

# QUANDO O CASTELO GÓTICO ENCONTRA A UTOPIA DIGITAL: O CASO DE SAN JUNIPERO

## WHEN THE GOTHIC CASTLE MEETS DIGITAL UTOPIA: THE CASE OF SAN JUNIPERO

Jaqueline Bohn Donada<sup>1</sup>, Claudio Vescia Zanini<sup>2</sup>

*... at best Utopia can serve the negative purpose of making us more aware of our mental and ideological imprisonment (...) therefore the best Utopias are those that fail the most comprehensively.*  
Fredric Jameson, *Archaeologies of the Future*

**RESUMO:** O artigo apresenta uma análise de San Junipero, episódio da série *Black Mirror* que transcorre em universo alternativo que promete diversão e alienação eternas através de festas, música dançante e jogos de fliperama. San Junipero se destaca no panteão da série devido a seu suposto final feliz, que contrastaria com o tom sombrio dos outros episódios. Entretanto, a leitura aqui apresentada sustenta não apenas que San Junipero mantém o tom lúgubre que caracteriza a série, mas que o faz a partir da convergência de elementos da ficção científica, do gótico e da distopia. Tal conjunção nos leva a sugerir que apesar de seu onirismo festivo, San Junipero é um espaço de aprisionamento que congrega a morbidez dos espaços góticos e a aura tecnológica da ficção científica, o que resulta na desesperança distópica.

**PALAVRAS-CHAVE:** gótico; ficção científica; distopia; San Junipero

**ABSTRACT:** The article presents an analysis of San Junipero, episode from *Black Mirror* whose setting is an alternative universe that promises eternal fun and alienation through parties, upbeat music, and arcade games. San Junipero stands out within the series' lore due to its supposedly happy ending, which contrasts with the overall somber tone in its other episodes. Nevertheless, the reading presented here sustains that not only does San Junipero maintain the series' dreary tone, but it does so through the convergence of elements from science fiction, gothic fiction and dystopia. Such a combination of factors leads us to suggest that despite its festive oneirism, San Junipero is an imprisonment space that brings together the morbidity of gothic spaces and the technological aura from science fiction, resulting in dystopian hopelessness.

**KEYWORDS:** gothic; science fiction; dystopia; San Junipero

<sup>1</sup> Doutora em Letras pela UFRGS. Professora do Departamento Acadêmico de Línguas Estrangeiras Modernas da UTEP.

<sup>2</sup> Doutor em Letras pela UFRGS. Professor da UFRGS e docente do PPG em Letras.

## ***1. Black Mirror, Frankenstein e suas lentes convergentes***

Retrato pungente da sociedade do espetáculo e da interferência da tecnologia nas relações humanas, a série britânica *Black Mirror* obteve reconhecimento internacional após ser adquirida pela plataforma de transmissão online *Netflix* em 2014. Observada a partir dos estudos literários, a série remete diretamente a dois gêneros ficcionais, a ficção científica e a distopia, cujas convenções formais e temáticas são perceptíveis ao longo dos 22 episódios do seriado lançados até agora. A afinidade entre os dois gêneros, no entanto, não é prerrogativa exclusiva de *Black Mirror*, e merece atenção justamente pela frequência com que vem se manifestando na ficção contemporânea. A última década registra, na pesquisa acadêmica do Brasil, a consolidação do uso do termo “ficção científica distópica” (OLIVEIRA, 2010; FERREIRA, 2014; NEVES, 2020), conceito presente há mais tempo na teoria e na crítica em língua inglesa. No entanto, nosso argumento é de que a equação que propicia o entendimento mais amplo da complexa mistura de tendências ficcionais na série tem ainda o gótico como terceiro elemento.

Fred Botting aponta que a teoria científica e a inovação tecnológica forneceram vocabulário e objetos de medo e ansiedade para a literatura gótica do século XIX (2004, p. 12), época em que a pesquisa em criminologia, anatomia, fisiologia, bem como os modelos darwinianos de evolução da espécie humana, fascinavam e amedrontavam o público, tal qual um monstro gótico. Consonantemente, Jason Colavito (2008) sustenta que a incerteza perante as numerosas descobertas científicas do início dos anos 1800 serviu como sustentação para as relações entre horror e medo da literatura da época, aspecto que fica evidente em *Frankenstein*, de 1818. Diversas historiografias literárias reivindicam para si a presença do romance de Mary Shelley em posição de destaque: o cânone gótico vê em *Frankenstein* uma sofisticação de elaboração estética e filosófica ausente em predecessores como *O Castelo de Otranto* (Horace Walpole, 1764), *Os Mistérios de Udolpho* (Ann Radcliffe, 1794), e *O Monge* (Matthew Lewis, 1796), ao passo que o senso comum da ficção científica frequentemente aponta *Frankenstein* (ainda que sem grandes evidências) como o primeiro romance moderno do gênero. Assim como *Black Mirror*, *Frankenstein* só revela sua complexidade se compreendido na intersecção de formas e tendências, sendo o gótico e a ficção científica duas das mais relevantes. Macarthur entende que, com a publicação de seu primeiro livro em janeiro de 1818,

Shelley está se afastando dos domínios do gótico tradicional e se aproximando de algo novo, que é o começo da ficção científica gótica, um subgênero do gótico, reconhecível por seu particular interesse na ciência, na indústria e na tecnologia dentro de uma estrutura gótica (MACARTHUR, 2015, p. 2, tradução nossa).

