

2º Encontro Científico de Pesquisa em Design de Moda



26 à 30 de outubro
Edição Virtual



Relações entre o passado e o porvir: figurino de San Junipero, da série Black Mirror

Andrade, Natalie R.A.Ferreira de; Me; FATEC Franca,
natalieferreira80@gmail.com
Zanettini, Juliana;Me; ju.zanettini.gmail.com

Área temática: Comunicação e Moda e memória

Resumo: O presente artigo tem como objetivo a análise sobre o figurino do episódio “San Junipero” da série Black Mirror, que tem como referência a moda da década de 1980, buscando refletir sobre a utilização da nostalgia como recurso emocional que visa a aproximação para com o telespectador. Para o estudo houve uma pesquisa exploratória, revisão bibliográfica e documental sobre futuro, design nostálgico e moda dos anos 1980.

Palavras chave: Design; Moda; Nostalgia; Futuro; Black Mirror.

INTRODUÇÃO

Este artigo propõe um levantamento analítico acerca das camadas nostálgicas presentes no episódio San Junipero, da série futurista Black Mirror¹,

¹ Black Mirror é uma série de televisão britânica de ficção científica composta por cinco temporadas e produzida por Charlie Brooker e Annabel Jones entre 2011 e 2019. Sua primeira temporada foi transmitida na rede de televisão britânica Channel four, em 2011. Foi comprada, em 2015, pela provedora global de filmes via streaming, Netflix. Para Lemos (2018), Black Mirror “aborda temas centrais para o debate sobre a relação entre cultura, tecnologia e sociedade hoje. dessa forma, ela é um interessante produto cultural para ser analisado e debatido, proporcionando reflexões sobre os desafios passados, presentes e futuros da cultura digital” (Lemos, 2018, p. 14).

a partir de uma interpretação metodológica embasada na pesquisa exploratória e bibliográfica.

O objetivo da pesquisa é a análise sobre o figurino do episódio “San Junipero” da série Black Mirror, que tem como referência a moda da década de 1980, buscando refletir sobre a utilização da nostalgia como recurso emocional que visa a aproximação para com o telespectador.

Com base nos estudos de Formiga e Whaetcher (2012), é passível de se afirmar que a busca por uma estética futurista nas produções cinematográficas e televisivas, recorrente em diferentes momentos do século XX, costuma lançar um olhar para um futuro minimalista, distópico ou tecnológico. Em contrapartida, San Junipero ressalta a tônica num porvir jovem, efusivo e otimista por meio das referências na década de 1980. Dessa forma, busca-se interpretar a partir de uma análise acerca do figurino deste episódio em particular, as referências nostálgicas presentes neste recorte de tempo.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 Cenários

O futuro representa, desde sempre, um dos maiores desafios do ser humano. Para Morace (2013), o levantamento de acontecimentos vindouros pode ser estabelecido com base em episódios que se desencadeiam no dia a dia, podendo ser estes indicadores de mudanças sutis que articulam-se com as coletividades e constroem narrativas de futuro, sendo intituladas por cenários prospectivos². Cenários são, de acordo com Marcial e Grumbach (2002), projeções estratégicas baseadas em idealizações de futuros possíveis. Assim como os enredos das ficções cinematográficas, constroem histórias que visam a uma reflexão sistemática sobre um período de tempo que ainda não chegou.

É importante enfatizar que, de acordo com Marcial e Grumbach (2002), entre as construções de narrativas de cenários prospectivos apresentam-se de dois tipos: os exploratórios, que baseiam-se nas tendências passadas e

² Além dos estudos de Godet (2008), para o aprofundamento acerca dos conceitos e interpretações dos cenários de futuro, sugere-se aqui os referenciais teóricos de autores como Potter (1985), Schwartz (1996) e Marcial e Grumbach (2002).

presentes para a interpretação do futuro; e os normativos ou de antecipação, estes construídos a partir de imagens alternadas de futuros desejados ou temidos.

Ainda conforme Marcial e Grumbach (2002), os cenários têm por finalidade prognosticar ocorrências futuras e orientá-las à solução de formulações estratégicas. Ferramentas utilizadas no processo de construção, comunicação e ampliação de pensamentos no que se refere ao amanhã, representam importante alicerce para a identificação de mudanças sociais e culturais, bem como para a projeção dos bens de consumo.

