de encerradas as suas horas semanais permitidas no sistema. A sequência apresenta o passar de alguns meses e a complicação do câncer de Kelly, onde vemos a personagem tossir, usar uma sonda em seu nariz, sua respiração ofegante e, a cada corte da câmera, seu cabelo se tornando mais branco.

A distinção entre as duas representações de Kelly evidencia as diferenças de estado de espírito da personagem dentro e fora do sistema. Em San Junipero, as roupas extrovertidas da personagem comunicam seu bem-estar e o vigor de usufruir a juventude no uso de cores vivas, nos adereços, colares e no cabelo volumoso. Nesta sequência, dentro da casa de repouso para idosos em Nevada, Kelly traça roupas amareladas, um lenço no cabelo e, debilitada pelo câncer, sua imagem aparenta ser frágil e preocupada com sua condição.



Figura 23: Kelly e sua acompanhante contemplam o horizonte. 57m13s.

Sentada em um banco, contemplando o horizonte e acompanhada de seu respirador, Kelly é recebida por sua acompanhante da casa de repouso. Kelly inicia um diálogo em que diz:

Kelly: - Está na hora.

Acompanhante: - O quê? Kelly?

K: - Levando tudo em consideração, eu acho que estou pronta.

A: - Para quê?

K: - Para o resto disso.

A sequência se encerra de forma inconclusa com um corte para a orla de San Junipero. Yorkie entra em cena trajando uma camiseta rosa estampada com as palavras “Malibu Motions”, em referência à cidade litorânea do condado de Los Angeles, na Califórnia. A personagem se dirige a um Mazda Miata conversível vermelho, cuja placa indica ser produzido exclusivamente para a personagem. Dentro do carro, Yorkie insere uma fita cassete no toca fitas e a música *Heaven is a Place on Earth* (1986) de Berlinda Carlisle inicia para sonorizar a sequência final.



Figura 24: Plano fechado no Mazda personalizado de Yorkie. 57m59s.

Esta sequência final é construída alternando entre as cenas finais das protagonistas e os letreiros de encerramento do episódio, indicando respectivamente os nomes do diretor, do roteirista, da produtora e dos diretores executivos. Dando conclusão e resposta à afirmação de Kelly, vê-se que a personagem teria optado por realizar uma eutanásia e viver “o resto” de sua vida em San Junipero.

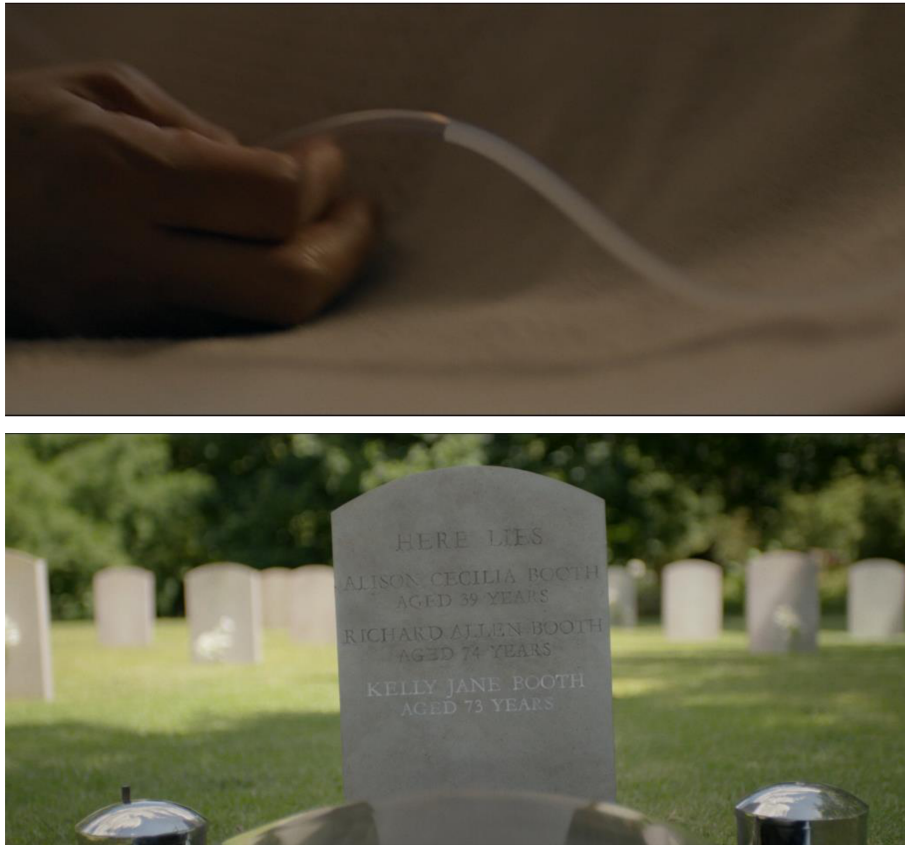


Figura 25: Sequência de realização da eutanásia e enterro de Kelly. 58m18s.

As cenas da eutanásia de Kelly são representadas pela injeção letal correndo até suas veias por um tubo e seu caixão sendo enterrado junto à sua filha e marido. Nota-se nas lápides a intenção de manter oculta a data da trama, mostrando não os dias de nascimento e morte de cada um, mas a idade que tinham quando faleceram. O espectador descobre que Kelly faleceu com 73 anos. É possível inferir, analisando essa sequência, que a escolha de Kelly pela passagem para o sistema teria sido uma escolha difícil. No fim, Kelly optou por viver sua consciência com Yorkie, mas não abandonou sua crença, tendo optado por manter seu corpo enterrado junto à sua família. Desta forma, a personagem teria cumprido a promessa feita ao marido, ao mesmo tempo que não deixou de lado a possibilidade de se manter viva eternamente em San Junipero. A cena corta para Yorkie chegando na casa de praia de Kelly. A jovem para seu carro, toca a buzina e vemos Kelly sair da casa sorridente, sendo agora uma moradora integral de San Junipero. As duas dirigem em direção ao pôr do sol, se beijam e gritam juntas com entusiasmo.

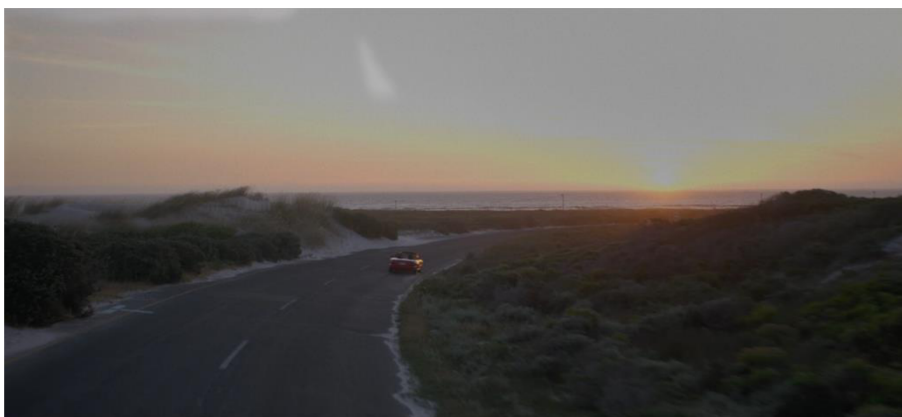
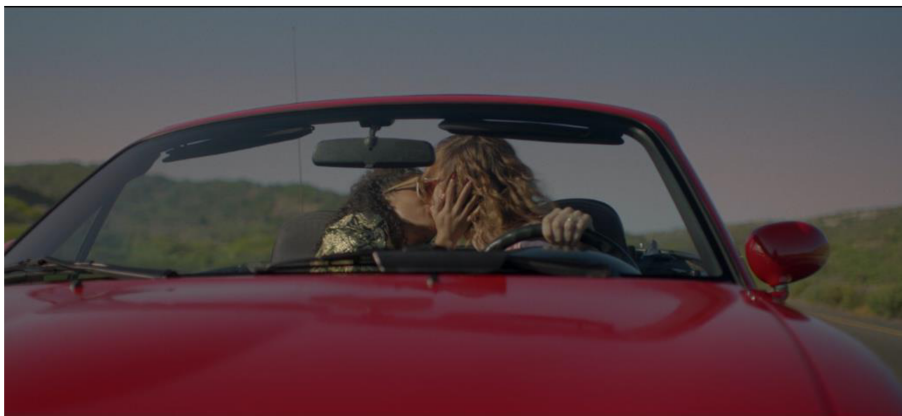
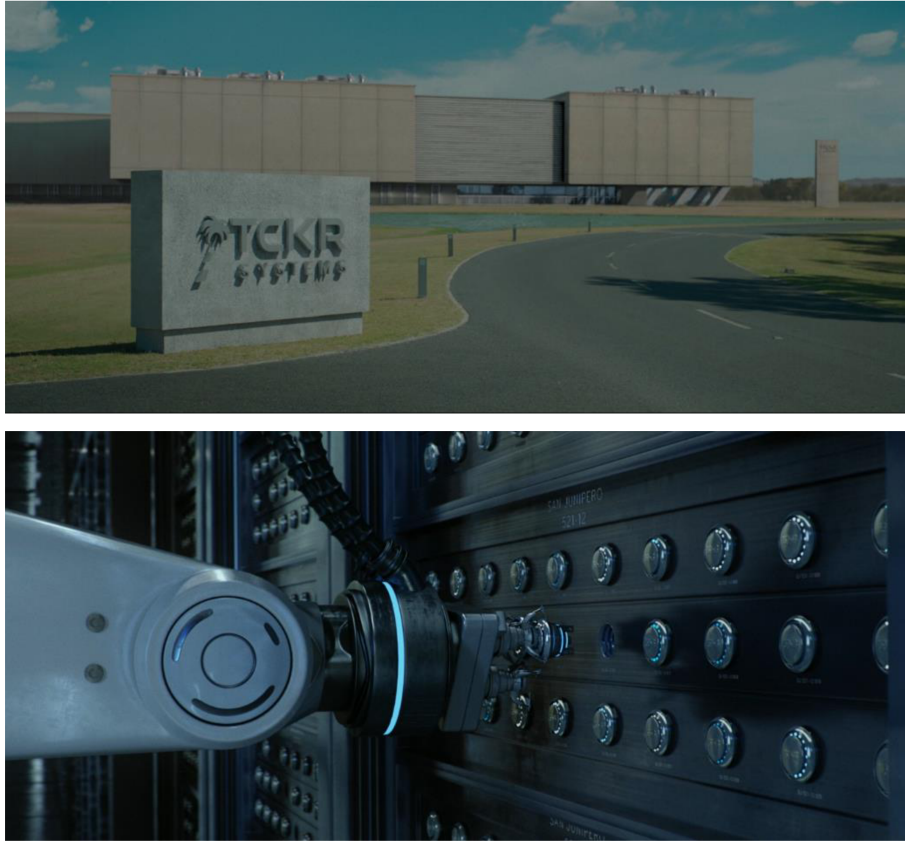


Figura 26: Yorkie e Kelly dirigindo ao pôr-do-sol. 58m39s.

Neste momento, a canção de Carlisle alcança o refrão, a cena do pôr-do-sol corta para um plano geral da sede da TCKR em Santa Rosa. Vemos dois robôs articulados em um corredor de *mainframes* altos, contendo pequenos dispositivos iluminados. Acima dos aparelhos pode ser lido “San Junipero 521-12”, revelando se tratar de todo o suporte central da “nuvem” do sistema. Cada indivíduo inserido em San Junipero é contemplado com sua consciência convertida para um destes dispositivos, que são plugados e “subidos” ao sistema central.



Figuras 27: Sede da TCKR Systems e interior do sistema San Junipero. 59m08s.

As últimas cenas do episódio alternam, com o recurso de *fade in* e *fade out*, os dispositivos de Kelly e Yorkie sendo conectados ao *mainframe* e as duas protagonistas dançando felizes em câmera lenta no centro da pista da Tuckers. A cena final mostra um plano fechado dos dois dispositivos numerados “SJ 521-12 015” e “SJ 521-12 016”, os números de Kelly e Yorkie, agora eternamente vivendo no sistema San Junipero. O episódio conclui com um plano geral no *mainframe* de computadores que gerem toda realidade virtual de San Junipero ao som das batidas finais do refrão da canção de Belinda Carlisle.



Figura 28: Yorkie e Kelly em segundo plano dançando na pista da Tuckers. 59m23s.



Figura 29: Plano fechado dos dispositivos de Yorkie e Kelly. 59m36s.

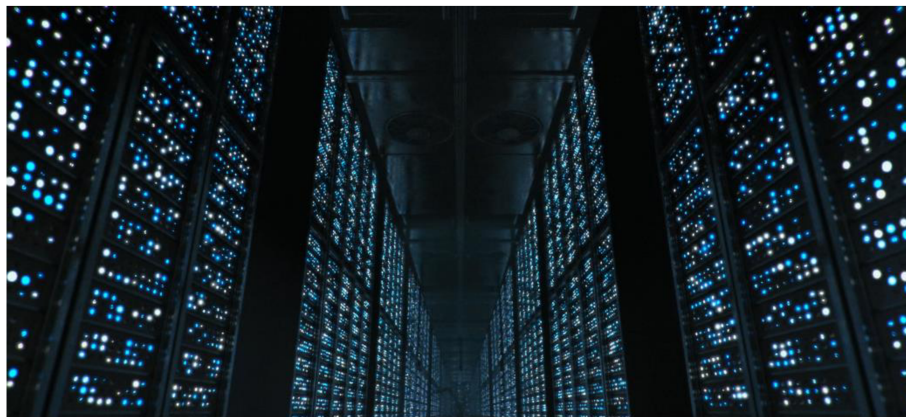


Figura 30: Plano aberto no *mainframe* do sistema San Junipero. 59m41s.