Essa configuração genérica se modificou de inúmeras maneiras ao acompanhar o desenvolvimento da forma do romance ao longo do século XIX até desembocar na explosão produtiva de obras de ficção científica e de distopia que iniciou após a segunda guerra mundial e se confirma como uma forte tendência da ficção produzida hoje, seja no âmbito da literatura, do cinema, da televisão ou das plataformas de transmissão online. Parece haver, portanto, tanto uma disputa quanto uma aliança entre velhas e novas formas ficcionais que culminam em um aparente impasse entre os termos “ficção científica distópica” e “ficção científica gótica”.

A proposta de trabalho que apresentamos é uma tentativa de observar não a concorrência dos três gêneros ficcionais implicados nessas expressões, mas o seu imbricamento na ficção contemporânea, representada aqui pelo quarto episódio da terceira temporada de *Black Mirror*. Considerado por muitos o estranho no ninho do seriado, “San Junipero” é uma história de amor homoafetivo em uma realidade simulada em que as protagonistas Kelly e Yorkie aparentemente viveriam uma utopia digital. Charlie Brooker e Annabel Jones, criadores do episódio, chegaram a declarar sua intenção de “variar o tom da temporada” ao dar às personagens “um final feliz” (BROOKER e JONES, 2016). Tal afirmação dá suporte tanto ao consenso de que o episódio difere do tom lúgubre que é característico da série quanto a interpretações do episódio como a publicada pelo jornal *The Washington Post* em outubro de 2016, que afirma que San Junipero “pode nos dar esperança” (BUTLER, 2016).

Da perspectiva dos estudos literários, cabe-nos perguntar se (ou em que medida) a mudança de tom do episódio corresponderia a uma mudança da configuração dos gêneros ficcionais nele imbricados. Como se acomoda um final feliz, por exemplo, em uma ficção científica distópica? E mais, sendo o gótico, como argumentamos, um elemento que se une à ficção científica e à distopia na leitura aqui proposta, o que resulta dessa somatória? Naturalmente, nem a distopia nem o gótico implicam na impossibilidade de um final feliz. O que acontece em San Junipero, que pode ser interpretado como uma “distopia tecnológica” nos termos propostos por Gregory Clayes (2017, p. 5), é que este final feliz confere ao aparato tecnológico o poder de pôr termo ao sofrimento das personagens e mesmo à possibilidade da própria morte, mascarando, dessa forma, a ameaça de dominação e destruição da humanidade (CLAYES, 2017, p. 5) que a distopia tende a denunciar. Trata-se, portanto, e essa é uma questão central, de um final apenas ilusoriamente feliz, como pretendemos demonstrar a seguir.

∩

Procuramos construir caminhos para explorar esse caráter ilusório a partir de elementos do enredo que consideramos característicos dos três gêneros ficcionais em questão. Olhamos com particular atenção para a realidade simulada de *San Junipero* enquanto figuração de um espaço gótico na contemporaneidade e, simultaneamente, como um simulacro gerador de uma utopia digital. “Simulacro” e o termo relacionado “simulação” serão entendidos a partir da perspectiva proposta por Jean Baudrillard, em que simulacros são espaços onde a geração de modelos do real sem qualquer origem ou realidade levam à configuração do *hiper-real* através da simulação (BAUDRILLARD, 2010, p. 3). Os postulados baudrillardianos serão articulados aqui com a premissa de que o gótico moderno se baseia na falsificação (HOGLE, 2001, p. 293) e em ressimbolizações do que já é simbólico através de imagens mais falsas que reais (HOGLE, 2001, p. 295). Finalmente, defendemos que é através do simulacro e da simulação que a distopia se manifesta, configurando assim o terceiro elemento na equação proposta para a análise do episódio.

## ***2. O castelo gótico como prisão***

*Black Mirror* apresenta uma quantidade notável de imagens de aprisionamento sistematicamente espalhadas por todas as suas temporadas. Tão pervasivas são as imagens que se poderia considerar o aprisionamento como um dos principais blocos temáticos da série. Há imagens reconhecíveis para quem frequenta diariamente o universo das redes sociais, como a da personagem Lacie, de “Nosedive”, prisioneira das avaliações que recebe em seus aplicativos e que, ironicamente, só passa a vislumbrar uma possível liberdade ao ser literalmente presa pela polícia em sua tentativa de se libertar do jugo das avaliações. A personagem Marie, de “Arkangel” encontra-se na mesma categoria, familiar a tantos de nós, de personagens aprisionadas por dispositivos tecnológicos ou por comportamentos advindos de seu uso indiscriminado.

