



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
LINHA DE PESQUISA EM MÍDIA E MEDIAÇÕES SOCIOCULTURAIS

HEITOR LEAL MACHADO

Distopia made in Brazil no imaginário contemporâneo

Uma análise da série televisiva 3% - Três por Cento

Rio de Janeiro
2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
ESCOLA DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA
LINHA DE PESQUISA EM MÍDIA E MEDIAÇÕES SOCIOCULTURAIS

HEITOR LEAL MACHADO

DISTOPIA *MADE IN BRAZIL* NO IMAGINÁRIO
CONTEMPORÂNEO: Uma análise da série
televisiva *3% - Três por Cento*

Tese de Doutorado apresentada ao programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Orientadora: Profa. Dra. Beatriz Becker

Rio de Janeiro
2021

HEITOR LEAL MACHADO

DISTOPIA MADE IN BRAZIL NO IMAGINÁRIO CONTEMPORÂNEO: Uma análise da série televisiva 3% - Três por Cento
Tese de Doutorado apresentada ao programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Comunicação.

Aprovado em 29 de março de 2021.

Prof.^a Dr.^a Beatriz Becker, Orientadora
Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, UFRJ

Prof. Dr. Paulo Vaz
Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, UFRJ

Prof.^a Dr.^a Ana Paula Goulart Ribeiro
Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, UFRJ

Prof.^a Dr.^a Mayka Juliana Castellano Reis
Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Comunicação, UFF

Prof. Dr. João Carlos Massarolo
Doutor em Artes pela USP
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, UFSCar

Prof. Dr. Igor Sacramento
Doutor em Comunicação e Cultura pela UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, UFRJ
Programa de Pós-Graduação em Informação e Comunicação em Saúde, Fiocruz

Prof.^a Dr.^a Patrícia Cardoso D'Abreu
Doutora em Comunicação pela UFF
Universidade Federal do Espírito Santo (UFES)

AGRADECIMENTOS

Essa Tese não seria escrita sem o apoio, afeto e paciência dos meus pais, Maria de Fátima e Iran, que sempre realizaram todo e qualquer esforço para que eu pudesse ter uma educação de qualidade.

À minha irmã, Natália, por estar sempre presente e me introduzir, ainda quando criança, no universo audiovisual.

Ao Gabriel, pela década de amor, confiança e incentivo e me mostrar o que é uma parceria de vida.

Ao Allan, pelo amor nos tempos distópicos de pandemia.

À minha orientadora Beatriz Becker, pelo incentivo, carinho e paciência nesses últimos sete anos. Não há palavras para descrever como fico gratificado com sua generosidade em nosso processo de orientação, compartilhando um conhecimento que está muito além de textos, conceitos e salas de aula.

Aos membros da banca, pela leitura atenciosa e contribuições afetuosas.

Aos professores e servidores da Escola de Comunicação, pela acolhida e por conseguirem fazer da ECO a minha segunda casa (e de tantos alunos) mesmo com tantas adversidades.

Aos velhos amigos, Juliana Mendes, Ana Carolina Costa, Rodrigo Azevedo e Rafael Sylos, mas também aos que fiz nesse percurso, do Mestrado ao Doutorado. Especialmente, Janine Justen, Lívia Barbosa, Sílvia Cardoso e Angélica Fontella. Agradeço também aos integrantes e ex-integrantes do MJAE, nosso querido grupo de pesquisa, que me mostraram o prazer e o desafio de pesquisar em equipe.

À FAPERJ - Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro, pelo apoio para que eu pudesse me dedicar à pesquisa e produção acadêmica.

Meu mais sincero obrigado a todos vocês, por me ajudarem a dar sentido a tudo isso e compartilharem essa história.