As canções ouvidas ao longo de todo o episódio projetam diferentes possibilidades ao espectador. Além de conduzirem o público a uma viagem pelos ritmos marcantes ouvidos nas rádios estadunidenses no fim da década de 1980, suas letras possuem dicas e conexões com o enredo. Dentre os vários exemplos, podemos destacar a canção *Girlfriend in a Coma* (1987), do grupo The Smiths, tocada no início da sequência de troca de roupas de Yorkie, pressagiando a condição de saúde da personagem, bem como a canção *Fake* (1987) de Alexander O'Neal, música preferida de Kelly, cuja letra diz respeito a artificialidade e se relaciona à ambientação e caracterização dos usuários na Tuckers. Quando em 1996, o refrão de *Ironic* (1996) de Alanis Morissette, antecipa a chuva que ocorre na cena do casamento entre as personagens, da mesma forma que, em 2002, a canção *Can't Get You Out of My Head* (2002) de Kylie Minogue, nos remete a Yorkie não conseguindo apagar Kelly de sua mente.

A melodia e a letra de *Heaven is a Place on Earth* (1986), que sonoriza o início do episódio e a sequência final, podem ser lidas como a canção principal do episódio e como o tema do casal protagonista. Sua letra indica uma pessoa que opta pelo amor,

apesar de todos os temores, assim como Kelly opta pela passagem, apesar de suas crenças e de sua promessa. O mote da canção, “Faremos do paraíso um lugar na terra”, ouvida no refrão, parece indicar uma referência ao sistema San Junipero e ao que sua passagem representa para as duas personagens: a possibilidade de construir um paraíso terreno juntas.

Nesta composição do final do episódio, algumas linguagens cinematográficas “clichês” e comuns conduzem o espectador a recepção de um “final feliz”. A cena das duas protagonistas em direção ao pôr-do-sol remete o espectador a um desfecho positivo da conclusão de uma jornada. Na cena final (Figura 29), o espectador contempla a grandiosidade dos *mainframes* do sistema ao som das batidas da canção de Calisle, a frieza dos aparelhos conflitando com as cores quentes do interior da Tuckers e a dança das duas protagonistas. A conciliação entre duas personalidades opostas que se atraíram ao longo da trama, o tema do par romântico tocando ao fim do episódio e o casal sorridente em câmera lenta também referenciam imagens comuns de narrativas românticas do cinema. E a garantia de que o casal de protagonistas “viveram felizes para sempre”, se adequa ao tema da eternidade em “San Junipero”.

Essa sequência final do episódio *San Junipero* se tornou sua principal marca, uma vez que conduz o espectador a uma perspectiva nova em relação à toda antologia *Black Mirror*. Ao contrário da expectativa de uma abordagem pessimista, geradas pelo escopo narrativo da série, o episódio conclui com uma compreensão positiva de uma tecnologia capaz de possibilitar a união entre duas pessoas. Em uma análise sobre as recepções e comentários feitos por diferentes espectadores, podemos compreender como essa ruptura narrativa foi recebida.

De modo geral, *San Junipero* se tornou um dos episódios mais comentados de toda a antologia no período de sua estreia. Em um levantamento realizado por uma equipe da *The Brandwatch React* sobre o número de pesquisas e menções ao termo “Black Mirror”, revelam que entre os dias 20 e 23 de outubro de 2016, houve um aumento significativo de interações com a série nos Estados Unidos e no Reino Unido. Trata-se do período em que a terceira temporada estreou na plataforma de *streaming* Netflix, no dia 21 de outubro, evidenciando não apenas que o consumo da série foi maior com sua inserção na plataforma, como o aumento do “engajamento” dos espectadores, ou seja, as menções, a interação e a criação de conteúdo sobre a série

nas redes sociais, evidencia essa maior recepção do público. Foram analisados 67 mil tuites de 42 mil autores na rede social Twitter.

Gemma Joyce, pesquisadora responsável pelo levantamento, buscou associar as menções dos episódios da terceira temporada a termos e “palavras-chave angustiadas”¹⁶⁰, como “preocupante”, “aterrorizante”, “estranho” e “assustador”. Uma vez que todos os episódios da temporada são lançados ao mesmo tempo na plataforma, essa análise de “engajamento” permite traçar qual episódio teve maior quantidade de menções em redes sociais como o Twitter, que fornece um sistema de análise de dados próprio, o Twitter Analytics. Joyce assinala que o episódio *San Junipero*, apesar de ter sido o segundo episódio com maior menção de toda terceira temporada, atrás apenas de *Nosedive*, o primeiro da temporada, foi o episódio com menos menções associadas às “palavras-chave angustiadas”¹⁶¹. Isso evidencia, pelos engajamentos com as redes sociais, como a recepção do episódio foi diferenciada em relação ao escopo da série e contou com uma maior manifestação de interesse e impressões em relação à trama de Yorkie e Kelly.

Em uma análise sobre as críticas, a mesma recepção pode ser observada. Com 92% de aprovação de vinte e quatro críticos no site *Rotten Tomatoes*, podemos ler alguns comentários feitos sobre a recepção do episódio *San Junipero* que evidenciam a reação do público. Dentre os comentários, é possível ler em destaque o de Gina Carbone, do site *CinemaBlend*, no qual a autora associa o episódio à canção de Carlisle:

“Esta é uma história alegre sobre pessoas morrendo e vivendo eternamente nos Anos 80, o que poderia facilmente soar como um inferno. Em vez disso, *Black Mirror* faz do paraíso um lugar na Terra.”¹⁶²

De forma semelhante, em críticas veiculadas nos sites de revistas digitais e jornais como o *Entertainment Weekly*, o *Irish Independent* e a *New York Vulture*, a produção

¹⁶⁰ Tradução literal do termo usado pela autora, “*distressed keywords*”.

¹⁶¹ JOYCE, Gemma. *Black Mirror Season Three: 42k Tweepers Review the Episodes*. [online]. The Brandwatch React, Brighthorn, 25 de outubro de 2016. (tradução nossa) Disponível em: <<https://www.brandwatch.com/blog/react-black-mirror-season-three-social-data-review/>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

¹⁶² O site *Rotten Tomatoes* é o principal site de crítica audiovisual dos Estados Unidos, operando como um agregador de opiniões realizadas em sites de crítica especializada. Outros comentários sobre o episódio podem ser lidos em: SAN JUNIPERO *Black Mirror* Season 3. [online] Disponível em: <https://www.rottentomatoes.com/tv/black_mirror/s03/e04>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

é elogiada como uma “representação otimista da tecnologia”¹⁶³, “brilhante e inesperado”¹⁶⁴ e seu final como uma perspectiva “humanista”¹⁶⁵ da tecnologia.

É possível atribuir este sucesso do episódio tanto a esta quebra de expectativa em relação à tecnologia, quanto à recepção deste “final feliz”. Em muitos destes comentários, os elogios ao episódio se associam à representação do “final feliz” para um casal homossexual em tela. No artigo de John Paul Brammer, o autor comenta que o episódio abre uma possibilidade para suas protagonistas obterem um desfecho raramente dado a personagens *queer*, ou seja, um “viveram felizes para sempre”¹⁶⁶. Um comentário de mesmo teor é feito em uma avaliação de Charline Jao, dizendo que, especialmente a comunidade LGBTQIA, recebeu com um “entusiasmo merecido”¹⁶⁷ o episódio.

Analisando o final do episódio e as representações da homossexualidade em San Junipero, Keshia Mcclantoc associa a imersão imaginativa da nostalgia que ambienta a cidade fictícia à possibilidade de uma nova representação de casais homossexuais pela mídia. Mcclantoc diz que:

“Assim como o conceito de uma nostalgia imaginária permite à audiência mergulhar sentimentalmente no que poderia ter sido, o que é possível para Yorkie e Kelly é o casamento *queer* em uma 1987 simulada. O *queer* deste passado simulado serve ao propósito da nostalgia, utilizando tanto a mídia quanto a tecnologia para idealizar o que, de outra forma, teria sido um final infeliz para Yorkie e Kelly”.¹⁶⁸

Citando a obra “*The Demand to Progress: Critical Nostalgia in the LGBTQ Cultural Memory*” (2015), de Tamara De Szegheo Lang, Mcclantoc analisa junto à Lang como a mídia se torna um espaço de identidade e de memória para a comunidade LGBTQ, mesmo que estas “memórias oficiais não sejam necessariamente criadas por ou para

¹⁶³ LI, Shirley. *Black Mirror recap: Season 3, Episode 4, San Junipero*. [online] Entertainment Weekly, Los Angeles, 24 de outubro de 2016. (tradução nossa). Disponível em: <<https://ew.com/recap/black-mirror-season-3-episode-4-san-junipero/>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

¹⁶⁴ STACEY, Pat. *Black Mirror is back and it's as disturbing as ever... with a few minor cracks*. [online] Independent Irish: Dublin, 24 de outubro de 2016. (tradução nossa). Disponível em: <<https://www.independent.ie/entertainment/television/tv-reviews/black-mirror-is-back-and-its-as-disturbing-as-ever-with-a-few-minor-cracks-35156063.html>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

¹⁶⁵ BRAMESCO, Charles. *Black Mirror Recap: Heaven is a Place on Earth*. [online] New York Vulture: Nova York, 21 de outubro de 2016 (tradução nossa). Disponível em: <<https://www.vulture.com/2016/10/black-mirror-recap-season-3-episode-4.html>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

¹⁶⁶ BRAMMER, John P. *Opinion: 'San Junipero' Emmy Win Says Queer People Can Live Happily Ever After*. [online]. NBC News: Nova York, 18 de setembro de 2017. Disponível em: <<https://www.nbcnews.com/feature/nbc-out/opinion-san-junipero-s-emmy-win-says-queer-people-can-n802411>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

¹⁶⁷ JAO, Charline. *Review: Black Mirror Season 3 Gave Me The Most Beautiful Love Story I've Ever Seen (and More)* [online]. The Mary Sue: Nova York, 26 de outubro de 2016. Disponível em: <<https://www.themarysue.com/black-mirror-season-3-review/>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

as comunidades marginalizadas que representam”¹⁶⁹. Para Lang, produções que apelam para uma nostalgia *queer* “subvertem” a narrativa, ao permitir que o passado *queer* possa “se tornar parte das memórias oficiais, trazendo narrativas simultaneamente traumáticas e felizes”¹⁷⁰.

Em *San Junipero*, a exaltação da juventude e do romance jovem, visualmente propagada pelos filmes *teen* de John Hughes e sonorizada por canções românticas, é subvertida pela inclusão do casal homossexual feminino. Tais produções, comumente associadas ao romance heterossexual, são reapropriadas pela narrativa do episódio ao protagonizar Yorkie e Kelly. A conclusão do episódio redime o tema do trauma de Yorkie e seu coma, ao mesmo tempo que possibilita para o público LGBTQ uma “imersão” compartilhada de “final feliz” que celebra a união homossexual nos “Anos 80”.

Contudo, Mcclantoc estabelece uma crítica a recepção desse final no que diz respeito ao argumento tecnológico do episódio. Apesar da intenção de um “final feliz” por parte do roteiro escrito por Brooker e da composição final do episódio pela direção de Harris, a trama final não permite uma recepção exclusivamente entusiasta. Como aponta a autora, apesar de subverter o tropo narrativo traumático de personagens LGBTQ, no final do episódio, ambas as protagonistas estão mortas. Essa conclusão também pode ser alcançada pelas referências visuais que aproximam *San Junipero* da composição final do filme *Thelma & Louise* (1991): no filme de Ridley Scott e no episódio de Owen Harris, as duas protagonistas femininas dão fim às próprias vidas a bordo de um carro conversível em direção ao pôr-do-sol.

Segundo uma análise feita por J. E. Reich, citada pela autora, o enredo de *San Junipero* esbarra no debate em relação aos destinos mórbidos dados a personagens LGBTQ em produções audiovisuais. Reich entende que, apesar da tentativa de fugir do tropo narrativo que comumente “enterra” personagens LGBTQ, uma questão debatida pela comunidade de forma crítica às suas representações nas mídias em geral, o episódio não oferece outros caminhos além de um desfecho ambíguo de uma felicidade que só é possível após a morte¹⁷¹. Neste caso, o tropo

¹⁶⁹ MCCLANTOC, Keshia. “Heaven is a Place on Earth” Digital Nostalgia, Queerness, and Collectivity in Black Mirror’s *San Junipero*. IN: PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. p.117. (tradução nossa)

¹⁷⁰ *Idem.*, p.118. (tradução nossa)

¹⁷¹ MCCLANTOC, Keshia. “Heaven is a Place on Earth” Digital Nostalgia, Queerness, and Collectivity in Black Mirror’s *San Junipero*. IN: PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. p.118. (tradução nossa)

“enterre seus gays” parece ser subvertido com um “final feliz”, mas o faz por um caminho subjetivo, implícito e aberto a interpretação do público.

Essa percepção pessimista do fim do episódio condiz com a ambiguidade da trama, podendo ser evidenciada em recepções que questionam o “final feliz”. Em uma discussão realizada por usuários do *Reddit* – plataforma online utilizada majoritariamente para debates e exposição de opiniões –, intitulada “*San Junipero did not, in my opinion, have a happy ending*”, postada pelo usuário “justshortof2219” no dia 30 de dezembro de 2016, podemos ler alguns questionamentos pessoais por parte dos espectadores sobre a eternidade em San Junipero e sobre as escolhas das protagonistas. Contendo noventa e quatro comentários em resposta, podemos ver manifestações de desacordo e reinterpretações do final ao longo da publicação, como nos dois comentários a seguir:

“É apenas uma questão de tempo até que Kelly e Yorkie acabem como zumbis niilistas no Quagmire, junto com todos os outros mortos-vivos.” – olivertex (30 de dezembro de 2016) (tradução nossa)

“Você está certo. Ao contrário do que as pessoas dizem, elas estão mortas no final do episódio. Um computador está agora simulando seus cérebros em uma sala de servidores. Ambas estão mortas.” – anônimo (30 de dezembro de 2016) (tradução nossa)¹⁷²

De forma semelhante, em uma análise crítica do episódio publicada no Medium, uma plataforma de publicação de artigos especializados e não-especializados, intitulada “*Who Said “San Junipero” Has a Happy Ending?*”, o usuário Christopher Daniel Walker discute sobre as intenções de Charlie Brooker em seu enredo. O autor da crítica entende que paira uma “escuridão” no episódio que pode ter sido inserida de forma consciente pelo diretor, apesar das recepções esperançosas por parte do público. Walker pauta sua crítica na ideia de que o sistema seria, de fato, um cemitério, e que “seus cidadãos vivem em um purgatório. Um paraíso vago. Um inferno hedonista”¹⁷³.