Para além dessa categoria, no entanto, há ainda episódios que retratam prisões literais, como “White Bear” e “White Christmas”, por exemplo, e outros que retratam sistemas sociais claustrofóbicos como “15 million merits” ou “Men against fire”. Há ainda um quarto tipo de aprisionamento frequentemente retratado na série, embora nem sempre reconhecido como tal: trata-se do cárcere instaurado nas vidas contemporâneas pela onipresença ostensiva das tecnologias digitais, representada em episódios como “Playtest” e “USS Callister”, em que os protagonistas são prisioneiros em realidades simuladas.

O caráter insidioso dessas diversas imagens de aprisionamento literal ou figurado confere a *Black Mirror* uma atmosfera claustrofóbica e sufocante na qual personagens simbolicamente percorrem caminhos obscuros e passagens secretas ou perfazem trajetórias circulares que, na ilusão de conduzi-los à saída do castelo, os levam novamente para o interior do cativeiro, o que nos permite identificar o caráter eminentemente gótico do seriado. As diversas estruturas aprisionantes nos episódios da série são novas e sofisticadas figurações da tradicional imagem do castelo gótico, “possivelmente a característica central da categoria do gótico em seus anos iniciais” (WILLIAMS, 1995, p. 39). Intencionalmente ou não, *Black Mirror* se vale da imagem do castelo gótico como metáfora do mundo contemporâneo. A contradição de se representar um mundo altamente tecnológico através de uma imagem derivada de um contexto que precede a revolução industrial é apenas aparente e, portanto, ilusória. Como afirma Barros,

É tentador pensar no Gótico (...) como algo refratário e contrário à modernidade do século das Luzes, ainda mais se levarmos em conta sua inserção dentro do Pré-Romantismo e do Romantismo, estéticas marcadas por um vetor nostálgico das sociedades pré-capitalistas (...). De fato, o castelo assombrado de Otranto (...) parece situar o gênero no campo da mera fantasia que rompe com as leis da verossimilhança. No entanto, o Gótico se constitui como uma poética da modernidade, uma face sombria do moderno, assim como o Barroco, o Maneirismo, e o próprio Romantismo. Mas o Gótico parece acompanhar o estágio da modernidade no qual ainda vivemos no século XXI, pois, de fato, esses pouco mais de 250 anos da publicação de *O castelo de Otranto* coincidem com 250 anos de modernidade urbana e industrial (BARROS, 2020, p. 275).

A face sombria do moderno a que Barros se refere talvez seja a mesma metaforizada pelo título da série, o espelho cuja escuridão evoca as trevas góticas. A coerência temática entre o gótico literário e *Black Mirror* se manifesta sobretudo através das sucessivas imagens e metáforas de aprisionamento, que atestam a permanência do castelo gótico como metáfora contemporânea, e que no caso específico do episódio “San Junipero” ganha contornos cemiteriais.

De fato, desde a publicação do romance de Walpole em 1764, a literatura ocidental produziu um grande número de figurações do castelo gótico em diversas línguas, sobretudo nos cinquenta anos seguintes à publicação de *O Castelo de Otranto*, período da consolidação do castelo enquanto espaço gótico por excelência durante o qual foram publicados muitos romances com o termo ‘castelo’ em seus títulos, tais como: *The Castles of Athlin and Dunbayne* (1789), de Ann Radcliffe; *Emmeline, the Orphan of the Castle* (1788), de Charlotte Turner Smith; e *The Castle of Wolfenbach* (1793), de Eliza Parsons (LACÔTE, 2015).

Com o passar do tempo e a necessidade de representação de cenários urbanos, as histórias góticas migraram para espaços alternativos como o laboratório (*Frankenstein, O Médico e o Monstro*), o hotel (*O Iluminado, American Horror Story: Hotel*), o sanatório (*American Horror Story: Asylum*), o hospital (*O Rastro*) e moradas de todos os tipos e tamanhos (*The Amityville Horror, A Hora do Pesadelo, A Maldição da Residência Hill*). Ao invés de invalidar a metáfora concebida no século XVIII, essa gama de espaços acabou por confirmar o potencial do castelo gótico como gerador de sentidos na contemporaneidade, pois a opressão, o isolamento, as ameaças e o aprisionamento permanecem como tropos fundamentais do gótico contemporâneo.

Alisson Milbank observa o desenvolvimento do gótico literário inglês ao longo do século XIX e observa como se dá o processo de transformação da imagem da prisão gótica em metáfora das diversas formas de aprisionamento contemporâneo. Para a autora, no âmbito simbólico da ficção gótica inglesa, primeiro a cidade de Londres se torna uma estrutura gótica de aprisionamento. Em seguida, “a imagem da prisão gótica expandiu-se e agora encobre todo um sistema social. Na verdade, toda uma nação” (2002, p. 149)<sup>3</sup>. Considerando-se, no entanto, que o gótico, já no século XIX, havia extrapolado o conceito de nação e os limites da língua inglesa, interessa-nos observar como, em “San Junipero”, a imagem da prisão gótica, além de abarcar todo o sistema social, adquire ainda todas as potencialidades das tecnologias digitais.