Indo ao encontro da importância de se olhar para o passado na busca da interpretação do futuro, nos apontamentos de Berger (1959), um dos primeiros pesquisadores a se basear nos estudos dos construção de cenários, Godet et al. (2008) asseveram que a História e a Prospectiva têm muito em comum pelo fato de ambas não se debruçarem sobre fatos do presente.

O passado deve servir para detectar as realidades que permanecem, as tendências pesadas, úteis para forjar hipóteses ou regras operatórias, eficazes para a acção mas não para definir modelos cuja aplicação simples viria substituir-se à análise e ao pensamento explícito. Estas atitudes retrospectivas já não são adequadas. Não é mais possível viver com base nestes adquiridos. Antecipar a partir do passado, mesmo a partir da sua forma mais científica (extrapolação), significa prever o futuro de forma determinística, como se o fenómeno estudado se mantivesse congelado, fora do tempo (GODET et. al, 2008, p. 11 e 12).

Ressalta-se portanto, que a elaboração de cenários prospectivos exploratórios tece diálogos entre as narrativas de acontecimentos que se desencadeiam nas ações presentes, apoiadas aos pormenores do passado. Tais narrativas compõem diálogos com os estudos das tendências, estas intrínsecas ao porvir e importantes para a formulação de *insights* na construção de cenários hipotéticos.

Tal como apresentam Massonier (2008), Morace (2013) e Raymond (2010), tendências são fenómenos relacionados ao comportamento humano e imbricados por sinais emergentes de mudanças. Estes sinais são interpretados pelas atividades cotidianas que nascem no cerne cultural, sendo que as observações acerca do indivíduo em seu ambiente natural orientam a sua

identificação. É importante afirmar que há inúmeros fatores que influenciam o surgimento de uma determinada tendência. Para melhor interpretá-las, as narrativas de construção de cenários são significativos instrumentos de auxílio a fim de se prever acontecimentos, comportamentos, padrões de estética e demais *insights* do consumo para o porvir.

2.2 Design Nostálgico

Conforme Massonier (2008), o passado é o instrumento de integração entre o presente e o futuro e o registro de um movimento que nos permite antecipar o amanhã. Esta descoberta ocorre por meio de uma característica humana natural, que é a reflexão imaginativa (MORACE, 2013).

Pois como bem explica Danilo Di Deodoro na obra de Morace:

À base da previsão do futuro, há portanto, a memória pessoal, ou seja, aquilo que se ficou para trás: este é o cerne da teoria do professor Daniel Schacter, psicólogo da Universidade de Harvard, à qual a revista New Scientist dedicou recentemente um artigo. Trata-se de uma mudança no que se pensava até agora se a principal função da memória, ou seja, a preservação das lembranças, que ajuda a construção da imagem pessoal (MORACE, 2013, p.14).

No design, valoriza-se o passado para recapitular memórias afetivas. Desse modo, o passado passa a ser conjugado sob um novo viés, e sua memória exaltada de forma que acabe convertendo-se em tendências. Cardoso (2012) descreve que “é típico da psicologia humana esse recurso à memória e ao familiar – ao passado reconfortante – como antídoto ao terror que o novo pode inspirar (CARDOSO, 2012, p. 82). Para tanto, é habitual que criadores se utilizem da estratégia da memória para a execução de seus projetos, inserindo significados aos produtos.

3. San Junipero e o figurino com referências na moda da década de 1980

San Junipero, dirigido por Owen Harris e escrito por Charlie Brooker, é o quarto episódio da terceira temporada da série futurista Black Mirror. No capítulo

11 do livro *Inside Black Mirror* (2018), *San Junipero and the Digital Afterlife*, escrito pelos produtores da série em parceria como o romancista e roteirista britânico, Jason Arnopp, a idéia central para a criação deste episódio, conforme Charile Brooker, foi extraída de um documentário chamado *The Young Ones*, assistido pelo diretor de *Black Mirror* em 2010, no qual chamava atenção para seis celebridades idosas, em seus 70 ou 80 anos. Os produtores de *Young Ones* puseram esses indivíduos em uma casa decorada como a dos anos 1970 e com programas de TV antigos. Para Brooker "os resultados foram surpreendentes". Estes idosos estavam cheios de vida, quase jogando fora suas bengalas, como se fossem vinte anos mais jovens (BROOKER et. al, 2018).

