

VIAGEM À SAN JUNIPERO: educação e experiência turística onde o paraíso é um lugar na terra

*Ari da Silva Fonseca Filho
Ângela Esteves Modesto*

Resumo: Este artigo apresenta reflexões sobre turismo e educação decorrentes da investigação exploratória e bibliográfica, com base na análise do episódio San Junipero, do seriado Black Mirror. À medida que descrevemos o episódio, traçamos paralelos entre a educação não formal propiciada pela atividade turística e o aprendizado por meio das experiências. Foi necessária a mobilização de conhecimentos produzidos por diferentes áreas e em diferentes épocas - mantendo a não linearidade no tempo e no espaço que caracteriza o episódio - e uma tentativa mais transdisciplinar de abordagem do conteúdo suscitado, como a educação não formal e informal de Gohn (2005, 2006), Gadotti (2005), o mundo dos ciborgues (HARAWAY, 2009), além de artigos mais recentes sobre San Junipero (PHILLIPS, 2017; SPOLIDORO, 2017; FARIÑA, 2017). Concluímos que, em San Junipero, a aprendizagem ocorre por meio das experiências turísticas das personagens no mundo virtual, construído a partir do backup de suas memórias, oriundo de um processo de educação informal.

Palavras chave: San Junipero; Black Mirror; Educação; Turismo; Experiência; Educação informal.

JOURNEY TO SAN JUNIPERO: education and tourist experience where paradise is a place on earth

Abstract: This article presents reflections on tourism and education derived from exploratory and bibliographical research based on the analysis of the episode San Junipero, from Black Mirror TV show. As we describe the episode, we draw parallels between non-formal education provided by tourism and learning through experiences. It was necessary to mobilize knowledge produced by different areas and at different times - maintaining non-linearity in time and space that marks the episode - and a more transdisciplinary attempt to approach the content raised, such as Gohn's non-formal education and informal (2005, 2006), Gadotti (2005), the world of cyborgs (HARAWAY, 2009), and more recent articles about San Junipero (PHILLIPS, 2017; SPOLIDORO, 2017 and FARIÑA, 2017). We conclude that in San Junipero learning takes place through the tourist experiences of the characters in the virtual world, built from the back up their memories, from an informal education process.

Keywords: San Junipero; Black Mirror; Education; Tourism; Experience; Non-formal learning.

VIAJE A SAN JUNIPERO:

educación y experiencia turística donde el paraíso es un lugar en la tierra

RESUMEN: Este artículo presenta reflexiones sobre turismo y educación provenientes de la investigación exploratoria y bibliográfica con base en el análisis del episodio San Junipero, de la serie Black Mirror. A medida que describimos el episodio, trazamos paralelos entre la educación no formal propiciada por la actividad turística y el aprendizaje a través de las experiencias. Fue necesaria la movilización de conocimientos producidos por diferentes áreas y en diferentes épocas - manteniendo la no linealidad en el tiempo y en el espacio que caracteriza el episodio - y un intento más transdisciplinario de abordaje del contenido suscitado, como la educación no formal y informal de Gohn (2005, 2006), Gadotti (2005), el mundo de los ciborgues (HARAWAY, 2009), además de artículos más recientes sobre San Junipero (PHILLIPS, 2017; SPOLIDORO, 2017; FARIÑA, 2017). Concluimos que en San Junipero el aprendizaje se da por medio de las experiencias turísticas de los personajes en el mundo virtual, construido a partir del backup de sus memorias, oriundo de un proceso de educación informal.

PALABRAS-CLAVE: San Junipero; Black Mirror; Educación; Turismo; Experiencia; Educación informal.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Este artigo é resultado do desejo de um turismólogo e uma psicóloga, ambos pós-graduados em Educação, de traçar reflexões acerca da educação e do turismo a partir do episódio San Junipero, da terceira temporada do seriado Black Mirror. A aproximação entre essas duas áreas, aparentemente distantes no sentido acadêmico, parece possível a partir do ambiente criado pela própria projeção futurista do episódio: as vivências das personagens e o que apreendem das relações ocorrem por meio de viagens no tempo e no espaço, proporcionadas por um ambiente virtual, construído a partir do *backup* de seu conteúdo mental. Seria talvez a memória de suas experiências, algo que a história não explica por completo. São avatares, turistas no tempo e na memória de suas próprias experiências.

Assim como ocorre com outros episódios do seriado, explorar o San Junipero e traçar reflexões a partir dele exige (re)aproximação de áreas do conhecimento que a organização disciplinar de conteúdos separou, anunciando que a compreensão do futuro desconhecido (o *blackmirror*) demanda que nos posicionemos de modo mais transdisciplinar.

A visão transdisciplinar é resolutamente aberta na medida em que ela ultrapassa o campo das ciências exatas devido ao seu diálogo e sua reconciliação, não somente com as ciências humanas, mas também com a arte, a literatura, a poesia e a experiência interior (FREITAS; MORIN; NICOLESCU, 1994, [s.p.]).