Se observado no contexto dos demais episódios da série e tendo em vista o que já postulamos sobre a permanência da imagem do castelo gótico e suas ressignificações enquanto prisão na contemporaneidade, “San Junipero” reveste-se de uma aura fantasmagórica e, como argumentaremos mais adiante, distópica. O ambiente de diversão fácil também disfarça o retorno fantasmagórico do passado, tropo fundamental da ficção gótica e particularmente importante, pois não se trata apenas de um passado inescapável – portanto aprisionador – mas também sedutor e versátil. As protagonistas, Kelly e Yorkie, se conhecem e interagem em uma casa noturna capaz de simular a experiência cultural e social de diversas décadas através de ambientações, trajes e músicas diferentes que ajudam a manter sua atmosfera alienante e hedonista. Se o gótico depende de fantasmas, e tomando como base o pressuposto de Hogle (2001) que o maior destes fantasmas é o da falsificação e da artificialidade, então o “paraíso na terra” que San Junipero se propõe a ser nada mais é que uma ilusão, visto que todas as pessoas que dançam lá, como fica claro na segunda metade do episódio, não apenas já morreram, mas abdicaram de qualquer outro tipo de existência pós-vida terrena.

3 Texto original: “The trope of the gothic prison has been extended to cover an entire social system, indeed a nation”.

A descoberta das materialidades de Kelly e Yorkie como duas senhoras idosas que contemplam o fim de vidas muito diferentes nos leva a uma maior compreensão da construção de seus avatares. Kelly é viúva e perdeu uma filha ainda jovem, enquanto Yorkie é tetraplégica desde a juventude. Ambas recorrem ao serviço de realidade simulada de San Junipero como uma forma de acesso a alguma qualidade de vida possível em suas atuais situações. As duas contemplam a morte iminente e têm diante de si a decisão final de morrer convencionalmente e encarar um possível fim completo de suas existências como as conhecem ou de terem suas consciências digitalizadas e transferidas permanentemente para San Junipero, e é nesse ponto que suas trajetórias discrepantes de vida resultam em posicionamentos divergentes.

Tetraplégica desde os 21 anos de idade, Yorkie foi privada das mais significativas experiências da vida humana. San Junipero se insinua para ela como uma segunda vida, uma oferta de experiências novas e instigantes. A experiência de Kelly é diametralmente oposta: ela viveu tanto a juventude quanto a velhice, tanto a felicidade da maternidade e da vida amorosa quanto a dor da perda de pessoas amadas, hoje convertidas em fantasmas para ela mesmo na realidade alternativa onde ela própria é um tipo de fantasma. Sua vida foi repleta de sensações e de emoções diversas, o que faz de San Junipero um lugar mais contraditório para ela. Se por um lado há a promessa de diversão eterna, há também a lembrança de que sua filha não teve a escolha de migrar para lá, pois faleceu antes do aparecimento da tecnologia da realidade simulada. Em um dos diálogos mais comoventes do episódio, Kelly relata como seu marido renunciou a San Junipero justamente em honra da filha, que não teve essa escolha.

No entanto, o fim do episódio sugere que a decisão final de Kelly contraria a sua percepção inicial de San Junipero como um “cemitério”, palavra utilizada por ela em discussão com Yorkie. E aqui retornamos à questão já proposta: como compreender o caráter insidioso desse final apenas aparentemente feliz?

Qualquer tentativa de resposta precisa se valer de um olhar cuidadoso para as cenas finais do episódio, que são mais ambíguas do que a hipótese do final feliz tradicional nos permite perceber. Os últimos minutos parecem indicar que Kelly optou por digitalizar sua consciência e confiá-la a TCKR Systems, empresa responsável por San Junipero. Não pode haver figuração mais clara da assertiva de Nietzsche sobre a morte de Deus: San Junipero fala de um mundo em que a vida eterna não é da ordem do espírito, mas sim da ordem da tecnologia. O paraíso não parece ser tanto um lugar na terra, como sugere o título de *Heaven is a Place on Earth*, trilha sonora da sequência final, mas sim dados armazenados (aprisionados?) em um servidor pertencente a uma grande empresa.