RESUMO

LEAL MACHADO, Heitor. *Distopia made in Brazil no imaginário contemporâneo: uma análise da série televisiva 3% - Três por Cento*. Rio de Janeiro, 2021. Tese (Doutorado em Comunicação e Cultura). Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

Na contemporaneidade, vivemos em condições tão adversas que a perspectiva do tempo por vir se torna inexistente ou é negativada. Apesar das promessas integradoras de progresso, a frágil existência humana reitera medos e inseguranças de um cotidiano permeado por riscos de ordem social e ambiental. Nesse contexto, identificamos um imaginário distópico, que projeta futuros hipotéticos, especialmente em conteúdos midiáticos direcionados aos jovens. Nesta pesquisa, entendemos o imaginário como parte de uma dimensão sensível dos processos comunicacionais, que incide nos discursos, nas relações sociais e práticas culturais. Assim, pretendemos investigar como as narrativas que tratam de temas futurísticos se constituem em formas culturais abertas a críticas e questionamentos sobre a experiência, com amplo potencial crítico e político. Consideramos a distopia como um tipo de utopia que vislumbra um futuro por um viés negativo e que, a partir de questões do presente, estabelece formas estéticas e narrativas de imaginar o futuro, explorando situações que poderiam ter acontecido ou podem acontecer se a sociedade não permanecer atenta. Neste Tese, a distopia é compreendida como uma ação dupla, pois gera sentidos contraditórios de imobilização e de emancipação. A própria representação da ausência de futuro já se constitui como um alerta para o que podemos fazer para mudar um rumo dado como eminente. Para observar este fenômeno, escolhemos como objeto a série *3% - Três Por Cento*. A obra, uma produção entre Brasil e Estados Unidos, é disponibilizada na Netflix, uma das empresas mais representativas das mudanças do ecossistema televisivo, marcado pela fragmentação das audiências e práticas distintas de produzir, distribuir e consumir TV. Este fenômeno reitera a importância da inventividade estética e do engajamento das audiências, e reforça a relação entre o meio e as sensibilidades na contemporaneidade. A série apresenta um futuro onde os jovens devem se submeter ao Processo, seleção que designa os merecedores de irem para o Maralto, ilha onde há vida digna. No decorrer da narrativa, são colocados em questão valores sociais da atualidade, como a democracia, os direitos individuais, justiça, liberdade, desigualdade, exclusão e meritocracia. Buscamos apontar os valores atribuídos à estas questões e entender como a juventude se relaciona com a obra, por meio da Análise Televisual de quatro temporadas e de um estudo de recepção com um grupo de fãs da série no Brasil. Observamos como o público consome, apreende e recircula aquilo que vê, mediante a aplicação de questionários com as audiências. Nossa intenção é investigar as relações, as estratégias comunicativas e as interações entre produção e recepção e refletir sobre como o mundo contemporâneo é problematizado. Assim, identificamos como se constitui um imaginário, atravessado pelo medo e a violência, o estrangulamento das liberdades, a exacerbação da individualidade e da intolerância, em conflito com o ideário de um mundo melhor na atualidade.

Palavras-chave: Televisão; ficção seriada; distopia; *3% - Três Por Cento*; Netflix; recepção.

ABSTRACT

LEAL MACHADO, Heitor. *Distopia made in Brazil no imaginário contemporâneo: uma análise da série televisiva 3% - Três por Cento*. Rio de Janeiro, 2021. Thesis (Doctorate in Communication and Culture). School of Communication, Federal University of Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