Longe de buscar superar esse conflito de recepções e estabelecer uma interpretação correta, ou até mesmo atestar uma reação como mais apropriada, a disparidade das recepções interessa na compreensão da conclusão do episódio, tanto no que diz respeito à trama das protagonistas, como na recepção do argumento tecnológico. De um lado, a tecnologia é recebida como um alento libertador, uma

¹⁷² REDDIT. “*San Junipero*” did not, in my opinion, have a happy ending. [online] 30 de dezembro de 2016. Disponível em:

<https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/511e93/san_junipero_did_not_in_my_opinion_have_a_happy/>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

¹⁷³ WALKER, Christophe Daniel. *Who Said “San Junipero” Has a Happy Ending?* [online] Medium, 17 de novembro de 2017. Disponível em: <<https://medium.com/@CDWalker/who-said-san-junipero-has-a-happy-ending-97c60c29b50d>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

“quebra de expectativas” em relação ao escopo da antologia, uma possibilidade de imaginar as tecnologias virtuais e digitais de forma otimista. Por outro, as interpretações pessimistas não descartam o tema tecnológico como o tema fundamental à análise do enredo, relegando o “final feliz” a uma submissão completa da tecnologia. Essa disparidade nas recepções evidencia, para além do episódio, como as estruturas narrativas da ficção científica atingem o público, conduzindo-os a reflexões morais e subjetivas sobre o uso da tecnologia e sobre o tempo e espaço.

As recepções pessimistas, contudo, fogem das interpretações do que está em tela nas sequências finais, projetando questões que vão além da trama. Sua exposição aqui se deve para atestar sua existência, pois fazem parte das diferentes recepções, mas muitas delas extrapolam a trama. Por outro lado, os comentários e reações otimistas, anteriormente selecionados, retirados de diferentes setores, tanto de críticos especializados como de comentários espontâneos registrados em redes sociais, evidenciam uma maior abrangência da percepção otimista do episódio. Mais que isso, associam a reação ao que está em tela, à canção tema do episódio e como reagiram ao que foi recebido.

Ao final, alinhando esta análise às ponderações de McClintock sobre a relação do episódio com o público, a trama se apresenta ao mesmo tempo “aterrorizante e subversiva”¹⁷⁴, como as diferentes recepções parecem indicar. Contudo, o que está representado em tela é uma perspectiva otimista da tecnologia. Somando questões históricas e religiosas, clichês cinematográficos e a representatividade LGBTQ, o episódio tem como desfecho de seu argumento tecnológico uma possibilidade de libertação humanista.

Nostalgia e tecnologia, dois conceitos carregados de projeções utópicas e/ou distópicas, se mesclam na trama, na visualidade e na musicalidade do episódio de tal forma que a “terapia” tecnológica, prometida pelo sistema, funciona também em relação ao público. Para o espectador, que revisita – ou visita pela primeira vez – este passado pelas canções, pelas ambientações nostálgicas do episódio ou por outras produções semelhantes da *Netflix*, a tecnologia é o que permite, armazena, veicula e media a experiência destes sentimentos, assim como para as protagonistas. O sentimento representado, neste sentido, esteriliza a crítica distópica, fazendo do

¹⁷⁴ MCCLANTOCK, Keshia. “Heaven is a Place on Earth” Digital Nostalgia, Queerness, and Collectivity in Black Mirror’s San Junipero. IN: PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. p.118. (tradução nossa)

episódio e seu “final feliz”, como apreendido por uma grande parcela do público, uma aparente contradição em relação aos outros episódios da série.

Semelhante a essa análise, Mcclantoc associa a representação da nostalgia e da tecnologia do episódio à ideia de “nostalgia digital”, associando-a à plataforma e ao catálogo da *Netflix*. Para a autora, utilizando questões levantadas na obra “*Cultural and Political Nostalgia in the Age of Terror*” (2018), de Matthew Legatt, o episódio representa uma “esperança tecnológica” em relação a “memória compartilhada coletivamente”, “o potencial utópico de uma existência nostálgica tornada possível pelas tecnologias de realidade virtual”. Concluindo sua análise, a autora diz que:

“Com tecnologias como a simulação de San Junipero, esse passado compartilhado pode converter-se em um paraíso que espera aqueles que escolhem estar ali. Embora isto tenha o potencial de fazer que a realidade perca o sentido, a necessidade humana de participar de uma existência coletiva supera essas implicações obscuras. Apesar destas sugestões implícitas, em última instância é trabalho da audiência determinar a maneira com que consomem esta forma de nostalgia digital. Empresas como a Netflix seguirão se aproveitando da nostalgia na tentativa de atrair a audiência, mas os consumidores são aqueles que possuem o poder de usar e interpretar essa nostalgia.”¹⁷⁵

O episódio, portanto, além de representar o uso e da tecnologia para as protagonistas, projeta nos espectadores os sentidos dessa nostalgia. Mcclantoc reitera que,

“Se o final feliz e a popularidade desenfreada de “San Junipero” provam algo, é que os consumidores estão escolhendo olhar para a nostalgia digital como uma fonte de esperanças e um meio para encontrar seus próprios paraísos na terra”.¹⁷⁶

Seu desfecho, distinto de toda a antologia, evidencia a perspectiva elogiosa e otimista dos constructos tecnológicos representados em tela. Remetendo o futurismo imaginado ao presente de sua produção, a trama reúne representações que conduzem a recepção a um olhar humanista e redentor da tecnologia, tomando-o como a representação de um “paraíso”. As sequências finais do episódio e a recepção do público nos indica uma quebra de expectativas em relação à antologia, ao mesmo tempo que uma aversão à crítica tecnológica.

Essa questão abre caminhos para os questionamentos sobre essa quebra de expectativas do episódio e acerca do próprio escopo de toda a série com sua migração para a plataforma de *streaming* da *Netflix* no ano de 2016.

¹⁷⁵ MCCLANTOC, Keshia. “Heaven is a Place on Earth” Digital Nostalgia, Queerness, and Collectivity in Black Mirror’s San Junipero. IN: PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. p.119. (tradução nossa)

¹⁷⁶ *Idem.*, p.120.

3.2 – A nostalgia como um antídoto ao presente:

Apesar do ineditismo da abordagem otimista feita pelo episódio *San Junipero*, o tema da nostalgia e sua visualidade estão longe de ser um conceito inexplorado nas produções audiovisuais da década de 2010. Como já analisado no capítulo inicial desse trabalho, o tema da nostalgia foi amplamente comercializado pelas indústrias cinematográficas, televisivas e musicais. Esse sentimento histórico, cujas origens nos remetem ao século XVIII, se apresenta nessas produções do século XXI como um produto audiovisual, com elementos característicos que o remetem aos anseios por um passado recente. Como visto, ainda que tenha se manifestado majoritariamente pelas produções audiovisuais, esse sentimento não deixou de se manifestar também em outras esferas sociais, como o contexto político das eleições gerais dos Estados Unidos em 2016 e os discursos propagados por grupos conservadores e pelo então candidato Donald Trump nos evidenciam.

Ainda que faça parte de uma produção de ficção científica, cujas imagens e narrativas nos remetem aos imaginários e expectativas para o futuro, *San Junipero* tematiza a nostalgia pelo passado recente dos “Anos 80” através das imagens, dos sons e das ambientações dessa década alcançam o presente. Nesse sentido, o episódio não busca representar o passado tal como ele foi, mas tal como ele é reexperimentado sentimentalmente no presente. Contudo, em *San Junipero*, a natureza da nostalgia e do argumento tecnológico do episódio, que filtra as memórias, elimina os traumas e se apropria de resquícios do passado, não se blinda do caráter político desse sentimento.

O quarto episódio da terceira temporada de *Black Mirror* pode ser lido junto a uma gama de outras produções semelhantemente nostálgicas, realizadas ou transmitidas pela *Netflix*, bem como por plataformas de entretenimento por demanda. Dentre algumas dessas produções, podemos destacar a forma com que a nostalgia se relaciona à reivindicações políticas históricas, não somente para a comunidade LGBTQ, mas também para as comunidades latinas e afroamericanas.

Aqui, destacam-se produções cuja referência nostálgica se relaciona à história política dos Estados Unidos. Em muitas destas, a representação de comunidades marginalizadas no passado, se dá pela projeção de protagonismos históricos e resistências locais que não receberam atenção da história oficial do país, bem como foram esquecidas pelas narrativas de Hollywood na época representada.

Em *Pose* (2018), situada também no ano de 1987, a série dramatiza a resistência afro americana, latina e LGBTQ nos subúrbios de Nova York, pela realização dos concursos de transformismo, representando o “outro lado” da ascensão *yuppie*, branca e de classe média na capital financeira do país. O mesmo ocorre em *The Get Down* (2016), musical de *hip-hop* e *disco* produzido pela Netflix, representando a ascensão do movimento cultural no South Bronx em 1977. Em *Watchmen* (2019), série de ficção científica da plataforma HBO Go, a existência de uma “pílula de nostalgia”, capaz de lançar as personagens em viagens temporais, remete a protagonista ao massacre racial em Tulsa, ocorrido em 1921, passagem histórica de resistência negra omitida da história oficial dos Estados Unidos e pouco representada em produções audiovisuais¹⁷⁷.

A partir dessas produções, é notável a prevalência e a expansão do tema da nostalgia em produções audiovisuais pensadas e produzidas por essas plataformas de *streaming*. Giulia Taurino, em seu artigo *Exploring Nostalgic Reconfigurations in Media Franchises* (2018), busca compreender como esse sentimento é explorado pelas mídias digitais, concebendo que as mídias audiovisuais disponibilizam um passado definido por elas mesmas.

Contudo, apesar desse passado não se encontrar fora de uma noção compartilhada de memória, uma vez que, como já analisado no primeiro capítulo dessa dissertação, não há nostalgia sem alguma forma de memória, as memórias se manifestam de diferentes formas conforme as transformações ocorridas nos suportes de sua perpetuação. Portanto, “quando inserido no ambiente das mídias de massa, a memória pode adquirir uma ressonância maior como um fenômeno cultural de nostalgia altamente difundida”¹⁷⁸.

Então, o que significa essa nostalgia no contexto desse ambiente midiático novo e ainda em expansão, representado pelas plataformas de entretenimento audiovisual por demanda, como a Netflix? Apesar de não ser uma estratégia de marketing exclusiva dessas plataformas, a Netflix “fez da nostalgia um dos pilares de sua marca”¹⁷⁹ em seu processo de expansão comercial. Longe de buscar responder

¹⁷⁷ CORRÊA, Alessandra. *O massacre que destruiu a ‘Wall Street Negra’ há quase cem anos e voltou à tona na série Watchmen*. [online] BBC News Brasil: São Paulo, 28 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-50188869>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

¹⁷⁸ TAURINO, Giulia. “Exploring Nostalgic Reconfigurations in Media Franchises”. IN: PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. pág.10. (tradução nossa).

¹⁷⁹ *Idem.*, pág. 18.

essa questão, é possível pensarmos algumas possibilidades provindas dessa relação entre as novas mídias com a ambientação tecnológica e nostálgica representada em *San Junipero*.

Tanto *San Junipero*, como as produções citadas anteriormente, são capazes de capturar esse sentimento pelo passado em imagens, sons e cenários conduzindo o espectador a uma viagem para os “Anos 80”, ou a qualquer tempo. Essa “viagem temporal” que captura o público nostálgico, nos possibilita investigar uma forma particular de compreender a própria história. Philippe Gauthier, em *Nostalgia as a Problematic Cultural Space* (2018), analisa as séries nostálgicas da Netflix que possuem os “Anos 80” como referência temporal, como produções que “tornaram possíveis não apenas iniciar novas formas de interpretar e entender a história, mas também para investir o passado e colocá-lo a serviço do presente”¹⁸⁰. O autor investe em compreender as disputas políticas existentes nas representações nostálgicas de Hollywood à Netflix.

No que diz respeito a esse aspecto cultural da nostalgia, tal como ela se manifesta nas mídias, sua relação com a compreensão da história possui diferentes possibilidades de análise. Gauthier observa que os estudos sobre a nostalgia postam à serviço das mídias, por muito tempo pautaram suas análises na forma com que a nostalgia recicla imagens e sons de forma interessada, esvaziando e enfraquecendo a capacidade de uma sociedade pensar sobre sua própria história.

Essa perspectiva, que tem em Fredric Jameson um de seus principais idealizadores, se posiciona criticamente à forma com que o “cinema nostalgia”, especialmente das décadas de 1970 e 1980, reinterpretava a história. Nestes casos, a historicidade se enfraquecia com a finalidade política de resgatar a década de 1950 pelo discurso conservador. Jameson observa a nostalgia colocada a serviço político e comercial, como uma porção de imagens que servem ao presente de modo que reafirma o próprio sistema capitalista do qual essas originam¹⁸¹. Assim sendo, o teórico concebe a nostalgia apenas pela sua forma “restauradora”, visto como um fenômeno exclusivamente conservador, uma vez que serve a grandes corporações midiáticas e seus interesses políticos.

¹⁸⁰ GAUTHIER, Philippe. “Nostalgia as a Problematic Cultural Space”. In: PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. pág.75. (tradução nossa).