Os dois últimos quadros de “San Junipero” são cruciais para que se compreenda o caráter potencialmente ambíguo do final feliz e a dimensão ameaçadora que o castelo gótico atinge ao se tornar digital. O penúltimo quadro do episódio, que vemos já durante a exibição dos créditos, mostra Kelly e Yorkie dançando e sorrindo. Não há dúvidas de que se trata de uma imagem inspiradora: a expressão de felicidade das protagonistas é alentadora e especificamente pensada para incutir no espectador, como os próprios criadores admitem, sentimentos de alegria e de esperança. No entanto, o episódio ainda continua por vários segundos e seria ingênuo imaginar que os quadros seguintes não têm uma função essencialmente narrativa. O verdadeiro final de “San Junipero” é uma imagem da central de dados da empresa TCKR Systems. Duas paredes paralelas, altas e compridas, armazenam (aprisionam?) os dados dos moradores de San Junipero. O posicionamento da câmera no quadro final do episódio mostra uma imagem em perspectiva que conduz o olhar do espectador para o centro da imagem, onde não é possível enxergar o final do escuro corredor cravejado de circuitos luminosos. O efeito visual, muito adequadamente, é o mesmo que se percebe em uma catedral gótica com o seu jogo de luz e sombras e com a sempre presente sugestão do infinito causada pela altura das paredes e pela disposição arquitetônica da nave, que conduz ao altar, símbolo de um ideal espiritual. Entretanto, esse quadro tem ainda outra possível chave de leitura que intensifica a ironia e a ambiguidade do episódio: a organização arquitetônica da central de dados lembra também um grande cemitério digital, com cada um dos moradores da realidade simulada depositados (aprisionados?) em sua pequena gaveta mortuária, analogia que adquire particular relevância se retomarmos o já citado uso do termo “cemitério” por parte de Kelly.

A leitura da justaposição dos quadros finais do episódio evidencia, como já observado, aquilo que Macarthur considera característica da ficção científica gótica: o “particular interesse na ciência, na indústria e na tecnologia dentro de uma estrutura gótica” (MACARTHUR, 2015, p. 2, tradução nossa). Ainda que tenham sido convertidos ao formato digital, tanto a catedral quanto o cemitério se apresentam como figurações do castelo gótico e se revestem de uma aura de prisão. Nessa perspectiva, muito mais do que um paraíso na terra, a realidade simulada se mostra como uma prisão gótica onde as personagens entram ao renunciarem a uma das características mais fundamentais da sua humanidade: a mortalidade. A imortalidade oferecida pela modernidade tecnológica é apenas digital, e quem a aceita passa a existir apenas como dados arquivados em um grande castelo gótico também digital. Confirma-se, assim, a assertiva de Barros: “desde Hamlet, com efeito, a modernidade se apresenta como um sinistro castelo

gótico, onde reinam os espectros e de onde não se pode encontrar a saída” (BARROS, 2020, p. 274).

### **3. A utopia digital como simulacro**

Ao colocar em xeque a ideia do final feliz, a leitura de San Junipero como um castelo gótico digital assume um papel central em nossa interpretação do episódio e embasa nossos dois principais argumentos. O primeiro, já exposto, é de que a ficção científica aí apresentada se dá, como diz Macarthur, dentro de uma estrutura gótica, o que significa dizer que há um encontro entre esses dois tipos ficcionais. O segundo argumento, que passamos a desenvolver a partir de agora, trata da presença da distopia nesta equação genérica. Nossa leitura depende também da hipótese de que, ao invés de simplesmente feliz ou esperançoso, o tom do episódio seja, na verdade, utópico. Esse tom, no entanto, surge de uma tensão que, como argumenta Gregory Clayes, é marca da utopia desde Thomas More e permanece sendo “a base da constante dualidade do sentido de utopia como o lugar que é simultaneamente um não-lugar (utopia) e um bom lugar (eutopia)<sup>4</sup>” (2010, p. 5). Nessa perspectiva, portanto, referir-se ao episódio como utópico implica caracterizá-lo como ambíguo e destacar seu potencial de converter-se em distopia. À assertiva de Clayes de que “elementos distópicos parecem espreitar a Utopia” (2017, p. 6, tradução nossa) acrescentamos a sugestão de que o contrário também é verdade.

Como observado anteriormente, há um certo consenso em interpretar “San Junipero” como um episódio que diverge do tom ostensivamente distópico da maioria dos outros episódios de *Black Mirror*. Em “San Junipero”, os conflitos da trama são todos ligados a uma história de amor envolvendo Yorkie e Kelly, duas mulheres jovens, bonitas e de etnias diferentes. Yorkie é um produto estereotipado da sociedade WASP (branca, anglo-saxã e protestante) dos EUA. Ela porta óculos e roupas sem graça de cores neutras, não bebe álcool e não sabe dançar. Kelly, por outro lado, é uma jovem negra de roupas coloridas que usa maquiagem e parece ser frequentadora assídua da casa noturna Tucker’s, que, ironicamente, tem o mesmo nome da empresa mantenedora de San Junipero. A magia do local consiste em permitir a seus habitantes – e, por consequência, ao público espectador – o trânsito entre décadas diferentes cujos processos de caracterização envolvem referências à música, moda e cultura popular envoltas em aura nostálgica e aparentemente inocente.