Para alcançar nosso objetivo, recorreremos às nossas percepções sobre o episódio e à construção metodológica pautada na pesquisa exploratória e bibliográfica, em que levantamos três artigos: Phillips (2017), com seus estudos ligados à área de mídia; Spolidoro (2017), pelo viés da teoria *queer*; Fariña (2017), com resenha crítica e olhar psicanalítico sobre o referido episódio. Esses autores o discutiram a partir de diferentes perspectivas, não nos restringindo às nossas áreas de origem, mas suscitaram reflexões pertinentes acerca da

temática educação e turismo. Com isso, recorreremos também a autoras e autores cujo ano de produção da obra coincide com a década em que partes do episódio se passam, como é o caso do texto Manifesto Ciborgue, de Donna Haraway, publicado originalmente em 1984 e, ainda, a Carta da Transdisciplinaridade, de 1994. O turismo se manifesta pelos escritos e críticas de Brandão (2011) e Fonseca Filho (2013). Por fim, para reflexões acerca da educação não formal e informal nos embasamos nos estudos de Gohn (2005, 2006) e Gadotti (2005). Assim, este trabalho está dividido em duas partes: a primeira referente à descrição do episódio, com discussões sobre o caráter educativo do turismo a partir da experiência, e a segunda versa sobre as identidades das personagens, formas de interação entre elas e demais personagens como manifestação de aprendizagem por meio da educação informal.

VOCÊ SABE QUE VALE A PENA?

"Você sabe que vale a pena?", questiona a música interpretada por Belinda Carlisle (1987), logo na introdução do episódio San Junipero, da terceira temporada do seriado Black Mirror. O hit dos anos 80 introduz a história de amor em que o ser humano cria, com auxílio da tecnologia, o céu num lugar da Terra, como na canção.

Pensar na vida após a morte é algo extremamente presente no imaginário das pessoas, tanto que essa é a grande premissa de quase todas as religiões. Busca-se fazer o "bem" para atingir o tão esperado paraíso. San Junipero, produção de 2016, inicia sua abertura com Heavens a placeon Earth (NOWELS; SHIPLEY, 1987), ambientado no ano de 1987, mais precisamente no mês de março.

Yorkie, uma das personagens, vaga por lugares de San Junipero, observa pessoas e objetos da época, fica em frente a uma vitrine com diversas televisões e ouve pela primeira vez a voz de Kelly que afirma: "eu só quero me divertir!". As horas são contadas em San Junipero, portanto, ela precisa realmente aproveitar ao máximo a experiência cronometrada como em uma viagem que tem data e hora para começar e terminar. O indivíduo, ao se deslocar para uma localidade na condição de turista, em geral tem seu tempo cronometrado, mesmo que não seja exatamente assim. Porém, como há implicações de elementos convencionais que tornam a viagem tangível, tais como a passagem do meio de transporte utilizado, o pagamento pela estada em meio de hospedagem, refeições, entretenimento e serviços em geral, o que transforma a viagem no momento em que o indivíduo tem prazos a cumprir, independentemente de estar em uma viagem organizada por agência ou viagem independente e individual. Essas características limitam e reduzem o verdadeiro papel cultural e educativo que o turismo possui. Afirmamos isso no sentido de que as viagens proporcionam conhecimentos e experiências culturais aos turistas (FONSECA FILHO, 2013). Aproveitar ao máximo a experiência é a filosofia das viagens, mesmo que estas tenham o cunho de descanso. Somos seduzidos pela cultura, gastronomia, natureza e tantos outros atributos que nos são apresentados sobre o lugar que nos atrai e motiva o deslocamento.

De volta ao ano de 1987, Yorkie vaga desprendida de compromissos e agendas de uma viagem tradicional, busca algo, e exercita a observação da vida, por meio da curiosidade despertada. Em uma casa noturna, grande atração para os jovens locais, os hits do momento embalam a sociabilidade. Eles dançam, exibem-se com roupas, acessórios, cortes de cabelo

da moda. Bebem celebrando as amizades, a vida, desapegados de qualquer repressão ou preocupação da sociedade moderna. Outros jogam fliperama, interesse marcante para muitos adolescentes dos anos 80. Segundo Phillips (2017), Gaming é um tema central no episódio da terceira temporada San Junipero, em que identificamos numerosas alusões a videogames abrangendo duas décadas, 80 e 90. Yorkie inicia no fliperama um jogo de 1986, chamado Bubble Bobble, que ela parece dominar. Um rapaz então se aproxima dela e diz que aquele jogo é o primeiro a ter finais diferentes se jogado sozinho ou em par. Essa colocação parece desprezível somente até a grande revelação do episódio: a cidade-título, San Junipero, é uma realidade simulada, onde as personagens principais são avatares criados a partir do carregamento de suas memórias e estão desempenhando a ação de “caçar” no jogo (PHILLIPS, 2017). Yorkie, talvez, caçando a descoberta da sexualidade e o amor, enquanto Kelly, quem sabe, caçando a diversão.