¹⁸¹ JAMESON, Fredric. “Postmodernism and consumer society”. In: FOSTER, Hal. (ed.) *The Anti-Aesthetic*. Washington: BayPress, 1983. pág.111–25.

Essa perspectiva de Jameson cabe à análise da forma com que a nostalgia se manifestou na década de 1980 na mídia estadunidense. O resgate dos “Anos 50” pela indústria cinematográfica no governo Reagan garantiu um sentido cultural a seu discurso político restaurador de “fazer a América grande novamente”. Porém, como observamos em *San Junipero*, a nostalgia representada no episódio promove uma fuga ao discurso conservador. O ano de “1987” vivido pelas protagonistas, se torna um lugar alternativo ao presente, ao mesmo tempo que reinterpreta as imagens propagadas nas mídias do passado em benefício de um discurso progressista. A adesão às inovações tecnológicas, a união do casal homossexual feminino e mesmo a liberdade de Yorkie em realizar uma eutanásia – um tema amplamente criticado por grupos religiosos –, são contrapontos ao conservadorismo e a perseguição política vivida nos Estados Unidos de Reagan e no Reino Unido de Thatcher na década de 1980.

Gauthier nos indica algumas alternativas teóricas à Jameson que podem contribuir a essa análise. Em sua obra *Back to the Fifties: Nostalgia, Hollywood Film and Popular Music* (2015), Michael D. Dwyer explora os meios e a política finais da recirculação da “década de 1950” na cultura popular ao longo dos “Anos 70 e 80” nos Estados Unidos. Sua análise busca dar conta de diferentes representações da década de 1950 neste período. O autor entende que, por vezes, algumas dessas produções nostálgicas pelos “Anos 50” serviam a um discurso progressista, mas hegemonicamente se associaram à política conservadora a fim de “redefinir o passado dos Estados Unidos nos olhos do público votante”¹⁸². Dessa forma, Gauthier concebe as representações nostálgicas da mídia como um “espaço cultural problemático”¹⁸³, em constante disputa, concorrendo politicamente dentro e fora das mídias.

Semelhante a esse momento vivido na década de 1980, o contexto cultural dos Estados Unidos em 2016 também experienciou diferentes posicionamentos em relação à concepção cultural da nostalgia. A massiva produção de filmes e universos cinematográficos que evocavam um passado ao mesmo tempo infantil, nacionalista e conservador, foi consagrada pela Disney desde sua fusão com o estúdio de quadrinhos Marvel Comics em 2009. No ano de 2016, *Capitão América: Guerra Civil* (2016) e a imagem nacionalista e histórica do super-herói protagonista alcançou a

¹⁸² GAUTHIER, Philippe. “Nostalgia as a Problematic Cultural Space”. In: PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. pág.78. (tradução nossa).

¹⁸³ *Idem.*, pág.80.

maior bilheteria mundial do cinema daquele ano. Ainda que não fosse intencional por parte desses estúdios, essa relação entre o mercado bilionário de filmes de super-herói da *Marvel* com a ascensão de políticos conservadores como Donald Trump foi apontada por jornalistas¹⁸⁴ e escritores¹⁸⁵, que podem nos oferecer outros caminhos para compreender a aproximação entre as imagens nostálgicas da mídia e os discursos políticos nesse ano.

Se em Hollywood, as representações dos super-heróis reafirmavam o nacionalismo estadunidense e a imagem de um herói patriota em 2016, recorrendo à imagens históricas do país que possuem um forte apelo nostálgico, a Netflix concorria com outras concepções de nostalgia, se apropriando dessa estratégia narrativa para a realização de produções que questionam o caráter “restaurador” e conservador da nostalgia. Complementando essa concepção de disputa e discordando da ideia de enfraquecimento da historicidade pela nostalgia, Gauthier entende que séries nostálgicas originais da plataforma como *GLOW* (2017)¹⁸⁶, *Stranger Things* e o episódio *San Junipero*, ao tematizarem essa década específica, dialogam entre si e podem oferecer uma nova perspectiva histórica dos “Anos 80”, fugindo do conservadorismo e rerepresentando a história dos Estados Unidos em benefício de discursos presentes¹⁸⁷.

Voltando às recepções do episódio. Em comentários realizados após as nomeações ao Emmy Awards de 2017, *San Junipero* foi tratado como o episódio favorito dos fãs de *Black Mirror* e como “um antídoto televisivo ao recém-eleito presidente Trump”¹⁸⁸, em um comentário veiculado no *The Daily Beast*. Portanto, essa

¹⁸⁴ HAGLEY, Annika. *America's need for superheroes has led to the rise of Donald Trump*. [online] 28 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/mar/28/america-superheroes-donald-trump-brutal-comic-book-ideal>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

¹⁸⁵ BLUM, Jeremy. “*Watchmen*” creator Alan Moore: Superhero Movies May Have Contributed to Trump's rise. [online] 10 out. 2020. Disponível em: <https://www.huffpost.com/entry/alan-moore-superhero-movies-trump_n_5f821691c5b62f97bac37fd7>. Acesso em: 14 de janeiro de 2021.

¹⁸⁶ Gauthier traz à sua análise uma entrevista da roteirista Liz Flahive, co-criadora da série *GLOW*, concedida à revista Rolling Stones em 2017. Na entrevista, Flahive explica que a representação da luta feminista nos “Anos 70” e os “Anos 80” na série, foi motivada pela necessidade de representar essas décadas de forma menos conservadora, possibilitando reflexões sobre quais conquistas e transformações políticas foram alcançadas por esses movimentos no presente em relação ao fim da Era Reagan. GAUTHIER, Philippe. “Nostalgia as a Problematic Cultural Space”. In: PALLISTER, Kathryn (org.) *Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand*. Lexington Books. 2019. pág.82.

¹⁸⁷ *Idem.*, pág.78.

¹⁸⁸ STERN, Marlow. *Inside ‘San Junipero’: The Magical ‘Black Mirror’ Episode That Will Help Take Your Mind Off Trump*. [online] The Daily Beast: Nova York, 12 de julho de 2017. Disponível em: <<https://www.thedailybeast.com/inside-san-junipero-the-magical-black-mirror-episode-that-will-help-take-your-mind-off-trump>>. Acesso em: 15 de dezembro de 2020.

percepção da relação entre a nostalgia e os discursos políticos do tempo presente, não deixou de estar presente também nas recepções públicas do episódio.

No caso de *San Junipero*, a nostalgia representada disputa com a nostalgia dos discursos políticos que se faziam hegemônicos politicamente, trazendo à sua crítica as ambivalências desse anseio pelo passado, ao que se quer lembrar e restaurar politicamente num país cujo pertencimento nacional foi negado, de Reagan à Trump, a diferentes grupos sociais. O argumento tecnológico e o desfecho clichê de um “final feliz”, nesse sentido, podem ser entendidos como alusões à própria estrutura tecnológica da Netflix e o “antídoto” concedido aos espectadores por suas produções nostálgicas, estas que não se fecham para as contradições do tempo, mas enxergam no passado as possibilidades perdidas, os traumas vividos e a necessidade de saná-los no presente. Diferente das enfermidades causadas pela saudade do lar, que atingia e paralisava os soldados suíços deslocados de sua pátria no século XVII, a nostalgia ganha um sentido inverso de cura e pertencimento em *San Junipero* e nos catálogos da Netflix.

Cabe a essa análise a associação entre os imaginários tecnológicos e temporais da ficção científica com a representação política da nostalgia, tal como fora trabalhada pela pensadora venezuelana Celeste Olalquiaga no início da década de 1990. Analisando as modas *retrô* pelas décadas de 1950 e 1960 que se manifestaram na cultura estadunidense na década de 1980, a pensadora compreende que esse fenômeno representou um imaginário iconográfico construído sobre o futuro do progresso científico. Como posto por Olalquiaga:

“Revertemos aos anos em que a fantasia de como seria a nossa época estava sendo formulada. Enquanto nos anos 50 e 60 as projeções imaginárias se lançavam para o futuro próximo, nos anos 80 o fracasso do sonho futurístico levou a reapropriar e reciclar o momento em que esse sonho foi enunciado.”¹⁸⁹

Tendo isso em vista, o retorno nostálgico se mescla às projeções utópicas de outrora que não se concretizaram no presente. Essa frustração, segundo Olalquiaga, pode se manifestar como expressão de melancolia e paródia, como a autora analisa as viagens temporais nostálgicas dos filmes *De Volta para o Futuro* (1985) e *Peggy Sue – seu passado a espera* (1986). O mesmo ocorre, segundo a pensadora, com a impressão deixada pelas infinitas obras audiovisuais de ficção científica espacial dos “Anos 60” para a década de 1980. A transformação tecnológica acelerada vivida nos

¹⁸⁹ OLALQUIAGA, Celeste. *Megalópolis: Sensibilidades Culturais Contemporâneas*. São Paulo: Stúdio Nobel, 1998. pág.58.

Estados Unidos entre essas duas décadas, rapidamente tornou obsoletas as projeções futuristas de produtos televisivos como *Perdidos no Espaço* (1965), *Os Jetsons* (1962) e *Jornada nas Estrelas* (1966). Dessa forma, Olalquiaga observa que:

“Longe de ver os anos 50 e 60 nostálgicamente, uma idade de ouro que se foi para sempre [...] a ligação contemporânea com a iconografia da era espacial é, ao mesmo tempo, humoristicamente distante e totalmente melancólica: ela nega a mortalidade daquela iconografia e, contudo, a vivência como paródia de segunda mão.”¹⁹⁰

Um movimento semelhante ocorre com os “Anos 80” tal como é apreendido pela década de 2010. A década de 1980 foi o momento em que se enunciou os sonhos futuristas possíveis de serem alcançados pelo desenvolvimento científico e pelas revoluções técnicas que ocorriam no interior de empresas de tecnologia californianas. A internet, os videogames, os computadores pessoais, a expansão da cultura multimidiática e audiovisual e a dinâmica da virtualização teve início nessa década, tendo os Estados Unidos como seu principal centro irradiador.

Expandindo para todo o mundo, essa transformação tecnológica da década de 1980 era propagandeada como a realização de um sonho libertador e utópico. Como veiculado no comercial da *Apple Computers* no lançamento do Macintosh em 1984, as novas empresas do Vale do Silício se apresentavam publicamente como a renovação que iria libertar a humanidade ao fazer com que “o ano de 1984 não seja igual a 1984”¹⁹¹, em alusão ao romance distópico de George Orwell. Contudo, essa utopia das tecnologias de informação e comunicação, enunciadas neste período, tornou-se igualmente defasada. A realidade tecnológica das décadas de 2000 e 2010, pelo contrário, evidenciou a frustração desses sonhos com a ascensão monopolizadora de grandes empresas de tecnologia como a própria Apple. O progresso tecnológico tomou outras vias, mais afeitas às distopias que seriam combatidas, do que às utopias prometidas.

Os ambientes altamente tecnológicos inaugurados nesse momento, são representados na visualidade de *San Junipero* pelas interações das protagonistas com os aparelhos de videogame e com as tecnologias retrô existentes no bar da Tuckers. Como Olalquiaga aponta, os objetos postos em cena nas produções audiovisuais que se projetam nostálgicas, são como “ruínas instantâneas: elas

¹⁹⁰ OLALQUIAGA, Celeste. *Megalópolis: Sensibilidades Culturais Contemporâneas*. São Paulo: Estúdio Nobel, 1998. pág.61.

¹⁹¹ O comercial em questão foi veiculado durante a exibição do *Super Bowl* em 1984, em todo território dos Estados Unidos, sendo um dos marcos audiovisuais da inserção comercial da empresa no mercado de tecnologia. O comercial pode ser assistido na íntegra, disponibilizado no YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Zzo7H1WSn9o>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

congelam um momento no tempo, evitando qualquer progressão”¹⁹². Tais inovações técnicas dos “Anos 80”, nesse sentido, são lidas pela década de 2010 como *souvenires*, que carregam consigo esse passado intacto e os sonhos futuros imaginados naquele momento.

Essa nostalgia evocada por imagens e sons transmitidos aos espectadores de *San Junipero*, por vezes manifestam um olhar paródico e humorístico em relação aos “Anos 80”, como quando Kelly ironiza as roupas cinematográficas dos outros usuários do sistema ou no momento que Yorkie não se adequa às roupas resgatadas dessas mesmas referências visuais. Contudo, o aspecto histórico e político da nostalgia se destaca na trama e em seu desfecho. O que a Netflix e suas produções almejam projetar nesta nostalgia pelos “Anos 80”, para além de visuais reciclados dos produtos audiovisuais dessa década, se alinha a tentativa de reconstruir as imagens dessa década que alcançam o presente, reinterpretando essas imagens pelas conquistas políticas de grupos outrora marginalizados das representações audiovisuais.

Contudo, a conclusão do episódio foge à crítica distópica das tecnologias, reinventando essa utopia tecnológica prometida pela década de 1980. Como veremos, o argumento tecnológico do episódio esbarra numa perspectiva otimista inédita para o espectador, possível de ser questionada em nossa análise. Assim sendo, tendo como referência o escopo geral do episódio e da série *Black Mirror*, procuraremos investigar a forma com que Owen Harris e Charlie Brooker operam suas críticas à realidade tecnológica vivida nesse contexto.

3.3. Um elogio ao progresso tecnológico?

Como dito na introdução dessa dissertação, estabelecer uma análise crítica do episódio *San Junipero* e da série *Black Mirror*, tendo como lente as perspectivas historiográficas que buscam dar conta do trabalho com produções audiovisuais, nos suscita a pensar e enfrentar algumas reformulações metodológicas para análise das novas mídias. O episódio, sendo um “fragmento” da narrativa geral desta antologia de ficção científica, portanto, nos conduz a pensar em algumas problemáticas provindas das representações feitas nesse episódio em relação a todo o escopo crítico da série.

¹⁹² OLALQUIAGA, Celeste. *Megalópolis: Sensibilidades Culturais Contemporâneas*. São Paulo: Estúdio Nobel, 1998. pág.61.