4 Texto original: “the basis for the perennial duality of meaning of utopia as the place that is simultaneously a non-place (utopia) and a good place (eutopia)”.

A narrativa aos poucos revela que San Junipero, mundo utópico de diversão ilimitada, é, na verdade, uma realidade simulada em que Kelly e Yorkie podem existir literalmente para sempre como versões digitais de si mesmas. Tudo em San Junipero é eterno: a pista de dança, o fliperama, a boate e a juventude dos avatares. Junte-se a isso a união das amantes no final da história e tem-se a típica estrutura de uma narrativa utópica: uma visitante recém-chegada (Yorkie) é apresentada a uma sociedade (San Junipero) que, se não é perfeita, é, pelo menos, muito melhor do que aquela onde ela vive. (MOYLAN, 2000, p. 148). Para Yorkie, com seu combatido corpo material e sua limitada experiência de vida, San Junipero se apresenta como um mundo ideal. E é justamente na materialização deste ideal que se manifesta todo o potencial distópico da narrativa.

Para que se entenda essa proposição é fundamental abandonar noções superficiais sobre a distopia como o oposto da utopia e compreender a distopia literária como um “gênero híbrido” que ocupa justamente o espaço entre a utopia e a antiutopia (MOYLAN, 2000, p. 148), e que apresenta características de ambas em suas “tentativas de construir sistemas ideais e irrealizáveis” (CLAYES, 2017, p. 5). *Black Mirror* como um todo, e “San Junipero” em particular, ocupa com muita sutileza o espaço descrito por Moylan. Na análise que apresentamos acima sobre os quadros finais do episódio evidencia-se muito dessa sutileza ao se observar as diversas correspondências entre a realidade simulada e o castelo gótico que o episódio sugere. Além disso, destacamos aqui uma cena que nos parece crucial: ao ser confrontada por Yorkie sobre sua resistência em permanecer em San Junipero, Kelly revela toda a complexidade potencialmente ilusória daquele lugar. Enquanto Yorkie enfatiza que San Junipero é “tão real” como ela afirma repetidamente, Kelly, vê ali um “cemitério” e “um lugar onde nada importa” (SAN, 2016, 49’30”-53’48”).

O espaço entre a utopia e a antiutopia em que a distopia se desenvolve é muito bem ocupado em “San Junipero” também pela trilha sonora do episódio. O primeiro encontro entre Kelly e Yorkie se dá na década de 80, caracterizada através de jogos de fliperamas e vestimentas típicas da época, com o traje de Kelly remetendo à fase inicial da carreira da cantora Madonna. A primeira dança entre as duas é ao som de *Fake*, canção de Alexander O’Neal escrita como crítica à falsidade de alguém que muda facilmente seu nome, penteado ou cor dos olhos. A canção acaba servindo como sinal singelo ao público de que o que seus olhos veem também pode ser falso: à medida que o episódio se desenrola descobrimos que San Junipero é uma realidade simulada onde pessoas mais velhas podem assumir avatares mais novos, inclusive depois da morte. A realidade de Yorkie, presa a uma cama e ao próprio corpo durante décadas,

explica os traços mais marcantes da sua personalidade. Por mais que os avatares em San Junipero sejam jovens, sua essência e seu comportamento derivam da matriz do mundo real. O segundo encontro ocorre novamente na boate Tucker's, desta vez com o início dos anos 2000 como pano de fundo. Os jogos de fliperama dos anos 80 dão lugar a *Dance Dance Revolution*, vídeo game musical muito popular no final dos anos 90. As pessoas vestem roupas diferentes, e a trilha predominante é *Can't Get You Out of my Head* (2001), sucesso de Kylie Minogue que assume tons irônicos se observarmos que todos os acontecimentos da trama se passam apenas nas mentes das personagens. É notável que também na sequência final a trilha sonora é particularmente capciosa, pois as cenas intercaladas de armazenamento digital de memórias das duas mulheres, de dança dos avatares e dos créditos finais transcorre ao som da já citada *Heaven is a Place on Earth*, canção de Belinda Carlisle de 1987. Inicialmente, a faixa parece corroborar o final supostamente feliz; no entanto, o espectador atento perceberá que as únicas cenas terrenas mostradas nesta sequência são protagonizadas por uma grua, e que o cenário é um cemitério de dados desprovido de humanidade ou de quaisquer imagens edênicas.

Sem ser exatamente um lugar na terra, o paraíso que San Junipero tem a oferecer a seus moradores encontra mais eco na teorização de Jean Baudrillard sobre simulações do que na canção de Carlisle. Levando-se em consideração os três elementos que compõem a equação que aqui propomos – a ficção científica, a distopia e o gótico – as ideias de Baudrillard parecem remeter diretamente ao primeiro destes termos, o que até é corroborado pela sequência pós-créditos do episódio, em que um robô armazena as consciências digitalizadas de Kelly e de Yorkie na central de dados que, como vimos, é uma figuração da prisão e do cemitério góticos. Apesar disso, o próprio Baudrillard nos fornece a possibilidade de pensarmos a distopia ao postular que a simulação emerge precisamente de uma utopia, qual seja, a do princípio de equivalência e da radical negação do signo como valor (2010, p. 6). Portanto, a década em que cada encontro é ambientado torna-se irrelevante, posto que independentemente da música e do figurino, Yorkie e Kelly passarão a eternidade dançando.