A autora feminista Donna Haraway, em 1984, escreveu seu Manifesto Ciborgue, uma ficção em que usa recursos imaginativos para descrever-nos como ciborgues, híbridos de máquina e organismo, para radicalizar e problematizar a oposição entre o que é natural e o que é fabricado. Valer-nos desse texto é importante, visto que San Junipero é ambientada em 1987, apenas três anos depois da publicação do Manifesto, e ele aponta, portanto, reflexões fundamentais presentes na época acerca das possibilidades tecnológicas no futuro. O episódio San Junipero, em alguns aspectos, parece baseado na ficção de Haraway. Nesse artigo, ela afirma que o ciborgue não espera encontrar um par heterossexual como complemento, não espera uma cidade e um cosmos acabados; ele tampouco reconhece o modelo nuclear de família nem a explicação cristã de sua origem (Jardim do Éden), ou seja, não é feito de barro nem retornará ao pó (HARAWAY, 2009). Como se faz solto no espaço e tempo, suas possibilidades são enormemente ampliadas e compreender isto é fundamental para apreender as experiências das personagens centrais do episódio. Há uma decisão a ser tomada por elas, caso considerem a possibilidade de viver para sempre em San Junipero após sua morte na vida não virtual. É sobre este ponto que se centra a pergunta: vale ou não a pena?

É em San Junipero da década de 80 que Kelly cruza o caminho de Yorkie pela primeira vez. Aquela, extremamente popular, com amigos e caso amoroso, tenta se livrar do intransigente Wes, momento em que conhece a misteriosa Yorkie. Esta logo é questionada por Kelly se ela está “turistando” no local e esta é a conclusão que chega. Segundo Brandão (2011), nós viajamos não apenas para ver, mas para perceber e não apenas para perceber, mas compreender. Nesse sentido, o autor argumenta que:

[...] a imagem de que o lugar onde estamos – de nossa casa a um país distante – nunca se revela a nós em sua objetividade absoluta. Vemos, percebemos e compreendemos a partir e no interior de nossos sentimentos. Estamos onde sentimos estar. E viajar é nos deixar levar e aos nossos sentimentos (afetos, emoções etc.) a um outro lugar no tempo. Mas é também nos levarmos por nossos sentimentos, e nos levarmos a sentir o ‘aqui onde estamos’ desde o como sentimos o lugar a que e a quem chegamos. De outro lado, ainda, podemos sentir que viajar, partir, fazer turismo, é dispor-se a sair de si mesmo e abrir-se a estar-com-o-outro. É aprender a sentir o seu mundo através dele mesmo, tal como ‘ele mesmo’ se dá a ver, a sentir e a compreender em nós e através de nós. Toda relação

de viagem-turismo completa e humana é um ir a um lugar para vivenciar a face humana desse lugar (BRANDÃO, 2011, p. 32).

A experiência subjetiva provocada pelo turismo é o desejo do indivíduo em perceber e compreender o lugar, a cultura visitada. Para a reflexão proposta nesse artigo, destacamos que o ato de viajar permite ao indivíduo sair de si mesmo e se abrir para estar com o outro, conviver com semelhantes e seus diferentes, tolerar diferenças com a finalidade de conhecimento e espírito de vivenciar a face humana da viagem. Essa experiência turística coloca o indivíduo no risco de ter um processo apazível ou não. O grande e positivo retorno dessa viagem é a apreensão do conhecimento, ampliando a visão de mundo do indivíduo e de sua própria condição humana. O convívio leva aos prazeres e desprazeres, às comparações, aos sentimentos de inveja e de orgulho, de felicidade plena e frustrações, estimulando a autorreflexão sobre o que e como somos (FONSECA FILHO, 2013).

Yorkie afirma que é a primeira noite dela na cidade e na discoteca e, em seguida, elas dançam. Yorkie tímida e um pouco alcoolizada, logo percebe que sente atração por Kelly e negando essa atração, sai correndo da discoteca e para em uma lateral do estabelecimento, na chuva. Kelly a segue e pergunta o que houve. Yorkie argumenta que não é muito de dançar. Kelly diz que só tem um sábado à noite por semana e demonstra impaciência por estar perdendo tempo. Yorkie revela que ficou envergonhada por duas garotas dançarem juntas, o que seria um receio compreensível em alguns contextos atualmente e, mais ainda, se considerarmos que a cena se passa nos anos 80.

Kelly afirma que a cidade é baladeira e que ninguém julga ninguém. Yorkie revela que é a primeira vez dela em uma pista de dança, pois a família a priva de tudo, inclusive de se divertir. “*San Juniperois a partytown*”, afirma Kelly, tentando dizer que Yorkie deveria aproveitar o tempo lá. As duas seguem na chuva e Kelly a convida para dormirem juntas, tendo duas horas até a meia-noite. Yorkie, tímida, deixa claro seu interesse por Kelly, mas recusa a proposta e argumenta ter um noivo. O pedido de Kelly soa bastante direto e talvez por alguns instantes o espectador precise fazer algum esforço para encaixar tamanha naturalidade com que é feita a proposta de Kelly naquela situação e naquela época. Um ajuste que rapidamente dilui o conflito seria conceber que Kelly teria personalidade e comportamento à frente de seu tempo. Mais adiante no episódio, ficamos sabendo que ela realmente estava à frente, anos adiante. Porém - e isto devolve ao espectador o conflito - Yorkie também vive nesse mesmo futuro.