O ineditismo da trama de *San Junipero*, como vimos anteriormente, pode ser entendido pela quebra de expectativas em relação à antologia. Além dos cenários *retrô*, que convivem com as ambientações futuristas do episódio, o enredo das duas protagonistas possui um desfecho inédito para o público de *Black Mirror*. Através das recepções do episódio, foi possível apreender um desfecho positivo e otimista para o episódio, distinguindo-o de toda a série.

Até aqui, nossa atenção se voltou para as representações da tecnologia e para alguns dos aspectos culturais da nostalgia cujo tema do episódio se refere. Contudo, para além disso, o olhar crítico para o episódio permite adentrar nossa análise em algumas representações pouco exploradas explicitamente na trama e na visualidade do episódio, mas possíveis de serem interpretadas.

A projeção futurista das tecnologias virtuais toma caminhos alternativos à crítica distópica no episódio, distinguindo-o de toda a série. Em *San Junipero*, as intenções por parte da empresa TCKR Systems em criar e disponibilizar o sistema, não fazem parte da trama. Apenas algumas conclusões sobre o conglomerado são evidenciadas nos diálogos, quando Greg admite a rigidez da empresa em monitorar seus funcionários. Porém, foge à trama e às questões sobre o sistema e seu uso, uma indagação explícita quanto a esse pano de fundo que associa a empresa responsável pelo sistema à sua inserção na sociedade.

Em uma análise sobre a forma com que argumento central da trama é construído, podemos observar que a trama soma a representação da tecnologia com um pano de fundo religioso e histórico que compõe as entrelinhas do título do episódio. Além do peso da crença de Kelly em sua decisão de realizar a “passagem” para o sistema, o nome “San Junipero” faz uma alusão à história da expansão para o oeste dos Estados Unidos e a ocupação religiosa que funda o estado da Califórnia. A referência do nome da cidade está relacionada ao personagem histórico Junípero Serra (1713-1784), frade espanhol pertencente à Ordem Franciscana da Igreja Católica, responsável por nove missões jesuítas na região durante a colonização espanhola no oeste do continente.

Suas missões, saídas da Nova Espanha, foram fundamentais para a ocupação da região da Alta Califórnia, que corresponde ao território do estado da federação dos Estados Unidos atualmente. Serra utilizou seu poder político para estabelecer os primeiros colonos nas regiões de San Francisco, San Diego e Los Angeles, sendo considerado um “*founding father*” responsável pelos primeiros passos

do que viria a se tornar o 31º estado do país em 1850¹⁹³. Sob ordens da Inquisição Espanhola, as missões de Serra também foram responsáveis pela imposição da catequização dos nativos locais, motivando rebeliões por parte dos grupos indígenas e brutalidade do exército espanhol. Apesar de ser associado aos mitos de fundação do estado, diferentes grupos nativos criticam as homenagens oficiais destinadas à imagem libertadora de Serra, uma vez que suas missões tiveram como consequência a perseguição, expulsão e violência destas populações.

Essa disputa pela memória de Junipero Serra foi reatualizada em 2015, um ano antes do lançamento do episódio *San Junipero*, quando dois fatos relacionados à memória do frade ocorreram na Califórnia. O primeiro foi a decisão do senado do estado de substituir uma estátua em homenagem ao frade, localizada no Capitólio dos Estados Unidos, por uma estátua em homenagem a Sally Ride, a primeira mulher do país a ir para o espaço e uma personalidade LGBT da região¹⁹⁴. O segundo foi a visita do Papa Francisco aos Estados Unidos, que declarou a canonização de Junipero Serra. Como reação ao resgate da memória deste personagem histórico que representa a violência contra indígenas da região, grupos nativos realizaram manifestações contrárias à decisão do papa por meio de ataques contra o túmulo e a estátua de Serra localizada na cidade de Carmel¹⁹⁵.

O nome do sistema “San Junipero”, portanto, nos remete às origens religiosas do estado do oeste dos Estados Unidos, alvo de disputas recentes no estado da Califórnia, uma importante localidade para o gênero de ficção científica e palco da revolução tecnológica recente do país. O sistema da TCKR Systems, com uma das bases em Santa Rosa, representaria o progresso tecnológico e os feitos do desenvolvimento técnico na região. “San Junipero”, simularia uma cidade litorânea característica da Califórnia, homenageando um de seus fundadores, porém livre das contradições presentes dessa origem e dos caminhos tortuosos do progresso científico.

¹⁹³ Uma análise sobre a história de Junipero Serra e sua incursão religiosa e política na Califórnia pode ser lida em: GUEST, Francis F. *Junipero Serra and His Approach to the Indians*. Southern California Quarterly, oct.1985. v.67 (3). p. 223-261. doi.org/10.2307/41171158.

¹⁹⁴ MARTELL, Brooke. *Efforts Stalled to Replace Junipero Serra Statue with Sally Ride Tribute* [online]. San Diego: 2 de julho de 2015. Disponível em: <<https://sallyridescience.ucsd.edu/resolution-to-erect-statue-of-astronaut-sally-ride-receives-unanimous-bipartisan-support-in-key-senate-committee/>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

¹⁹⁵ GLOBO.COM. *Estátua de missionário canonizado pelo papa é vandalizada na Califórnia*. Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2015/09/estatuade-missionario-canonizado-pelo-papa-e-vandalizada-na-california_.html>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

Além dessa representação histórica, a experiência dentro do sistema se apodera da crença espiritual. Longe de negar as religiosidades de seus usuários, “San Junipero” toma para si o paraíso cristão, tornando-o uma utopia tecnológica, ainda que ambivalente. Kelly, a personagem que representa a crença cristã no episódio, não abandona sua religiosidade, aceitando o enterro de seu corpo e a conversão de sua alma pelo sistema. Yorkie é salva pelo sistema, garantindo uma nova chance para sua alma apesar do sofrimento do coma em vida, assim como a penitência cristã. O “Quagmire”, e até mesmo o paraíso de “San Junipero”, podem ser lidos como um “inferno hedonista” ou um “purgatório” de mortos-vivos. A união do casal protagonista, no desfecho da trama, redime seus pecados e suas escolhas em função deste “paraíso” possível e garantido pelo progresso científico. A TCKR, nesse sentido, seculariza uma espécie de “salvação espiritual”, outrora realizada pelos missionários no século XVIII, tornando-a terrena pelas “nuvens” tecnológicas e pelas leis civis do século XXI.

Essa construção de um “paraíso” feita pelo episódio, pode ser associada ao que Raymond Williams diz sobre a projeção de “sociedades alternativas” nas representações futuristas da ficção científica. Em seus estudos sobre as utopias e distopias literárias, Williams observa uma tendência no interior do gênero de subverter a ideia da utopia na construção de “novos paraísos”¹⁹⁶. O historiador utiliza em sua análise, as obras da autora estadunidense Ursula K. Le Guin, uma das representantes da renovação vivida na ficção científica da década de 1960 nos Estados Unidos.

Citando os exemplos utilizados por Williams, em seu romance mais popular, *A Mão Esquerda da Escuridão* (1969), a autora projeta seres extraterrestres evoluídos biologicamente sem distinção de gênero. De forma semelhante, na obra *Os Despossuídos* (1974), os habitantes da lua de Anarres se organizam politicamente a partir de um sistema anarquista. Williams compreende o caráter crítico das utopias extraplanetárias e fantasiosas da autora, não como um elogio ao progresso científico e a racionalidade moderna, tal qual utopias do século XIX, mas como uma representação das esperanças e os anseios políticos de seu presente, relacionando as utopias às sociedades alternativas ansiadas pela contracultura e pelos autores progressistas da década de 1960¹⁹⁷.

¹⁹⁶ WILLIAMS, Raymond. “Utopia e ficção científica”. In: _____. Cultura e materialismo. São Paulo: Editora Unesp, 2011. pág. 285.

¹⁹⁷ *Idem.*, pág.289.

No caso de *San Junipero*, a construção desse “paraíso” renovado, atende as expectativas utópicas e políticas que se querem representadas na produção de sentidos assistidas em *Black Mirror*. O passado conservador dos “Anos 80”, reinterpretado à luz do presente, manifesta esse anseio por uma utopia que toca em temas como a representatividade das causas LGBT. Neste sentido, a crítica política de *San Junipero* se faz representada exclusivamente no tema da nostalgia. Questionando esse sentimento tal como ele se manifesta cultural e politicamente no presente da produção do episódio, e oferecendo alternativas à busca por uma “reconstrução” nostálgica do passado que se projetava no discurso do Partido Republicano, o episódio serve como um “antídoto”, uma alternativa à sociedade e a nostalgia proclamada pelo conservadorismo político de 2016 e de 1987.

No entanto, no que diz respeito ao seu argumento tecnológico, suas representações esbarram em uma esterilização da crítica política às tecnologias. Tendo em vista essa representação, bem como a recepção otimista do final destacada anteriormente, podemos atribuir um caráter elogioso e inesperado da tecnologia no episódio. O “final feliz” no desfecho do episódio, apresenta ao espectador uma perspectiva utópica da tecnologia, isentando seus possíveis efeitos adversos, de uso tão aterrorizante em outros episódios de *Black Mirror*, mas tornada libertadora e humanizada em *San Junipero*.

É fundamental, nesse ponto, nos voltarmos ao escopo crítico da antologia e da temporada na qual está inserida. A série de Charlie Brooker, em diferentes momentos, herda a atmosfera anti-utópica e crítica de cânones da literatura do gênero, especialmente de *1984* (1949) de George Orwell e *Admirável Mundo Novo* (1932) de Aldous Huxley. Como analisado por Edward James, estas obras, além de se tornarem cânones da popularização dos romances distópicos, romperam os limites da representação e passam a ser lidas como alertas políticos:

“A função dos romances de ficção científica como um alerta possui uma longa história que não parece ter fim. É preciso notar aqui que foi um tema importante nos romances científicos britânicos do período posterior à Grande Guerra: os dois principais exemplos foram *Admirável Mundo Novo* (1932) de Aldous Huxley e *Mil Novecentos e Oitenta e Quatro* (1949) de George Orwell, talvez os únicos romances de alerta que tiveram tanta influência que, poderíamos argumentar, suas mensagens tiveram efeitos precisos.”¹⁹⁸

O comentário final de James diz respeito a como a associação dos cenários futuristas de Huxley e a ideia de vigilância e manipulação política de Orwell, se tornaram

¹⁹⁸ JAMES, Edward. *Science Fiction in the Twentieth Century*. Oxford: Oxford University Press, 1994. p.22. (tradução nossa)

influentes, não somente para os romances e nas produções de ficção científica, como foram ao imaginário político contemporâneo.

No século XXI, a apropriação e os efeitos políticos dessas obras podem ser contempladas em manifestações públicas que, tomando como exemplo a mitologia da obra orwelliana, relacionam a literatura às denúncias sociais dessa época. (Figura 13)



Figura 31: Manifestantes defendem asilo diplomático de Edward Snowden, exilado político responsável pela denúncia de vigilância digital feita pelo governo estadunidense em 2013. No cartaz, lê-se "Eu te avisei." ao lado do desenho do rosto de George Orwell. Disponível em: <<https://www.insider.com/george-orwell-1984-what-came-true-2019-5>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

Esse efeito político não é exclusividade da literatura distópica. As imagens construídas pela ficção científica no audiovisual também podem ser pensadas a partir dessa análise. Semelhante à apropriação feita em relação à obra de Orwell, no que diz respeito à recepção de *Black Mirror*, a associação da série à crítica aos usos e abusos da tecnologia, a vigilância na rede e a realidade política da década de 2010, se tornaram também uma referência para compreender a política no século XXI. Os temas propostos por Charlie Brooker rompem a ficção e são apropriados como críticas e denúncias políticas presentes.



Figura 32: Cartaz utilizado nos Estados Unidos em marcha pelos direitos das mulheres no ano de 2018, onde se lê: "*Esse episódio de Black Mirror é uma droga*". Disponível em: <<https://espalhafactos.com/2020/05/07/criador-de-black-mirror-diz-que-mundo-nao-esta-pronto-para-novos-episodios/>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

Esta relação entre a ficção e a realidade é capaz de ampliar a análise do gênero de ficção científica. Retornando à concepção de Fátima Régis e ao tripé narrativo do gênero, ainda que a autora se utilize de pressupostos analíticos do crítico literário alemão Wolfgang Iser, que se pauta em uma concepção ampla de que a ficção literária captura e retira elementos do real e livremente associa a ficção, Régis não se alinha ao teórico por completo, analisando que:

“[...] o cruzamento de fronteiras operado pela atividade ficcional não se limita a retirar elementos do imaginário e do real e recombina-los no texto ficcional, como sugere Iser. Nossa hipótese é que a ficção os devolve, reconfigurando tanto a realidade quanto o imaginário. As obras de ficção científica ativam o imaginário tecnológico e inspiram a produção tecnocientífica, e estes, por sua vez, orientam novas especulações ficcionais”.¹⁹⁹

Ou seja, a ficção científica não se limita a representar um imaginário, mas também é capaz de moldar este imaginário. E, no que diz respeito ao avanço científico, muitas produções de ficção científica e autores do gênero inspiraram o desenvolvimento de novas tecnologias pré-concebidas na ficção²⁰⁰. O mesmo pode ser dito sobre as ficções distópicas e seu uso político inscrito em diferentes contextos.

Ao concebermos, junto à Régis, que a leitura e o consumo das narrativas da ficção científica são capazes de reconfigurar a realidade e o imaginário tecnocientífico,

¹⁹⁹ RÉGIS, Fátima. *Os autômatos da ficção científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico*. Porto Alegre: Intexto, v. 2, n. 15, julho/dezembro 2006. pág.3.