As ambientações que remetem a décadas específicas são, na verdade, o instrumento através do qual a repetição de padrões e a simulação adquirem precedência sobre a vida material. De fato, cada década experienciada em San Junipero é um simulacro do que aquela década foi no passado, assim como são simulacros os personagens que ali circulam. Ao incluir na ambientação músicas, roupas e penteados dos quais lembramos nostalgicamente, a perda de referências e a diluição da fronteira entre real e verdadeiro se travestem de diversão inocente. É justamente a falta de referências de uma suposta realidade e a criação de *tableaux* que

representam “perfeitamente” cada década retratada que nos permitem pensar a simulação baudrillardiana como ferramenta fundamental na construção da trama. Todas as décadas são equivalentes em termos da repetição de padrões imposta pela simulação, e os signos perdem seu valor prático, tornando-se apenas um artifício para disfarçar de paraíso o que, na verdade, é um purgatório de almas penadas. Em outras palavras, o grande simulacro digital chamado San Junipero disfarça de utopia o que é, na verdade, uma distopia que esconde no âmago de seu paraíso artificial um grande, e tecnológico castelo gótico. Retornando a Claves, trata-se, ainda, de uma “distopia tecnológica, em que a ciência e a tecnologia, por fim, ameaçam dominar e destruir a humanidade” (2017, p. 5, tradução nossa).

### *Considerações finais*

Procuramos demonstrar aqui como o episódio “San Junipero” é insidioso em sua aparência: dentro de uma típica história de ficção científica construída sobre uma estrutura gótica, esconde-se uma narrativa distópica disfarçada de utopia. Todo esse jogo de formas ficcionais imbricadas em um mesmo episódio demonstra a crescente afinidade entre essas formas que parecem ser, cada vez mais, convergentes na ficção contemporânea.

O imbricamento das três formas também faz cair por terra a ideia de que “San Junipero” diverge dos demais episódios de *Black Mirror* ao apresentar um final feliz. Como esperamos ter demonstrado, há muito mais ambiguidade do que resolução no final, uma vez que o episódio constrói todo um jogo de referências irônicas e capciosas, como é o caso da trilha sonora. A utopia que se apresenta à Yorkie adquire contornos distópicos ao ser exposta pelas denúncias de Kelly como um cemitério digital, um espaço que parece ter sido concebido à luz destas palavras de Baudrillard:

Em todo lugar vivemos em um universo estranhamente similar ao original – as coisas estão duplicadas por seu próprio cenário, mas isso não significa. Mas esta duplicação não significa, como significaria tradicionalmente, a iminência de sua morte – elas já estão mortas, e melhor do que quando estavam vivas: mais alegres, mais autênticas, à luz de seu modelo.” (BAUDRILLARD, 2010, p. 11, tradução nossa)<sup>5</sup>

Kelly é a única personagem do episódio que parece ciente da falta de significação do universo em que circula. Apesar de sua admoestação à Yorkie sobre o verdadeiro caráter de

<sup>5</sup> Texto original: “Everywhere we live in a universe strangely similar to the original – things are doubled by their own scenario. But this doubling does not signify, as it did traditionally, the imminence of their death – they are already purged of their death, and better than when they were alive; more cheerful, more authentic, in the light of the model”

San Junipero, Kelly parece optar por armazenar (aprisionar?) sua consciência em uma central de dados, bem como incorporar, tanto quanto possível em uma existência digital, a simulação. Interpretar a decisão de Kelly apenas como um gesto de amor é cair na armadilha do final feliz e deixar de movimentar uma série de reflexões sobre temas que são fundamentais para as categorias narrativas que discutimos ao longo deste texto.

Em “San Junipero”, o imbricamento entre ficção científica, gótico e distopia se constrói a partir das diversas imagens de aprisionamento e de simulação que o episódio coloca em jogo ao retratar um universo em que o velho castelo gótico, símbolo de diversas opressões sociais, não apenas passou a encobrir todo o sistema social, como coloca Milbank, mas também se digitalizou e, assim, revestiu-se de um novo poder de sedução. Seus corredores seguem sendo circulares e seus meandros, cavilosos, mas agora o próprio castelo tem acesso direto à mente daqueles que por ele circulam. A escolha final de Kelly talvez possa ser interpretada pela proposição de Fredric Jameson sobre o comportamento de nossas imaginações, que são “reféns de nosso próprio modo de produção (...) Isso sugere que, na melhor das hipóteses, a utopia serve para nos tornar mais conscientes de nosso aprisionamento mental e ideológico (...), e que portanto as melhores utopias são as que falham mais completamente” (JAMESON, 2005, p. xiii, tradução nossa)<sup>6</sup>. Fica, assim, sugerido também o potencial político do tipo de ficção contemporânea representada por “San Junipero” e do imbricamento de formas literárias que procuramos descrever nesse trabalho.