A viagem de Yorkie a San Junipero é a fuga do cotidiano, é a busca pela sociabilidade. A personagem está aberta ao outro, à aprendizagem pela observação e pelas experiências em contato com as pessoas do local. Busca encontrar-se como ser humano no lugar do prazer, da diversão, da festa interminável, sem julgamentos. É a busca pela identidade jovem. O destino em questão é a liberdade e a aproximação do amor livre, sem impeditivos sociais e familiares. Assim, a analogia que podemos fazer com o turismo é no sentido de se revelar como um elemento para a busca do prazer e pelo conhecimento de modo não formal e informal. Gohn (2005) afirma que a educação não formal designa um processo de formação para a cidadania, trabalho, organização comunitária e de aprendizagem de conteúdos escolares em ambientes diferenciados. Esta forma é mais difusa, menos hierárquica e burocrática; o que difere neste caso é que o espaço onde a educação é promovida não é o

espaço escolar, ou seja, o cenário da educação não formal é o espaço da cidade e do tempo, sendo este marcado pela descontinuidade, eventualidade e informalidade.

Gadotti (2005) afirma que nessa modalidade o tempo é flexível, há um respeito pelas diferenças e capacidades de todos os atores envolvidos. Podemos, a partir desses argumentos, pensar que o turismo pode ser entendido também como uma maneira de se educar de modo não formal, pois ele acontece, geralmente, no espaço da cidade, lugar onde o turista se coloca numa posição de curioso, interessado pelas pessoas, pela cultura e pelo patrimônio cultural.

Após uma semana na história, Yorkie tenta modificar seu estilo conservador, comentado por Kelly, a garota mais experiente e desejada, utilizando penteados e roupas da moda, de acordo com as décadas a serem “visitadas”. Conforme se veste, uma trilha sonora marcante da época ilustra a cena. Wes, obcecado, segue em tentativas frustradas e agressivas para ficar com Kelly, mas ela o recusa, indicando que foi apenas sexo entre eles, apenas diversão, sendo esta pautada apenas na superficialidade das relações humanas, pois a diversão tem sempre hora para acabar. Yorkie volta à discoteca em busca de Kelly e esta, por sua vez, magoada, ao vê-la, finge não a reconhecer, porém tenta a provocar usando um garoto interessado por ela. Ao ir ao banheiro, Yorkie a segue até lá e, desajeitada, pede que Kelly a ajude a se declarar, a dar um passo adiante na aproximação entre ambas, pedido que é imediatamente compreendido e atendido por Kelly. Yorkie faz um pedido para aprender, e o faz a Kelly, que julga ter mais habilidade que ela no que concerne às aproximações erótico-afetivas.

As duas saem do local no jipe de Kelly e está afirma que frequenta há aproximadamente dois meses São Junipero, tempo suficiente para diversão. Diz que está “turistando”, assim como Yorkie. Mais adiante no episódio, o termo “turista” ganha outro sentido, pois entendemos que é como se referem às pessoas que não estão em San Junipero definitivamente, mas sim que acessam aquela realidade virtual eventualmente. Aqueles que permanecem são pessoas que morreram no mundo real e optaram por dar continuidade a um tipo de existência no mundo virtual, como uma segunda vida, uma ressurreição ou um paraíso na terra, como na canção.

Elas seguem em alta velocidade rumo a uma casa de praia onde fazem sexo pela primeira vez. Yorkie, a aprendiz inexperiente, revela que foi sua primeira vez e que nunca esteve em um relacionamento antes. Curiosa, questiona Kelly sobre quando se descobriu interessada por garotas e ela responde que se interessa por homens também, mas que sempre teve atração por mulheres. Declara que foi apaixonada por um homem que partiu e que agora só quer se divertir. A diversão, se por um lado é visivelmente uma fuga de lembranças do passado, uma busca por relações superficiais, sem envolvimento para não se aproximar e sofrer novamente, por outro soa também como busca por aprendizado. Kelly diz que apesar de ter sempre se sentido atraída pelas pessoas, nunca tomou a iniciativa na aproximação - nunca “partiu pra cima”, em suas palavras. Fica compreensível que ela talvez tenha buscado aprender por meio da experiência em San Junipero, tendo sido bem-sucedida a ponto de poder atender ao pedido de Yorkie para que lhe ensinasse. Esse movimento talvez demonstre as possibilidades do jogo quando jogado em dupla, como fora anunciado por um dos personagens no início do episódio, quando Yorkie chega a San Junipero. Além disso, mostra também como os avatares vão se apropriando das regras do jogo, como jogadoras em busca de estratégias para passar de fase em um videogame, em contínuo desenvolvimento.

A viagem tem a efemeridade como característica principal, portanto, é facilmente utilizada como artifício para o desprendimento, desapego. É a desculpa simplificada para o término de relacionamentos, já que o prazo de duração da viagem indica a validade da relação. Neste modelo, não há espaço para os tradicionais aborrecimentos de términos de relações, seja por conta da incompatibilidade, atritos, visões de mundo e outros motivos. A superficialidade de San Junipero é extrema, onde sensações ruins são inexistentes ou evitadas.