²⁰⁰ Arthur C. Clarke, autor de *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968), foi também um dos cientistas pioneiros a conceber a construção de satélites geoestacionários com finalidade de telecomunicação, ainda em 1945, sendo considerado um dos “pais” desta tecnologia. Mais informações sobre o legado científico do autor: Disponível em: <<https://vintage.portaldoastronomo.org/cronica.php?id=88>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

a abordagem cultural estruturada pelo historiador Roger Chartier cabe a esta análise. Conforme o historiador, no que diz respeito ao estudo cultural da história, para entender a literatura e as representações, o historiador deve sempre se atentar que:

“[...] é preciso lembrar que não há texto fora do suporte que lhe permite ser lido (ou ouvido) e que não há compreensão de um escrito, qualquer que seja, que não dependa das formas pelas quais atinge o leitor.”²⁰¹

Nesse sentido, a ficção científica pode, portanto, contribuir com o desenvolvimento científico, suscitar novas compreensões em relação à tecnologia, interferir em pensamentos políticos e outras diferentes possibilidades a partir de sua leitura.

Da mesma forma, retomando uma análise feita anteriormente, os escritores, diretores e roteiristas de enredos ficção científica possuem a capacidade de, conforme Douglas Kellner observa, “romper as fronteiras”²⁰² entre o que é produzido na academia e o que é representado no gênero de ficção científica. Ao capturar em suas narrativas os problemas das mídias, das tecnologias de informação e a intensidade do controle político destas, essa “destruição das fronteiras” pode ser lida também como um dos traços da série *Black Mirror*, uma vez que conseguiu atualizar os efeitos políticos do gênero distópico em seus espectadores.

Analisando o percurso da série *Black Mirror* ao longo das temporadas, é possível notar uma concepção renovada das críticas distópicas nos argumentos tecnológicos dos episódios. Um dos principais exemplos a serem destacados pode ser apreendido pela recepção ao episódio *Shut Up and Dance*, o terceiro episódio da terceira temporada da antologia e que precede *San Junipero*. Como podemos evidenciar no tópico “*Shut Up and Dance* has given me paranoia” (“*Shut Up and Dance* me deu paranoia”), publicado no Reddit por um usuário anônimo no dia 3 de janeiro de 2017²⁰³, o drama do jovem que é vigiado por um “hacker” pela câmera interna de seu computador, gerou reações de paranoia no público quanto à segurança das tecnologias digitais domésticas. Alguns relatos que circularam na época do episódio, encontrados também na internet, indicam casos reais de pessoas que tiveram suas

²⁰¹ CHARTIER, Roger. *O mundo como representação*. Estud. av. , São Paulo, v. 5, n. 11, abril 1991. pág.182.

²⁰² KELLNER, D. *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno*. Bauru: EDUSC, 2001 [1995]. pág.393.

²⁰³ REDDIT.COM. *Shut Up and Dance has given me paranoia* [online]. 8 de agosto de 2017. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/95q9xa/shut_up_and_dance_has_given_me_paranoia/>. Acesso em: 4 de janeiro de 2021.

intimidades capturadas pelas câmeras de aparelhos pessoais²⁰⁴. Dentre os efeitos causados pelo alerta dado pelo episódio, o ato de cobrir as câmeras dos aparelhos com fitas adesivas, a fim de contornar essas possibilidades, se tornou uma ação compartilhada entre os espectadores do episódio, podendo ser lido como uma manifestação dessa relação que foge às representações e atinge o espectador de outras formas.

Em toda terceira temporada, é possível observar críticas contundentes aos usos das tecnologias do século XXI, tendo como exemplo os episódios *San Junipero*, *Shut Up and Dance* e outros como *Nosedive* e *Odiados Pela Nação*, dois episódios cujas críticas se voltam aos abusos das interações em redes sociais. Contudo, a atmosfera anti-utópica dos enredos da temporada não se ampara numa crítica explícita às estruturas sociais, econômicas e políticas que causam as contradições vividas dos usos dessas tecnologias. Em *San Junipero*, essa atmosfera antagônica à realidade tecnológica da série é descartada em benefício do tema da nostalgia.

Ao tecer comentários críticos sobre a série *Black Mirror*, André Lemos elabora um estudo minucioso sobre os temas dos episódios e temporadas da antologia de Charlie Brooker. Em *Isso (não) é muito Black Mirror* (2018), a proposta geral do autor se pauta em contradizer o bordão popularizado pelos espectadores da série em associar a realidade tecnológica às denúncias assistidas nos enredos de *Black Mirror*. O autor sintetiza suas primeiras impressões sobre o escopo narrativo da série de Charlie Brooker afirmando que:

“[...] a série fala mais do passado, e toca de forma muito superficial nas principais questões mais agudas do presente ou mesmo do futuro próximo. As duas primeiras temporadas têm roteiros que trazem de volta problemas típicos da sociedade do espetáculo e da cultura de massa do século passado. A terceira discute mais o presente, mas mesmo assim com o imaginário e estruturas epistemológicas típicas das que foram convocadas para entender a sociedade de massa e do audiovisual do século XX”²⁰⁵

O autor atribui às três primeiras temporadas, temas e abordagens antiquados, característicos das críticas das mídias do século XX. Lemos realiza uma série de associações entre a série e os conceitos políticos elaborados e pensados por teóricos como Marshall McLuhan, Michel Foucault, Guy Debord, Max Horkheimer e Theodor Adorno e Jean Baudrillard. Lemos diz que

²⁰⁴ CIPOLI, Pedro. *Por que algumas pessoas usam fita adesiva na webcam?* [online]. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/espionagem/por-que-algumas-pessoas-usam-fita-adesiva-na-webcam-138393/>>. Acesso em: 4 de janeiro de 2021.

²⁰⁵ LEMOS, André. *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de informação e comunicação*. Salvador: UFBA, 2018. pág.15.

“[...] a série *Black Mirror* não tem nada de futurista, de fato pouco fala do presente e, mesmo apresentando tecnologias que ainda não existem, seu argumento é centrado no debate clássico (crítica frankfurtiana, destaque da sociedade do espetáculo, reforço da ideia de homogeneização cultural, ênfase na separação do corpo da mente, memória cinematográfica, vigilância panóptica...) da sociedade eletromecânica e das mídias de massa do século XX”²⁰⁶

Ao analisar a série por tais perspectivas, as críticas da antologia à sociedade tecnológica contemporânea funcionariam como “alegorias” das ideias desses autores e pensadores, ao tematizar nos episódios, versões audiovisuais desses debates teóricos.

Lemos analisa que, sem apresentar inovações ao gênero de ficção científica e as possíveis críticas à subjetividade tecnológica de seu tempo, “a série apenas tangencia as questões cruciais dessas duas primeiras décadas do século XXI”²⁰⁷. A tese geral de Lemos, que conduz seus ensaios, propõe a seguinte análise:

“Portanto, indo contra a maioria das análises – senão, sua totalidade – que apontam a série como uma FC que não só fala do futuro, mas de um futuro muito próximo, vou sustentar aqui uma tese oposta: *Black Mirror* fala do passado, vê o presente de forma distorcida pelo retrovisor e mal consegue antever o futuro”.²⁰⁸

Discordando em partes da análise de Lemos, não é possível entender esses olhares para a série pelas lentes desses conceitos do século XX como um equívoco. Da mesma forma, não concordaremos com a ideia do autor de que “as mentes do diretor e dos produtores parecem estar presas a questões tecnomidiáticas típicas do século XX”²⁰⁹. Pelo contrário, essas abordagens podem reafirmar a prevalência dessas discussões políticas sobre a relação entre mídias de comunicação em massa, tecnologia e política inauguradas no século passado, ainda observadas nas duas primeiras décadas do século XXI.

O autor atribui à antologia uma incapacidade de antever o futuro que não coadunamos em nossa análise, uma vez que produções de ficção científica não são realizadas com esse propósito. Em acordo com os métodos de análise da ficção científica propostos por Fredric Jameson, a principal característica do gênero não está nas tentativas de imaginar o futuro de nossas sociedades tal como ele pode ser. Fugindo dessa perspectiva, Jameson atribui ao gênero a capacidade de transformar

²⁰⁶ LEMOS, André. *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de informação e comunicação*. Salvador: UFBA, 2018.

²⁰⁷ *Idem.*, pág.15.

²⁰⁸

²⁰⁹ *Idem.*, pág.16.

o “nosso próprio presente no passado determinado de algo que ainda está para vir”²¹⁰. Assim, se for possível atribuir uma “vocação autêntica” para as representações de futuro assistidas em *Black Mirror*, esta seria a capacidade de manter o futuro em constante reinterpretação, evidenciando e dramatizando nossa “incapacidade de imaginar o futuro”²¹¹, em detrimento de uma previsão temporal factível.

Da mesma forma, a série inova em construir narrativas que buscam fugir da dicotomia entre representações “tecnofóbicas” e “tecnofílicas”, tomando caminhos alternativos e menos maniqueístas do imaginário técnico-científico. Como analisamos no segundo capítulo dessa dissertação, o argumento tecnológico de San Junipero encaminha o espectador a questionar os benefícios e os malefícios das tecnologias que são consumidas e propagandeadas em sociedade. Tal compreensão destoa da proposta de Lemos, cuja crítica se ancora no entendimento de que a realidade tecnológica não se faz representada pela antologia ao ironizar o bordão utilizado publicamente em referência à série. Portanto, ao contrário dos apontamentos do autor, as narrativas de Charlie Brooker fazem sentido crítico à realidade vivida nas primeiras décadas do século XXI e são apropriadas pelo público como tal.

Entretanto, a observação de que a série apenas tangencia questões cruciais de seu contexto se alinha à crítica que propomos à suas representações. Sobretudo na segunda década do século XXI, os temas da vigilância digital, o uso comercial de informações privadas nas redes sociais e as transformações sociais causadas por tais tecnologias, tornaram-se temas fundamentais à compreensão política desse momento. Soma-se a isso a expansão do poder político, monopolizador e lobista de empresas do Vale do Silício como a Google, a Apple e o Facebook, a elaboração de leis de restrição à neutralidade das redes nos Estados Unidos e no Reino Unido em 2012²¹², dentre outras diversas questões surgidas das interações sociais e culturais mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação.

²¹⁰ JAMESON, Fredric. *Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London: Verso, 2005. Print. pág. 288. Tradução nossa. Disponível em: <<https://libcom.org/files/fredric-jameson-archaeologies-of-the-future-the-desire-called-utopia-and-other-science-fictions.pdf>>. Acesso em: 5 de janeiro de 2021.

²¹¹ JAMESON, Fredric. *Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions*. London: Verso, 2005. Print. pág. 288. Tradução nossa. Disponível em: <<https://libcom.org/files/fredric-jameson-archaeologies-of-the-future-the-desire-called-utopia-and-other-science-fictions.pdf>>. Acesso em: 5 de janeiro de 2021.

²¹² Em 2012, diferentes projetos de leis nacionais e internacionais, cujas origens se deram nos Estados Unidos e no Reino Unido, movimentaram o debate acerca da neutralidade das redes, do uso de propriedade intelectual e da pirataria online. A intenção de cercear a movimentação da pirataria online, teria como consequência uma privação política de seu uso, conduzindo a toda rede de internet em

Neste contexto favorável à associação entre os cenários pessimistas das distopias literárias e cinematográficas com a realidade social desse momento, os enredos de *Black Mirror* passaram a ser entendidos coletivamente como uma produção contestadora e pioneira em representar, em tela, alguns aspectos dessa distopia tecnológica. Contudo, apesar de tangenciar algumas dessas discussões, a crítica às tecnologias se limita às possibilidades pessimistas de seus usos e abusos na série, não abrandam suas denúncias à existência de um contexto político amplo, cujas raízes se encontram fora da própria existência dessas novas tecnologias.

Uma vez que, como nos indica Lévy, por trás de toda inovação técnica, “agem e reagem ideias, projetos sociais, utopias, interesses econômicos e estratégias de poder”²¹³, a crítica ao cerceamento das liberdades por meio das tecnologias prescinde de uma avaliação dessa relação entre a técnica e seus agentes. Contudo, apesar de tangenciar algumas dessas discussões, as críticas às tecnologias em *Black Mirror* se limitam às possibilidades pessimistas – e por vezes otimistas – de seus usos e abusos na série, não havendo uma abrangência que denuncie a existência de um contexto político amplo, cujas raízes se encontram fora da própria existência dessas novas tecnologias.

Portanto, em toda produção de sentidos e os imaginários sociais mobilizados pela série de Charlie Brooker e pelo episódio *San Junipero*, a ruptura com as fronteiras da ficção com a realidade é limitada, alcançando no desfecho do episódio uma forma de convivência em relação às contradições do progresso tecnológico e ao poder político de seus agentes, observadas e combatidas no interior da sociedade que representa.

Ainda que consiga atingir os seus espectadores e se tornar publicamente compreendida como uma distopia relevante ao seu tempo, a possibilidade de denunciar as contradições políticas enfrentadas no século XXI pelo uso das tecnologias de informação, dão lugar a narrativas que se estruturam em uma crítica generalizante, indireta e, por vezes, rasa. Dessa forma, a série e o seu teor crítico pôde ser apreendida e consumida por públicos diversos, em diferentes realidades políticas, nos diferentes espaços geográficos no qual a Netflix oferece seus catálogos,

escala global a um controle centralizado dos dados por parte de grandes indústrias do ramo como a Apple, a Google e o Facebook. Esses projetos enfrentaram resistências por parte de movimentos sociais preocupados com os usos comerciais de dados compartilhados nas redes. SANDRINELLI, Emília. SOPA, PIPA e ACTA: combate à pirataria ou censura? [online]. 6 fev. 2012. Disponível em: <<https://biblioo.info/sopa-pipa-e-acta/>>. Acesso em: 5 de janeiro de 2021.

²¹³ LÉVY, Pierre. *O que é Cibercultura?*. São Paulo: Ed. 34, 1999. pág.24.

mobilizando o cerne dos problemas tecnológicos aos indivíduos que os usam, ao mesmo tempo que isentam, silenciam ou excluem de suas críticas tais questões.