## REFERÊNCIAS

BARROS, Fernando Monteiro de. Fantasmagorias do gótico na contemporaneidade. *Revista Uniabeu*, Belford Roxo, v. 13, n. 33, p. 273 – 284, 2020.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2010.

BROOKER, Charlie; JONES, Annabel. We're Charlie Brooker and Annabel Jones, the showrunners of Black Mirror. Ask us anything. As long as it's not too difficult or sports related. Reddit: 2016 Disponível em: <<https://www.reddit.com/r/IAmA/comments/59cppq/were-charlie-brooker-and-annabel-jones-the/d97ha56/>>. Acesso em 26 de set. de 2020.

BOTTING, Fred. *Gothic*. Londres: Routledge, 2004.

6 Texto original: “...are hostages to our own mode of production (...). It suggests that at best Utopia can serve the negative purpose of making us more aware of our mental and ideological imprisonment (...); and that therefore the best Utopias are those that fail the most comprehensively.”

BUTLER, Bethonie. 'Black Mirror' usually shows us the dark side of technology. But one episode shows it can give us hope. *The Washington Post*, 28 de out. de 2016. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/arts-and-entertainment/wp/2016/10/28/blackmirror-usually-shows-the-dark-side-of-technology-one-episode-shows-it-can-give-us-hope/>>. Acesso em 24 de ago. de 2020.

CLAYES, Gregory. *Dystopia, a natural history. A study of despotism, its antecedents and its literary diffractions*. Oxford: Oxford University Press, 2017.

\_\_\_\_\_. (ed). *The Cambridge Companion to Utopian Literature*. Cambridge: Cambridge University Press, 2010.

COLAVITO, Jason. *Knowing Fear: Science, knowledge and the development of the horror genre*. Jefferson: McFarland, 2008.

FERREIRA, Vitor V. Progresso e ficção científica distópica no século XX. In: Anais Eletrônicos do 14º Seminário Nacional de História da Ciência e da Tecnologia – 14º SNHCT, 2014. Disponível em: <[https://www.14snhct.sbhct.org.br/arquivo/download?ID\\_ARQUIVO=1912](https://www.14snhct.sbhct.org.br/arquivo/download?ID_ARQUIVO=1912)>. Acesso em 26 de set. de 2020.

HOGLE, Jerrold E. The Gothic Ghost of the Counterfeit and the Progress of Abjection. In: PUNTER, David (Ed.). *A Companion to the Gothic*. Oxford: Blackwell, 2001. p. 293-304.

JAMESON, Fredric. *Archaeologies of the future. The desire called utopia and other science fictions*. Londres: Verso, 2005.

LACÔTE, Fanny. Gothic architecture, castles and villains: transgression, decay and the Gothic *locus horribilis*. In: ERMIDA, Isabel (Org.). *Dracula and the Gothic in literature, pop culture and the arts*. Leiden: Brill Rodopi, 2015. p. 199-217.

MACARTHUR, Sian. *Gothic Science Fiction: 1818 to the Present*. Nova York: Macmillan Palgrave, 2015.

MILBANK, Alison. Victorian Gothic in English Novels and Stories. 1830 – 1880. In: HOGLE, Jerrold E. (Ed.) *The Cambridge Companion to Gothic Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

MOYLAN, Tom. *Scraps of the untainted sky. Science fiction, utopia, dystopia*. Colorado: Westview Press, 2000.

NEVES, Júlia Braga. "I live with doubleness": gótico, ficção científica e distopia em *Frankissstein* de Jeanette Winterson. *Abusões*, Rio de Janeiro, v. 12, n. 12, p. 145-171, 2020.

OLIVEIRA, Priscilla P. *A Ordem e o caos: diferentes momentos da literatura distópica de ficção científica*. 2010. 96f. Dissertação (Mestrado em Literaturas de Língua Inglesa) – Faculdade de Letras, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2010. Disponível em: <[http://www.bdt.d.uerj.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=1822](http://www.bdt.d.uerj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=1822)>. Acesso em 26 de set. de 2020.

SAN Junipero (Temporada 3, ep. 4). *Black Mirror* [Série]. Direção: Owen Harris. Criador: Charlie Brooker. Produção: House of Tomorrow. Série exibida pela Netflix. Video on Demand (VOD), 2016, 61 min, son., col. Acesso em 28 de set. de 2020.

WILLIAMS, Anne. *Art of Darkness. A Poetics of Gothic*. Chicago: The University of Chicago Press, 1995.

Recebido em 30/9/220.

Aceito em 16/11/2020.