Haraway (1984), ao comentar as características e consequências do mundo dos ciborgues, ressalta esse componente de efemeridade presente nas relações:

Contrastem os aparelhos de TV dos anos 50 ou as câmeras dos anos 70 com as TVs de pulso ou com as câmeras de vídeo que cabem na palma da mão. Nossas melhores máquinas são feitas de raios de sol; elas são, todas, leves e limpas porque não passam de sinais, de ondas eletromagnéticas, de uma secção do espectro. Além disso, essas máquinas são eminentemente portáteis, móveis – um fragmento da imensa dor humana que é infligida cotidianamente em Detroit ou Cingapura. As pessoas estão longe de serem assim tão fluidas, pois elas são, ao mesmo tempo, materiais e opacas. Os ciborgues, em troca, são éter, quintessência (HARAWAY, 2009, p. 43-44).

Uma semana depois, Yorkie volta à discoteca de San Junipero em busca de Kelly e o *barman* indica que ela não está lá, mas que poderia estar em *Quagmire*. Yorkie vai para o local. É um ambiente *underground*, com música pesada, frequentadores violentos, brigando, sugerindo que seria o lado B de San Junipero, a parte da cidade onde há espaço para tristeza e sensações ruins. Ao encontrar Wes, um dos parceiros sexuais de Kelly, ele pergunta se Yorkie também está apaixonada por ela. Ele propõe que ela tente encontrá-la em outra década, afirmando que já a viu nos anos 1990 ou 2000. É justamente esta afirmação que ressignifica o sentido da história: trata-se de viagens no tempo. Quando Yorkie, seguindo o conselho de Wes, busca por Kelly em outra época, surgem referências diferentes. O ano é 1996, videoclipe do sucesso do momento: *Ironic*, de Alanis Morissette na TV e no cinema, em cartaz, o filme *Scream*, sucesso de terror adolescente. Na sequência, muda-se para 2002; Yorkie entra no clube *Tucker's* ao som de Kylie Minogue e ela encontra Kelly jogando com o personagem que sempre se interessou e tentou aproximação com Yorkie.

Can't get you out of my head, em tradução literal, a música diz “[...] não consigo tirar você da minha cabeça”. A música interpretada por Kylie Minogue diz que “[...] toda noite, todo dia, só estar lá em seus braços, quero que você fique... fique para sempre” (DENNIS; DAVIS, 2001, [s.p.]). Assim como na letra da música, em que o eu lírico tem um segredo obscuro guardado e há um pedido de libertação, ambas possuem segredos e a superficialidade do relacionamento as impede de se conhecerem e de se libertarem para viver o amor (ou para seguir o jogo).

Kelly é totalmente fria com Yorkie e deixa claro que trocou de década porque gosta de trocar de música. Yorkie questiona sobre a razão de Kelly se esconder dela, porém esta responde que não fez isso e que não deve nada a ela, seguindo com postura fria e desapegada. Apaixonada, Yorkie diz que não a conhece e que é uma questão de modos. Kelly defende-se dizendo que sua atitude significa “se divertir” e que o fato de Yorkie a perseguir não é diversão. Yorkie questiona se ela não se sente mal ou se sente alguma coisa. Kelly, irritada, já

sem a presença de Yorkie, esmurra o espelho e não se fere, como uma metáfora para a ausência de sentimento apontada por Yorkie, que mostra ao espectador que em San Junipero as consequências dolorosas de qualquer ação podem ser nulas. Ao sair em busca de Yorkie, Kelly vê a multidão olhando para o topo do edifício, onde a avista e vai em direção a ela. Yorkie diz que apenas em San Junipero ela poderia ter conhecido uma pessoa como Kelly, pois se elas se conhecessem na realidade ela não gostaria dela. Kelly pede para tentar e diz que está em Carson City, Nevada. Yorkie, por sua vez, está em Santa Rosa, Califórnia. Concluem que estão relativamente próximas e Yorkie insiste que não quer que a veja, pois pode se assustar. Kelly revela que está morrendo e que não tem como se assustar, pedindo para fazer uma visita à Yorkie para um simples “oi”.

Kelly, que na realidade já é idosa, com ajuda de uma cuidadora, deixa o asilo para visitar Yorkie. Ela chega ao hospital onde a amiga está em coma. O médico a recebe cordialmente e afirma que ela está esperando e que pode ouvi-la, porém, não pode interagir. Kelly se comunica indicando que cumpriu sua palavra e ao sair é abordada por Greg, o tal noivo de Yorkie. Ele diz que ela vai morrer em breve e que nem a família mais a visita. Fariña (2017) afirma que a personagem não teve uma vida feliz, pois aos 21 anos comunicou a seus pais seus desejos homossexuais e foi repreendida e desprezada. Angustiado, saiu com seu carro pela estrada e sofreu um acidente, mas sobreviveu, ficando tetraplégica. Permaneceu ao longo de sua vida deitada em uma cama, virgem, aguardando o fim de seus dias (FARIÑA, 2017).

A anciã está há 40 anos nesse estado e nos é revelado que o sistema San Junipero foi muito importante para ela, que agora vai morrer e ficará permanentemente lá, como escolha. Neste momento, revela-se que San Junipero é um sistema criado para fins terapêuticos, a “terapia de imersão nostálgica”, em que se mergulha no mundo de memórias e tem mostrado resultados positivos contra o mal de Alzheimer. Como o estado é rígido em relação à eutanásia, o paciente precisa de autorização da família para ficar em San Junipero. De família religiosa e conservadora, os familiares não querem assinar os termos de Yorkie, porém um cônjuge pode autorizar, razão do casamento de Greg com Yorkie.