Um dos exemplos de esterilização dessa crítica pode ser destacado pela forma com que *Black Mirror* trata o problema das tecnologias de algoritmo. Utilizadas para traçar perfis e conduzir publicidades segmentadas, a tecnologia de algoritmo se tornou uma ferramenta comercial poderosa por parte de redes sociais como Facebook, o Instagram e a própria Netflix, que conduz conteúdo específicos ao seu público através de seu uso e expande suas características comerciais. Nos diversos episódios da série cuja crítica e argumento dramático se voltam contra os usos das redes sociais, como Lemos nos aponta, os problemas consequentes da performatividade algorítmica “não são sequer mencionados”²¹⁴. Essa perspectiva pode ser justificada por um desinteresse por parte da Netflix em veicular narrativas de ficção científica que alertam seu público para contradições tecnológicas das quais ela se beneficia comercialmente.

Em *San Junipero*, as representações históricas do nome do sistema, a construção das escolhas religiosas de Kelly e a projeção da empresa TCKR Systems como uma potência tecnológica do oeste dos Estados Unidos, também nos conduz a conceber essa esterilização. A crítica ao progresso tecnológico e científico, que fundamenta as denúncias elaboradas pelas narrativas literárias e audiovisuais das distopias contemporâneas, dá lugar a um elogio às possibilidades otimistas e humanizadoras do sistema “San Junipero” pela união romântica entre as protagonistas.

A projeção futurista e tecnológica deste e de outros episódios da antologia, como quisemos demonstrar, esbarram em uma abordagem superficial da crítica política às mídias. Limitada à crítica aos usos e abusos da tecnologia, o episódio e a série como um todo apontam as possíveis contradições do processo de virtualização da sociedade no início do século XXI, mas renuncia a crítica distópica que aponta suas raízes políticas e econômicas. No “horizonte de expectativas” projetado pelo futurismo de *San Junipero*, a “salvação” humana vivenciada pelas protagonistas é garantida por uma empresa de tecnologia, situada geograficamente no oeste dos Estados Unidos, a quem foi garantido o poder de fazer do paraíso um lugar terreno.

²¹⁴ LEMOS, André. *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de informação e comunicação*. Salvador: UFBA, 2018. pág.16.

Neste ponto, é possível evidenciar uma perspectiva contraditória que nos remete às críticas marxistas de Jameson às representações nostálgicas das mídias: apesar de oferecer alternativas à nostalgia nacionalista de Trump e não reafirmar as imagens normativas da Hollywood oitentista do governo Reagan, o episódio reafirma, em sua projeção futurista, a permanência do mesmo sistema econômico defendido pelos projetos políticos do Partido Republicano.

Apesar da perspectiva otimista de *San Junipero*, bem como todo esse escopo crítico questionável de *Black Mirror*, o episódio e a série não estão aquém das críticas e imaginários compartilhados no contexto de sua produção. As recepções do público em relação à totalidade da produção de Charlie Brooker, nos evidenciam que a série se popularizou por sua característica aterrorizante e denunciadora. Entretanto, ainda que o público se aproprie das imagens, dos conceitos e das projeções realizadas na série por uma perspectiva crítica a realidade social, associando a antologia às condições políticas contemporâneas, determinadas representações assistidas nos episódios não enxergam contradições inauguradas pelas interações sociais mediadas pelas tecnologias de informação e comunicação do século XXI.

Concluindo nossa análise, em *San Junipero*, a construção do “novo paraíso” no interior dessa tecnologia virtual imaginada pelo episódio, elabora uma crítica às apropriações políticas da nostalgia e aos seus sentidos “restauradores” encontrados no discurso conservador propagado pelo Partido Republicano. Os “Anos 80” dentro do sistema “San Junipero” diz mais sobre as demandas políticas presentes no contexto de produção do episódio, do que sobre o que os “Anos 80” de fato foi. O teor crítico do episódio, nesse sentido, se encontra em sua capacidade de atribuir um sentido “reflexivo” sobre o passado e o presente pela trama de Yorkie e Kelly.

A conclusão otimista do episódio é um elemento fundamental para pensarmos em como a série é conduzida dentro dos moldes comerciais da Netflix. A projeção futurista e imaginativa da tecnologia “San Junipero”, criada pela empresa TCKR Systems com a finalidade de conceder uma imersão terapêutica e nostálgica a seus usuários, edifica um futuro no qual o progresso científico ainda se encontra em constante movimento, reinventando uma utopia permitida pelas tecnologias virtuais.

Dando continuidade, em um futuro próximo, aos pujantes empreendimentos históricos que conduziram o país ao oeste durante sua ocupação nos séculos XVIII e XIX, mais tarde palco da Revolução Informacional no terço final do século XX e, no início do século XXI, a região onde estão localizadas sedes de grandes empresas da

atual sociedade interconectada e globalizada, a TCKR Systems e os *mainframes* vistos na última cena do episódio, marcam uma projeção otimista e grandiloquente de um país que ainda terá no oeste de seu território o palco de seu progresso, e nas inovações tecnológicas uma possibilidade de reinterpretar seu passado histórico a partir de demandas políticas do presente. De forma inédita, Owen Harris e Charlie Brooker deixam de lado as narrativas aterrorizantes e perturbadoras da antologia, em benefício de um elogio às possibilidades libertadoras das tecnologias virtuais e de informação consumidas nas sociedades conectadas da segunda década do século XXI.

Por um lado, o enredo de Charlie Brooker e a direção de Owen Harris reinterpreta a própria antologia, apresentando uma possibilidade de libertação pela tecnologia, ainda não vista em *Black Mirror*. Os cenários nostálgicos dos “Anos 80” e a exaltação da juventude servem como um elemento reflexivo para o público, que constrói um “paraíso” terreno alternativo ao presente, e revisita o passado junto ao casal de protagonistas, encontrando nos feitos do progresso tecnológico uma possibilidade de “viver felizes para sempre”. Por outro lado, o episódio e a terceira, temporada como um todo, rompe com a proposta crítica das distopias, servindo como uma perspectiva esperançosa, isentando as questões sociais relacionadas à presença da tecnologia vivida na sociedade na qual a série é consumida e se tornou tão popular mundialmente.

Considerações finais:

Em nosso estudo, buscamos compreender como a nostalgia, esse sentimento histórico diagnosticado pela primeira vez no final do século XVIII, foi reinventado pelas imagens e sons veiculados nas mídias no início do século XXI. Outrora tido como um sentimento de melancolia e anseio pelo lar, que tomava conta de indivíduos que se deslocavam de sua terra natal, a nostalgia foi apropriada como um sentimento complexo, possível de ser explorado comercialmente, ao mesmo tempo que desejado por um público consumidor que se identifica com esse sentimento. O entusiasmo com essas imagens veiculadas e comercializadas por grandes indústrias midiáticas, evidenciam essa relação aproximada entre o consumo audiovisual e o anseio por um passado que foi experimentado em primeiro momento nas telas do cinema, em programas televisivos e produções musicais, e são experimentados novamente nesse mesmo contexto.

A nostalgia em *San Junipero*, o quarto episódio da antologia *Black Mirror*, tematiza essa característica midiática da nostalgia. O retorno temporal aos “Anos 80” no episódio, representa os sintomas de nostalgia do contexto de sua produção e a prevalência do anseio por essa década viva na memória coletiva como um marco da cultura multimídia e audiovisual consumida no início do século XXI. Em concorrência com outras representações da nostalgia expressas no discurso político conservador de Donald Trump em 2016 e de Ronald Regan em 1980, os temas do protagonismo do casal homossexual, a trama em torno da eutanásia e a negação às imagens hollywoodianas da década de 1980, compõem a representação política da nostalgia no episódio. A reconstrução do passado pelo sistema “San Junipero”, é capaz de eliminar os traumas históricos e oferecer a experiência nostálgica de uma década de 1980 atualizada e reinterpretada pelas demandas presentes.

O episódio dirigido por Charlie Brooker e roteirizado por Owen Harris, apresenta ao espectador uma narrativa que percorre imaginários que evocam as experiências temporais do passado e as expectativas temporais do futuro. Em nossa análise, investigamos as estruturas narrativas da ficção científica e sua capacidade de articular as subjetividades aos imaginários técnico-científicos e a diferentes configurações espaço-temporais. No episódio estudado, bem como em todo o escopo da antologia *Black Mirror*, as narrativas se estruturam em dramatizações que

contestam as consequências sociais e políticas da expansão da virtualização, tal como vivida na segunda década do século XXI. A representação do argumento tecnológico em *San Junipero* é feita fora dos lugares comuns do gênero de ficção científica, buscando representar os diferentes usos, abusos e as ambiguidades existentes na interação entre a sociedade e os produtos da inovação técnica.

Dedicar nossa análise às recepções do público em relação à sua trama e visualidade enriqueceu nosso estudo. Pelo levantamento da recepção do público, selecionadas a partir dos engajamentos e impressões encontradas quase exclusivamente em redes sociais, percebe-se o ineditismo do episódio em relação ao escopo pessimista e alarmista da antologia. A análise das recepções nos conduziu a uma percepção abrangente dos dois temas centrais do episódio.

No que tange a nostalgia, para além do episódio, a plataforma Netflix abraçou esse sentimento em suas estratégias de marketing e de produção seriada, com outros títulos semelhantes em seu catálogo. A empresa e suas produções participam junto e contribuem para essa demanda nostálgica generalizada pelos “Anos 80”, promovendo produções que, assim como *San Junipero*, projetam no passado nostálgico as demandas sociais, as representatividades e os anseios de seu público no presente. Ainda que seja um produto de sua plataforma, o episódio e as representações políticas presentes em sua trama, deixam indícios de um contexto de concorrência dos usos políticos da nostalgia nos Estados Unidos nesse contexto.

Ainda assim, a trama de *Black Mirror* esbarra nas próprias limitações impostas pela plataforma às denúncias políticas que compõem a totalidade da série. A partir do desfecho dado à trama de Yorkie e Kelly e em uma análise breve sobre o escopo temporada na qual se insere, é possível compreender que as denúncias políticas das mídias e das tecnologias da série se isentam de uma crítica estrutural às condições contraditórias vividas nas redes sociais e no uso da tecnologia no século XXI. O desfecho positivo e o tom elogioso do episódio *San Junipero*, enfraquece a proposta crítica aos caminhos tortuosos do progresso científico nessa série que se projeta distópica e contraventora.

O estudo das representações que orbitam o gênero da ficção científica, que nos remetem à realidade altamente tecnológica que nos cerca, como um objeto fértil

ao estudo historiográfico da compreensão do tempo histórico e dos imaginários sociais. A ficção científica suscita ao historiador pensar para além dos limites temporais impostos pelo próprio trabalho historiográfico, permitindo enxergar outras configurações de tempo pela liberdade poética dos pensadores do gênero. Lançar nossos olhares para as projeções utópicas e distópicas que se manifestam na literatura, no cinema e nas plataformas de conteúdo sob demanda, pode ser enriquecedor para o trabalho da história com o tempo.

Por fim, destaco a importância de um aprofundamento teórico e metodológico em relação às reestruturações ocorridas no interior das indústrias midiáticas nos últimos anos. Nessa pesquisa, procuramos evidenciar a relevância do estudo de produções seriadas consumidas em plataformas de conteúdo sob demanda para a compreensão de manifestações políticas e culturas no século XXI. O ineditismo da forma de consumo das novas mídias, representadas pelas plataformas de *streaming*, ainda em processo de descoberta para as análises científicas interessadas no estudo audiovisual, pode ser rica ao historiador que se debruça sobre tais produções. Uma abertura historiográfica para os diferentes objetos culturais provindos dessa renovação da indústria cinematográfica, é imprescindível para compreender as novas dinâmicas culturais existentes no interior dessas potências midiáticas. Especialmente no que diz respeito ao estudo social e político recente dos Estados Unidos, país que se fortaleceu ideologicamente pelas imagens de Hollywood, nos últimos anos, essa nova indústria em emergência vem se tornando uma potência midiática em expansão, não apenas aos consumidores, mas àqueles interessados em investigar os processos históricos vividos no país.

Referências:

Referências Bibliográficas:

ARENDDT, Hannah. **A Condição Humana**. Trad. Roberto Raposo, posfácio de Celso Lafer. 10 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

AZEMBUJA, Bruno Soute de. **Distopias da Era do Blockbuster**: representações urbanas na ficção científica. Brasília: Programa de Pós-Graduação da Universidade de Brasília, 2019, 111 fls. Dissertação de Mestrado.

BAUDRILLARD, Jean. **Screened Out**. Translated by Chris Turner. London/New York: Verso, 2002. p.58.

_____. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

BOYM, Svetlana. **Mal-estar na nostalgia**. História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography, v. 10, n. 23, 4 jul. 2017. pág. 163. Disponível em: <<https://www.historiadahistoriografia.com.br/revista/article/view/1236>>. Acesso em: 4 de julho de 2020. <https://doi.org/10.15848/hh.v0i23.1236>.

_____. **The future of nostalgia**. New York: Basic, 2001.

CÁNEPA, Laura L.; FERRARAZ, Rogério. **A nostalgia dos anos 1950 no cinema norte-americano dos anos 1980**: os casos de *De volta para o futuro* e *Veludo azul*. Significação: Revista De Cultura Audiovisual, 43(46), 157-178. <https://doi.org/10.11606>.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 21ª edição. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 2020. v. 1.

CERTEAU, Michel de. **A Escrita da História**. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1982.

CHARTIER, Roger. **A história cultural**: entre práticas e representações. Ed. 2. Lisboa: Difel, 1990.

_____. **O mundo como representação**. Estud. av. , São Paulo, v. 5, n. 11, abril 1991. p.182. <https://doi.org/10.1590/S0103-40141991000100010>.