Baseado em *The Young Ones*, no cenário de San Junipero há a tecitura de uma história de amor com final feliz entre Yorkie (Mackenzie Davis) e Kelly (Gugu Mbatha-Raw), duas idosas que têm a possibilidade de viajar para diferentes períodos de tempo com o auxílio de um sistema simulador acoplado na memória. Ao se programarem como jovens, se conhecem na cidade virtual de San Junipero. Apesar de a narrativa deste episódio permear entre os anos 1987 ao início dos anos 2000, são os anos 1980 o fio condutor para o enredo, sendo o figurino criado por Susie Coulthard³.

Para Lemos (2018), San Junipero nos orienta a uma visão otimista sobre a transferência dos desejos humanos para as máquinas e a tecnologia é uma importante mediadora das questões humanas mais tácitas como, por exemplo, os dilemas acerca do amor e da morte. Tal como um jogo de videogame, o episódio destaca a possibilidade de se criar avatares de fluidez identitária a partir de simulacros digitais. No belo cenário litorâneo de San Junipero é possível viver em festa e libertar-se de um corpo sofrido.

Buscando interpretar o figurino da série e suas afinidades com o futuro, é pertinente salientar que durante os anos 1980, assim como o cinema, a música foi base para o apontamento de novas tendências de moda, principalmente por meio de videocliques que surgiram naquele período. Sendo assim, a imagem foi um importante elemento de comunicação.

³ O episódio e a figurinista ganharam 1 prêmio de melhor figurino, o BAFTA Television Crafts Awards em 2017.

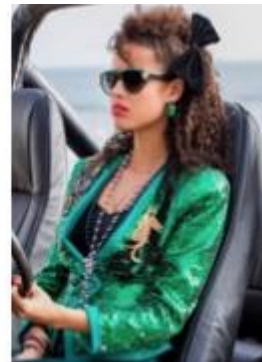
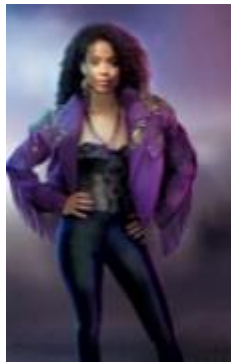
Também conhecido como um período de individualismo em excesso, tal como ponderam Lipovetsky e Roux (2005, p.123), "A moda da década buscava revelar os corpos, que se transforma de um "corpo percebido para construído, em uma época em que permanecer jovem e esbelto é o novo imperativo individualista". Os indivíduos da época sacralizam por um padrão de beleza de corpo magro, jovem e modelado como uma forma de "ascensão dos valores conquistadores de apropriação do mundo e de si" (LIPOVETSKY e ROUX, 2005, p. 123).

Lipovetsky (2004) também pontua que, nos anos 1980, o corpo assume um patamar de poder, sendo o mesmo direcionado a atingir um status social, sedução e poder, bem como a mostrar individualidade e autonomia. Em *San Junipero*, essa autonomia é vista sob a forma de um simulacro, onde o corpo físico dá espaço ao corpo imaginativo, concebido com o aparato tecnológico.

Brooker et. al (2018) ressaltam que, para a inspiração criativa de *San Junipero*, houve a busca por referenciais dos filmes *Pretty in Pink* (A Garota de Rosa Shocking) de 1986, e *Ferris Bueller's Day Off* (Curtindo a vida adoidado) de 1987, com o objetivo de acomodar o público em um lugar que ele conhece por meio de referências bastante estereotipadas dos anos 1980.

Os elementos de estilo do figurino da personagem Kelly remete as celebridades da década de 1980, como Janet Jackson e Whitney Houston, uma moda de mulheres de perfil confiante e que usam peças chamativas, ornamentadas e exageradas ao passo que o figurino de Yorkie "parece ter sido deixado em cima da cama pela mãe dela". Suas roupas mantêm o mesmo padrão durante todo o episódio para subverter o tropo ficcional do "geek transformado", permitindo que a mudança da personagem seja interna e não externa como descrevem Brooker et. al (2018).

Figuras 1, 2 e 3: Figurinos da personagem Kelly



Fontes: Painting Practice/House of Tomorrow

O figurino de Kelly remete aos looks de festas da década de 1980, carregado de informações como brocados, bordados, paetês e franjas. Os casacos da personagem tem ombreiras e por baixo as peças são ajustadas, brilhantes, com rendas, com aspectos de lingerie.

Figuras 4, 5 e 6: Figurinos da personagem York



Fontes: Painting Practice/House of Tomorrow e Netflix

Os looks de Yorkie demonstram uma personalidade comedida, com roupas de tons pastel (infantil) e listradas (seriedade). As peças são mais formais, mas com materiais de roupas casuais e com um ar masculinizado.