Seja pelo comentário acerca dos regulamentos de eutanásia do sistema legal, seja pela dinâmica de se afastar e se aproximar das personagens, observamos metáforas de luta e tensão sobre a tecnologia, que se manifestam de várias maneiras no episódio. O episódio também evoca uma variedade de conceitos relacionados à teoria pós-moderna para interrogar ainda mais a relação entre a tecnologia do século XX e a tecnologia do século XXI (PHILLIPS, 2017).

Com essas informações reveladoras, Kelly pede um momento com Yorkie em San Junipero. Assim, na cena do reencontro, Kelly pede Yorkie em casamento. Elas se casam, podendo Kelly autorizar o desligamento dos aparelhos, permitindo que ela vá definitivamente à San Junipero. Vestida de noiva, Kelly reaparece em seu jipe no primeiro dia de pós-vida oficial de Yorkie em San Junipero.

As duas, vestidas de noiva, partem no carro como recém-casadas. Logo Yorkie pede para Kelly ficar com ela para sempre. Kelly, na defensiva, afirma que só foi um gesto para ajudá-la a morrer, que foi uma gentileza. Contrariada, Yorkie questiona a razão do marido não ter escolhido San Junipero e por tê-la abandonado. Kelly dá um tapa na cara de Yorkie quando ela o chama de egoísta e o defende dizendo que passaram juntos 49 anos e tiveram

uma filha, Alisson, que morreu aos 39 anos. Diz que quando Richard estava morrendo, ofereceram a ele San Junipero, porém ele recusou. Kelly argumenta que também não quer ficar num lugar onde não se sente nada. Contrariada, sai em alta velocidade e sofre um acidente, cujas consequências são nulas, dada à realidade virtual. Kelly ao tentar se levantar após o acidente, tenta segurar a mão de Yorkie, mas o tempo acaba e ela desperta na vida real. Debilitada, no asilo, diz que está pronta para o que ela chama de “resto” e assim inicia o processo de passagem. Nas cenas finais, acontece o reencontro das esposas em San Junipero. Na vida real, o corpo dela é enterrado junto ao marido e à filha. Por fim, elas vivem um suposto clichê do felizes para sempre em San Junipero, numa rotina de felicidade eterna, dançando na discoteca e andando felizes de carro pela estrada.

Segundo Fariña (2017), o episódio nos oferece duas versões contrapostas. Uma é a da ilusão falsa da imortalidade, uma espécie de continuação reiterada do que já foi vivido. A outra é a realidade virtual da qual nunca sairemos porque partimos de um desejo que está condenado à repetição. Esta, por sua vez, aparece encarnada no garoto desajeitado, que eternamente joga seu videogame, viajando no tempo e fazendo versões sucessivas do fliperama, uma alegre réplica de suas frustrações amorosas, exemplificadas com as tentativas fracassadas de aproximação amorosa com Yorkie, que nega o pedido para que jogue com ele. Ou Wes, que tenta de novo e de novo recuperar um possível romance ou sexo com Kelly. E, certamente, as repetições estão estampadas nas pinturas orgásticas em que os corpos buscam uma excitação vazia e ansiosa (FARIÑA, 2017). As repetições seguem, como em um jogo de realidade virtual, em que Yorkie persegue Kelly e está fuge das possibilidades de relacionamentos monogâmicos e duradouros, alegando apenas buscar a diversão em San Junipero. O aparente final feliz pode ser questionado pelo fato de as personagens centrais terem objetivos e perfis diferentes. A rotina de um amor perseguida por Yorkie pode representar o sufocamento para Kelly.

COMO SE APRENDEM AS REGRAS DO JOGO?

Em um dos artigos lidos, a autora Spolidoro (2017) resgata o trabalho de Braidotti (2002) para apresentar as personagens como não tendo uma identidade fixa, mas sim fluidas-nômades - e diz que isso é possível porque estando conectadas ao programa que as leva a San Junipero teriam como escolher a década, o tempo para onde vão. Contudo, elas mantêm uma personalidade bastante constante e são relativamente planas, não mudam muito conforme a década em que se encontram e seus comportamentos variam mais em consequência do relacionamento estabelecido entre elas do que em consequência da época, sendo esse mais um sinal do que afirmara Fariña (2017) sobre as voltas em torno do desejo.

Independentemente da década, as personagens são as mesmas e a bagagem que elas trazem para cada época é a mesma, afinal, trata-se de um programa construído a partir da memória de suas próprias experiências. As personagens - ou avatares - têm aprendizados depois de frequentar San Junipero por um tempo, como Kelly, que parece já dominar o programa e a experiência de viajar no tempo. Já Yorkie chega ao local sem familiaridade alguma com o novo contexto. O fato de poderem viajar no tempo não faz com que, automaticamente, adquiram novos traços de personalidade, o que indica que, para ser um jogador em San Junipero, é preciso estar disposto a aprender a partir das experiências. Larrosa e Kohan, na apresentação do livro *Elogio da Escola*, afirmam:

Também a experiência, e não a verdade, é o que dá sentido à educação. Educamos para transformar o que sabemos, não para transmitir o já sabido. Se alguma coisa nos anima a educar é a possibilidade de que esse ato de educação, essa experiência em gestos, nos permita libertar-nos de certas verdades, de modo a deixarmos de ser o que somos, para ser outra coisa para além do que vimos sendo (LARROSA, 2017, [s.p.]).