FLÁVIO, Lucas Martins. **Luzes e Sombras na Ficção Científica**: heterotopia e distopia na obra de George Lucas (1971-1977). Uberlândia: Programa de Pós-Graduação de História, 2017, 124fl. Dissertação de Mestrado. p. 70.

_____. **Da Conquista do Espaço às Portas do Paraíso**: a Ficção Científica entre Utopias e Distopias. In: Revista Cantareira, Rio de Janeiro: UFF, edição 23/ jul-dez 2015. p. 63. Disponível em: <<https://periodicos.uff.br/cantareira/article/view/27818/16225>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

FURTADO, Paulo. **Combater o Futuro**: Um olhar sobre as representações “tecnofóbicas” de ciência e tecnologia na cinematografia moderna. E-topia: Revista Electrónica de Estudos sobre a Utopia, n.º 10 (2009). p. 4. Disponível em: <<http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/7521.pdf>> Acesso em: 12 de outubro de 2020.

GAUTHIER, Philippe. "Nostalgia as a Problematic Cultural Space". In: PALLISTER, Kathryn (org.) **Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand**. Lexington Books. 2019.

GUEST, Francis F. **Junipero Serra and His Approach to the Indians**. Southern California Quarterly, oct.1985. v.67 (3). p. 223-261. doi.org/10.2307/41171158.

HARAWAY, Donna. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.

HAROCHE, Claudine. **A condição sensível**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2008.

HOBBSAWM, Eric. **Era dos extremos: o breve século XX: 1914 -1991**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

HORKHEIMER, Max & ADORNO, Theodor. "A indústria cultural: o iluminismo como mistificação de massas". p.179. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da cultura de massa**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

HUYSEN, Andreas. **Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas da memória**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2014.

_____. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

JAMES, Edward. **Science Fiction in the Twentieth Century**. Oxford: Oxford University Press, 1994.

JAMESON, Fredric. **Archeologies of the Future: The Desire Called Utopia and Other Science Fictions**. London: Verso, 2005. Print. pág. 288. Tradução nossa. Disponível em: <<https://libcom.org/files/fredric-jameson-archaeologies-of-the-future-the-desire-called-utopia-and-other-science-fictions.pdf>>. Acesso em: 5 de janeiro de 2021.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru: EDUSC, 2001.

KOSELLECK, Reinhart. **Futuro passado**. Contribuição à semântica dos tempos históricos. Rio de Janeiro: Contraponto, 2006.

LEMONS, André. **Ficção Científica Cyberpunk: o imaginário da cibercultura**. Conexão Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004. p.12. <Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/revistas/index.php/conexao/article/view/71>>. Acesso em: 11 de outubro de 2020.

_____. **Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de informação e comunicação**. Salvador: UFBA, 2018. <https://doi.org/10.7476/9788523218607>.

LÉVY, Pierre. **O que é Cibercultura?**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

_____. **O que é virtual?** Trad. Paulo Neves. São Paulo, Ed. 34, 1996.

MARMOL, Marta Lopera.; JÍMENEZ-MORALES, Manel. "Why Black Mirror Was Really Written by Jean Baudrillard – A Philosophical Interpretation of Charlie Brooker's Series". IN: CIRUCCI, Angela M.; VACKER, Barry Lanham. **Black Mirror and Critical Media Theory**. Lanham: Lexington Book, oct. 2018. p.103-113.

MCCLANTOC, Keshia. "Heaven is a Place on Earth" Digital Nostalgia, Queerness, and Collectivity in Black Mirror's San Junipero. IN: PALLISTER, Kathryn (org.) **Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand**. Lexington Books. 2019. pp.109-121.

MELL, Peter., GRANCE, Timothy. The NIST Definition of Cloud Computing. Gaithersburg: NSIT - U.S. Department of Commerce, 2011. p.2. (tradução nossa). Disponível em: <<https://nvlpubs.nist.gov/nistpubs/Legacy/SP/nistspecialpublication800-145.pdf>>. Acesso em: 12 de outubro de 2020. <https://doi.org/10.6028/NIST.SP.800-145>.

OLALQUIAGA, Celeste. **Megalópolis: Sensibilidades Culturais Contemporâneas**. São Paulo: Estúdio Nobel, 1998.

REGIS, Fátima. "Como a ficção científica conquistou a Atualidade" IN: _____. **Nós, Ciborgues: tecnologias de informação e subjetividade homem-máquina**. Rio de Janeiro: Programa de Pós-graduação da ECO-UFRJ, 2002, 227p. Tese de Doutorado.

_____. **Os autômatos da ficção científica: reconfigurações da tecnociência e do imaginário tecnológico**. Porto Alegre: Intexto, v. 2, n. 15, julho/dezembro 2006.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: Pop Culture's Addiction to its Own Past**. London: Faber and Faber, 2011.

SIMMEL, Georg. **As grandes cidades e a vida do espírito**. *Mana*, Rio de Janeiro, v. 11, n. 2, Oct. 2005.

SPINI, Ana Paula. **Mito da guerra nos Estados Unidos**. In: Recôncavo: Revista de História da UNIABEU Ano 1. Número 1. p.65. Disponível em: <https://revista.uniabeu.edu.br/index.php/reconcavo/article/view/262/pdf_114>. Acesso em: 25 de março de 2020.

TAURINO, Giulia. "Exploring Nostalgic Reconfigurations in Media Franchises". IN: PALLISTER, Kathryn (org.) **Netflix Nostalgia: Streaming the Past On Demand**. Lexington Books. 2019.

TALONE, V. G. **Distopias presentes passadas e futuras: os monstros da sociedade**. *Sociologias*, Porto Alegre, ano 20, n. 49, set-dez 2018. <https://doi.org/10.1590/15174522-02004931>

TONUS, M.; GURÃO, B. F.; SILVEIRA, D. S. da (2017). **Tecnofobia x tecnoutopia: o equívoco simétrico**. *Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro*, v. 20, n.1, p. 249. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/eco_pos/article/view/2912/8514>. Acesso em: 4 de outubro de 2020.

TROVÃO, Flávio Vilas-Boas. **O Exército Inútil de Robert Altman: cinema e política (1983)**. 2010. Tese (Doutorado em História Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010. doi:10.11606/T.8.2010.tde-16112010-141514.

VALIM, Alexandre Busko. *História e Cinema*. In: **Novos domínios da história**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2012.

VILAÇA, Murilo Mariano; DIAS, Maria Clara Marques. **Transhumanismo e o futuro (pós-humano)**. Physis Revista de Saúde Coletiva, Rio de Janeiro, 2014. p.341-362. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/physis/v24n2/0103-7331-physis-24-02-00341.pdf>>.

WILLIAMS, Raymond. "Utopia e ficção científica". In: _____. **Cultura e materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011. <https://doi.org/10.1590/S0103-73312014000200002>.

Artigos online:

BALLARD, J. G. **Fictions of Every Kind**. United Kingdom: Books and Bookmen, 1971 (p. 205-206). Disponível em: <https://www.jgballard.ca/non_fiction/jgb_fictions.html>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

BRAMESCO, Charles. **Black Mirror Recap: Heaven is a Place on Earth**. [online]. New York Vulture: Nova York, 21 de outubro de 2016 (tradução nossa). Disponível em: <<https://www.vulture.com/2016/10/black-mirror-recap-season-3-episode-4.html>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

BRAMMER, John P. **Opinion: 'San Junipero' Emmy Win Says Queer People Can Live Happily Ever After**. [online]. NBC News: Nova York, 18 de setembro de 2017. Disponível em: <<https://www.nbcnews.com/feature/nbc-out/opinion-san-junipero-s-emmy-win-says-queer-people-can-n802411>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

BLUM, Jeremy. **"Watchmen" creator Alan Moore: Superhero Movies May Have Contributed to Trump's rise**. [online] 10 out. 2020. Disponível em: <https://www.huffpost.com/entry/alan-moore-superhero-movies-trump_n_5f821691c5b62f97bac37fd7>. Acesso em: 14 de janeiro de 2021.

CHANEY, Jen. It's 2016. **Why Are We Still Obsessed With the 80's?** [online]. New York Vulture, 24 out. 2016. Disponível em: <<https://www.vulture.com/2016/10/2016-why-are-we-obsessed-with-the-80s.html>>. Acesso em: 09 de julho de 2020.

CIPOLI, Pedro. **Por que algumas pessoas usam fita adesiva na webcam?** [online]. Disponível em: <<https://canaltech.com.br/espionagem/por-que-algumas-pessoas-usam-fita-adesiva-na-webcam-138393/>>. Acesso em: 4 de janeiro de 2021.

CORRÊA, Alessandra. **O massacre que destruiu a 'Wall Street Negra' há quase cem anos e voltou à tona na série Watchmen**. [online] BBC News Brasil: São Paulo, 28 de outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/internacional-50188869>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

GLOBO.COM. **Estátua de missionário canonizado pelo papa é vandalizada na Califórnia**. Disponível em: <http://g1.globo.com/mundo/noticia/2015/09/estatua-de-missionario-canonizado-pelo-papa-e-vandalizada-na-california_.html>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

GROSSMAN, A. et al., **California in Science Fiction: The Future is Here**. Los Angeles: LA Review Book, august 15, 2013. Disponível em: <<https://lareviewofbooks.org/article/78685/>>. Acesso em: 10 de outubro de 2020.

HAGLEY, Annika. **America's need for superheroes has led to the rise of Donald Trump**. [online] 28 mar. 2016. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/commentisfree/2016/mar/28/america-superheroes-donald-trump-brutal-comic-book-ideal>>. Acesso em 14 de janeiro de 2021.

JAO, Charline. **Review: Black Mirror Season 3 Gave Me The Most Beautiful Love Story I've Ever Seen (and More)** [online]. The Mary Sue: Nova York, 26 de outubro de 2016. Disponível em: <<https://www.themarysue.com/black-mirror-season-3-review/>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

JOYCE, Gemma. **Black Mirror Season Three: 42k Tweeters Review the Episodes.** [online]. The Brandwatch React, Brighthon, 25 de outubro de 2016. (tradução nossa) Disponível em: <<https://www.brandwatch.com/blog/react-black-mirror-season-three-social-data-review/>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

LAFRANCE, Adrienne. **How The Twilight Zone Predicted Our Paranoid Present.** Georgia, 31 de dezembro de 2013. Disponível em: <<https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2013/12/how-em-the-twilight-zone-em-predicted-our-paranoid-present/282700/>>. Acesso em: 9 de outubro de 2020.

LI, Shirley. **Black Mirror recap: Season 3, Episode 4, San Junipero.** [online] Entertainment Weekly, Los Angeles, 24 de outubro de 2016. (tradução nossa). Disponível em: <<https://ew.com/recap/black-mirror-season-3-episode-4-san-junipero/>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

MARTELL, Brooke. **Efforts Stalled to Replace Junipero Serra Statue with Sally Ride Tribute** [online]. San Diego: 2 de julho de 2015. Disponível em: <<https://sallyridescience.ucsd.edu/resolution-to-erect-statue-of-astronaut-sally-ride-receives-unanimous-bipartisan-support-in-key-senate-committee/>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

ROTTENBERG, Dan. **About that urban renaissance.... there'll be a slight delay.** Chicago Magazine (maio de 1980). Disponível em: <<https://www.chicagomag.com/Chicago-Magazine/May-1980/Yuppie/>>. Acesso em: 25 de março de 2020.

SANDRINELLI, Emília. **SOPA, PIPA e ACTA: combate à pirataria ou censura?** [online]. 6 fev. 2012. Disponível em: <<https://biblioo.info/sopa-pipa-e-acta/>>. Acesso em: 5 de janeiro de 2021.

STACEY, Pat. **Black Mirror is back and it's as disturbing as ever... with a few minor cracks.** [online] Independent Irish: Dublin, 24 de outubro de 2016. (tradução nossa). Disponível em: <<https://www.independent.ie/entertainment/television/tv-reviews/black-mirror-is-back-and-its-as-disturbing-as-ever-with-a-few-minor-cracks-35156063.html>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

STERN, Marlow. **Inside 'San Junipero': The Magical 'Black Mirror' Episode That Will Help Take Your Mind Off Trump.** [online] The Daily Beast: Nova York, 12 de julho de 2017. Disponível em: <<https://www.thedailybeast.com/inside-san-junipero-the-magical-black-mirror-episode-that-will-help-take-your-mind-off-trump>>. Acesso em: 26 de outubro de 2020.

WALKER, Christophe Daniel. **Who Said "San Junipero" Has a Happy Ending?** [online] Medium, 17 de novembro de 2017. Disponível em: <<https://medium.com/@CDWalker/who-said-san-junipero-has-a-happy-ending-97c60c29b50d>>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

YOUNG, Alex. **These were the top-selling vinyl records of 2010's.** Consequence of Sound. Jan.2020. Disponível em: <<https://consequenceofsound.net/2020/01/top-selling-vinyl-decade-2019/>>. Acesso em 9 de maio de 2020.

Sites:

YOUTUBE. **The Very Best 50s & 60s Party Rock and Roll Hits Ever** [online]. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=gMRjX-yicN4>>. Acesso em: 06 de novembro de 2019.

DEADMALLS.COM. Disponível em: <www.deadmalls.com>. Acesso em: 9 de julho de 2020.
THE World Wide Cemetary. Página inicial. Disponível em: <<https://cemetery.org/>>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

WAYBACK Machine – Internet Archive. Página inicial. Disponível em: <<https://archive.org/web/>>. Acesso em: 12 de outubro de 2020.

REDDIT.COM. **“San Junipero” did not, in my opinion, have a happy ending.** [online] 30 de dezembro de 2016. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/5l1e93/san_junipero_did_not_in_my_opinion_have_a_happy/>. Acesso em: 27 de outubro de 2020.

REDDIT.COM. **Shut Up and Dance has given me paranoia** [online]. 8 de agosto de 2017. Disponível em: <https://www.reddit.com/r/blackmirror/comments/95q9xa/shut_up_and_dance_has_given_me_paranoia/>. Acesso em: 4 de janeiro de 2021.