Brooker et. al (2018) enfatizam que, no sistema de San Junipero, existe a possibilidade autonomia quanto a escolha das roupas utilizadas por ambas personagens. Os vestidos de noiva, por exemplo, são feitos no mesmo tecido, mas em estilos diferentes dos anos 1980, sugerindo que é possível criar o próprio *look* de casamento dentro do sistema.

Figuras 7 e 8: Vestidos de noivas das personagens



Fontes: NETFLIX

O que observamos no figurino das protagonistas do episódio não é de um futuro pessimista e catastrófica, mas sim a estética e uma visão de futuro otimista a partir das referências na década de 1980. No episódio fica evidente a pluralidade estética da década como na cena em que a personagem Yorkie tem de escolher entre três possibilidades de visuais para ir à cidade virtual de San Junipero. Na cena Yorkie tenta escolher entre um estilo romântico e juvenil, um exagerado e outro sofisticado.

Figuras 9, 10 e 11: Possibilidades de visuais para a personagem Yorkie



Fonte: NETFLIX

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando que os anos 1980 trouxeram uma valorização do corpo canônico como agente social de status e individualidade, tal como asseverou Lipovetsky (2004) em seu discurso, destacamos aqui a reflexão a respeito da

transposição do corpo físico ao corpo simulado na ótica de San Junipero. Em ambos os casos, reverbera o ideal de juventude como premissa de felicidade.

Assim, passado, presente e futuro encontram-se simultaneamente carregados de valores simbólicos entre a dualidade do corpo e da mente. Em San Junipero, cria-se um "não lugar" diferente daquele cunhado por Marc Augé, mas sim, carregado pelo valor da memória, manipulada com o desenvolvimento de novas tecnologias de simulacros.

Sendo uma obra que retrata um futuro ficcional e de realidade construída, embora nos traga olhares acerca da importância da juventude principalmente no que tange o imaginário no ideal de felicidade, o discurso de San Junipero também atravessa a importância da nostalgia como elemento emocional para com telespectador.

Tal como no pensamento de Cardoso (2012), a memória nos leva a um passado reconfortante. Talvez seja esse o motivo de os produtores de Black Mirror terem optado por um episódio futurista que nos conduz ao passado otimista dos efusivos anos 1980. Desse modo, os elementos de estilo de moda aqui explorados não vão ao encontro do habitual figurino minimalista e tecnológico comumente apresentado pelos diretores de arte dos filmes de ficção científica, contudo, explora o valor nostálgico como base para as narrativas do porvir.

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: Acesso em 11/07/2020.

BROOKER, Charlie; JONES, Annabel; ARNOPP, Jason (novembro de 2018). «San Junipero». **Inside Black Mirror** (em inglês). Nova Iorque: Crown Publishing Group. ISBN 9781984823489. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/San_Junipero. Acesso em 09/09/2020.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.

FORMIGA, Bárbara Gomes; WAECHTER, Hans da Nóbrega. **Figurinos Futuristas e a Moda Vigente**. Anais do 8º Colóquio de Moda, 2012. Disponível em: <http://www.coloquiomoda.com.br/coloquio2017/anaais/anaais/edicoes/8->

Coloquio-de-Moda 2012/GT03/ARTIGO-DE-GT/101730_FUTURO_DO_PRESENTE.pdf . Acesso em 09/09/2020.

GODET, Michel; Durance, Philippe; Dias, Júlio G. **A prospectiva estratégica para as empresas e os territórios**. Cadernos do Lipsor. Paris, n. 20, 2008.

LIPOVETSKY, Gilles; ROUX, Elyette. O Luxo Eterno? Da Idade do Sagrado ao Tempo das Marcas. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

_____. **Metamorfoses da cultura liberal: ética, mídia, empresa**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

LEMONS, André. **Isso (não) é muito black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação**. Salvador: edufba, 2018.

MARCIAL, Elaine C e GRUMBACH, Raul José dos Santos. **Cenários prospectivos**: como construir um futuro melhor. Rio de Janeiro: FGV, 2002.

MASSONIER, Veronica. **Tendências de mercado**: están pasado cosas. Buenos Aires: Granica, 2008.

MORACE, Francesco. **O que é futuro?** São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2013.

RAYMOND, Martin. **The Trend Forecaster's Handbooks**. London: The Free Press, 2010.

SCHWARTZ, Peter. The Art of long view. **Planning for the future in an uncertain world**. New York: Doubleday, 1996.