San Junipero seria, então, um jogo para o qual cada jogador edita seu próprio manual - não seria a vida real também assim? A casa em que as personagens centrais passam a primeira noite juntas parece ser feita com base em lembranças de Kelly, onde há inclusive um retrato de sua mãe. Inicialmente, temos a impressão de que elas estão invadindo uma casa desconhecida, mas que subitamente revela-se familiar. É o movimento de aproximação e afastamento que mantemos com nossas lembranças. Se San Junipero é construída a partir do backup das memórias das pessoas que estão lá, o tipo de medo que a Yorkie sente quando tem vergonha de se aproximar ou de beijar Kelly nos primeiros encontros é exatamente a medida do medo que a Yorkie internalizou ao longo de suas experiências de vida. Não é uma experiência de medo aleatória. É a medida do medo que mora na memória da Yorkie. Medo sentido é medo internalizado. Só existe a partir da memória dela (de quando contou aos pais sobre sua homossexualidade). Por sua vez, o receio de Kelly em se envolver com Yorkie também pode ter origem nas consequências de um relacionamento duradouro vivido na vida real. São essas lembranças - vívidas ou não - que alicerçam o ambiente de San Junipero, onde a realidade corresponde àquilo que ficou para as pessoas, no mundo real, dos medos, dos amores, das paixões que elas sentiram. Ele não é para além disso, mas exatamente a medida do que ficou na memória dessas experiências.

Assim, o aprender as regras do jogo por parte das personagens é feito por meio da educação informal, sendo esta compreendida por: “[...] aquela que os indivíduos aprendem durante seu processo de socialização - na família, bairro, clube, amigos etc., carregada de valores e culturas próprias, de pertencimento e sentimentos herdados” (GOHN, 2006, p. 28). A socialização entre os indivíduos no jogo é processo de aprendizagem, cujas experiências são compartilhadas a partir de valores culturais.

O agente educador nesse processo fica a cargo dos pais, familiares, amigos, vizinhos, colegas de escola, dentre outros. E os espaços educativos são: “[...] demarcados por referências de nacionalidade, localidade, idade, sexo, religião, etnia etc. A casa onde se mora, a rua, o bairro, o condomínio, o clube que se frequenta, a igreja ou o local de culto a que se vincula sua crença religiosa, o local onde se nasceu etc.” (GOHN, 2006, p. 29). Por isso, seria possível afirmar que jogar em par em San Junipero conduziria a novas possibilidades de jogo (e desfecho), pois o outro sempre nos leva a outros lugares.

Dessa forma, esse tipo de educação opera em ambientes espontâneos, em que as relações sociais se desenvolvem segundo preferências, interesses, gostos ou pertencimentos herdados (GOHN, 2006). Em outras palavras:

A educação informal socializa os indivíduos, desenvolve hábitos, atitudes, comportamentos, modos de pensar e de se expressar no uso da linguagem, segundo valores e crenças de grupos que se frequenta ou que pertence por herança, desde o nascimento Trata-se do processo de socialização dos

indivíduos (GOHN, 2006, p.30).

A educação informal não é organizada e os conhecimentos não são sistematizados, mas repassados a partir de práticas e experiência anteriores, em que o passado orienta o presente. A experiência tem grande relevância no processo de educação informal e ela atua no campo das emoções e sentimentos. “É um processo permanente e não organizado” (GOHN, 2006, p. 30). É a partir desse conceito de educação informal de Gohn (2006) que estamos identificando as experiências turísticas e educativas das protagonistas em San Junipero. Como um jogo de realidade virtual, as experiências das personagens são construídas a partir de suas memórias e escolhas e convertidas em aprendizado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diversas são as interpretações para o final do episódio, da mesma forma como podem ser variadas as conclusões deste artigo. A partir do conceito de educação informal de Gohn (2006), podemos identificar a experiência turística e educativa de Yorkie e Kelly e chegar a um final bastante positivo e otimista. A primeira personagem, pelo simples contato com os jovens das décadas visitadas em San Junipero, aprendendo sobre seus comportamentos, músicas favoritas, moda, estilo, o ato de se relacionar com o outro e de encontrar a felicidade ao amar, experiências essas das quais a personagem foi privada pela fatalidade do acidente sofrido ainda muito jovem. Já Kelly, com a interação entre os personagens que estão ao seu redor, aprende aos poucos a se relacionar de forma não superficial e a não ser apenas egocêntrica, em busca de prazer fugaz e diversão. Aprende a conviver, a aceitar um novo relacionamento e a compartilhar a felicidade em San Junipero.

De um outro ponto de vista, pressupondo que San Junipero é um jogo, podemos apreender que Kelly deixa de ser uma jogadora solitária para experienciar as fases que poderão ser jogadas em dupla, assim como acontece em um casamento na vida real. Yorkie, por sua vez, segue abraçando uma vida que desejou ter e não pôde, mas que é possibilitada pela realidade virtual. Como ressaltou Fariña (2017), os desejos em San Junipero estão fadados à repetição e o ambiente é feito das memórias das experiências das jogadoras. Neste sentido, seria possível um “felizes para sempre” levando em consideração os perfis tão distintos das protagonistas, quando uma deseja a estabilidade amorosa, uma parceira para a vida eterna e a outra o aproveitar o momento e desfrutar dos prazeres da vida proporcionada por San Junipero, a cidade baladeira? Por fim, consideramos também que as personagens poderiam estar apaixonadas não uma pela outra, mas ambas pela felicidade programada no mundo virtual de San Junipero.

REFERÊNCIAS

BLACK MIRROR. Terceira temporada: San Junipero. Criação e roteiro: Charlie Brooker. Direção: Owen Harris. Reino Unido: House of Tomorrow, 2016. Netflix. 61 min. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/title/70264888>> Acesso em: 30 mar. 2018.

BRAIDOTTI, R. Diferença, diversidade e subjetividades nômades. **Labrys**. Estudos feministas. Brasília/UNB, num.1-2, junho-dezembro 2002. p. 1-16. Disponível em: http://www.historiacultural.mpbnet.com.br/feminismo/Diferenca_Diversidade_e_Subjetividade_Nomade.pdf. Acesso em: 28 maio 2018.

BRANDÃO, C. R. A procura do outro. *In: Cadernos SESC de Cidadania*. Turismo Social. Ano 2, n. 7, 24-27, ago 2011.

DENNIS, C.; DAVIS, R. *Can't Get You Out of My Head*. Intérprete: Kylie Minogue. Reino Unido, Londres: Parlophone Records. c2001. 1 CD.

FARIÑA, J. J. M. Black Mirror. La lejanía de lamuerte: una narrative ética. (Reseña de série). *In: Aesthetika* – Revista Internacional sobre subjetividade, política y arte. Vol. 13, (2), Sep. 2017, 98-91. (Universidad de Buenos Aires).

FONSECA FILHO, A. da S. **Educação turística** - formação contínua de professores da educação básica para o ensino do turismo. 2013. 268 f. Tese (Doutorado) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2013.

FREITAS, L.; MORIN, E.; NICOLESCU, B. (Comitê de Redação). **Carta da transdisciplinaridade**. *In: Primeiro Congresso Mundial da Transdisciplinaridade*. Portugal, Convento da Arrábida, 1994. Disponível em: <http://cettrans.com.br/assets/docs/CARTA-DA-TRANSDISCIPLINARIDADE1.pdf>. Acesso em: 27 maio 2018.

GADOTTI, M. A questão da educação formal / não-formal. *In: Institut International des Croits de L' Enfant (Ide)*. Droit à l'éducation: solution à touslesproblèmes ou problèmesanssolution? Sion (Suisse), 18 au 22 octobre 2005. Disponível em:http://www.paulofreire.org/moacir_gadotti/artigos/portugues/educacao_popular_e_eja/educacao_formal_ao_formal_2005.pdf. Acesso 14 de jun. 2007.

GOHN, M. da G. **Educação não-formal e cultura política**. 3 ed. SP: Cortez, 2005.

_____. Educação não-formal na pedagogia social. *In: I CONGRESSO INTERNACIONAL DE PEDAGOGIA SOCIAL*, 1., 2006, **Proceedings online...** Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. Disponível em: http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=MSC000000092006000100034&lng=en&nrm=abn. Acesso em: 27 Mar. 2018.

HARAWAY, D. J. Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. *In: TADEU, Thomaz (org.)*. **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009.

LARROSA, J. (org). **Elogio da Escola**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

NOWELS, R.; SHIPLEY, E. *Heaven is a place on Earth*. Intérprete: Belinda Carlisle. Reino Unido, Londres: Virgin Records. c1987. 1 LP.

PHILLIPS, J. TV in a coma...I know it's serious: Black Mirror and the struggle between traditional media and digital media. *In: TCOM 602*. Ball StateUniversityMuncie, Indiana, April 2017. 23p.

SPOLIDORO, R. Felizes para sempre: San Junípero e o fracasso queer. In: Seminário Internacional Fazendo Gênero 11 & 13th Women's Worlds Congress (Anais Eletrônicos), Florianópolis, 2017, Florianópolis/SC. Disponível:
[http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1522065352_ARQUIVO_RenataSpolidoro_ArtigoCompleto_FazendoGenero2017\(2\).pdf](http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1522065352_ARQUIVO_RenataSpolidoro_ArtigoCompleto_FazendoGenero2017(2).pdf). Acesso em 28 de maio de 2018.

*Submetido em dezembro de 2019
Aprovado em fevereiro de 2020*

Informações dos(as) autores(as)

Ari da Silva Fonseca Filho

Doutor e mestre em Educação pela FEUSP, Bacharel em Turismo pela UEPG. Professor da Faculdade de Turismo e Hotelaria da UFF.

E-mail: arifonseca@id.uff.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4492-5446>

Ângela Esteves Modesto

Doutoranda e mestre em Educação pela FEUSP, Psicóloga pela UNESP, Campus Bauru. Professora da Psicologia da FMU.

E-mail: angela.modesto@usp.br

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8874-9785>