In contemporary times, we live in conditions so adverse that the perspective of the time to come becomes non-existent or is negated. Despite the promises that integrate progress, the fragile human existence reiterates fears and insecurities of a daily life permeated by social and environmental risks. In this context, we identify a dystopian imaginary, which projects hypothetical futures, especially in media content targeted at young people. In this research, we understand the imaginary as part of a sensitive dimension of communication processes, which affects discourses, social relations and cultural practices. Thus, we intend to investigate how the narratives that deal with futuristic themes are constituted in cultural forms open to criticism and questioning about the experience, with wide critical and political potential. We consider dystopia as a type of utopia that sees a future through a negative bias and that, based on questions of the present, establishes aesthetic and narrative ways of imagining the future, exploring situations that could have happened or may happen if society does not remain attentive. In this Thesis, dystopia is understood as a double action, as it generates contradictory meanings of immobilization and emancipation. The very representation of the absence of a future is already an alert to what we can do to change a course that is considered imminent. To observe this phenomenon, we chose the series 3% - Three Percent as our object. The work, a production between Brazil and the United States, is available on Netflix, one of the most representative companies of the changes in the television ecosystem, marked by the fragmentation of audiences and different practices of producing, distributing and consuming TV. This phenomenon reiterates the importance of aesthetic inventiveness and the engagement of audiences, and reinforces the relationship between the environment and the sensibilities in contemporary times. The series presents a future where young people must submit to the Process, a selection that designates those who deserve to go to Maralto, an island where there is dignified life. In the course of the narrative, current social values are questioned, such as democracy, individual rights, justice, freedom, inequality, exclusion and meritocracy. We seek to point out the values attributed to these issues and understand how youth relate to the work, through the Televisual Analysis of four seasons and a reception study with a group of fans of the series in Brazil. We observe how the public consumes, apprehends and recirculates what they see, through the application of questionnaires with the audiences. Our intention is to investigate the relationships, communicative strategies and interactions between production and reception and reflect on how the contemporary world is problematized. Thus, we identify how an imaginary is constituted, crossed by fear and violence, the strangulation of freedoms, the exacerbation of individuality and intolerance, in conflict with the ideal of a better world today.

Keywords: *Television; science fiction; dystopia; 3% - Three Percent; Netflix; reception*

RESUMEN

LEAL MACHADO, Heitor. *Distopia made in Brazil no imaginário contemporâneo: uma análise da série televisiva 3% - Três por Cento*. Rio de Janeiro, 2021. Tesis (Doctorado en Comunicación y Cultura). Escuela de Comunicación, Universidad Federal de Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

En la actualidad, vivimos en condiciones tan adversas que la perspectiva del tiempo por venir se vuelve inexistente o se niega. A pesar de las promesas que integran el progreso, la frágil existencia humana reitera los miedos e inseguridades de una vida cotidiana permeada por riesgos sociales y ambientales. En este contexto, identificamos un imaginario distópico, que proyecta futuros hipotéticos, especialmente en contenidos mediáticos dirigidos a los jóvenes. En esta investigación, entendemos el imaginario como parte de una dimensión sensible de los procesos de comunicación, que afecta los discursos, las relaciones sociales y las prácticas culturales. Así, nos proponemos indagar cómo las narrativas que abordan temas futuristas se constituyen en formas culturales abiertas a la crítica y al cuestionamiento sobre la experiencia, con amplio potencial crítico y político. Consideramos la distopía como un tipo de utopía que ve un futuro a través de un sesgo negativo y que, a partir de preguntas del presente, establece formas estéticas y narrativas de imaginar el futuro, explorando situaciones que podrían haber pasado o pueden suceder si la sociedad no permanece atento. En esta Tesis, se entiende la distopía como una doble acción, ya que genera significados contradictorios de inmovilización y emancipación. La propia representación de la ausencia de futuro ya es una alerta de lo que podemos hacer para cambiar un rumbo que se considera inminente. Para observar este fenómeno, elegimos la serie 3% - Três Por Ciento como objeto. La obra, una producción entre Brasil y Estados Unidos, está disponible en Netflix, una de las empresas más representativas de los cambios en el ecosistema televisivo, marcado por la fragmentación de las audiencias y las diferentes prácticas de producción, distribución y consumo de TV. Este fenómeno reitera la importancia de la inventiva estética y el compromiso de las audiencias, y refuerza la relación entre el entorno y las sensibilidades en la época contemporánea. La serie presenta un futuro donde los jóvenes deben someterse al Proceso, una selección que designa a quienes merecen ir a Maralto, una isla donde hay vida digna. En el transcurso de la narrativa, se cuestionan valores sociales actuales, como la democracia, los derechos individuales, la justicia, la libertad, la desigualdad, la exclusión y la meritocracia. Buscamos señalar los valores atribuidos a estos temas y entender cómo los jóvenes se relacionan con el trabajo, a través del Análisis Televisual de cuatro temporadas y un estudio de recepción con un grupo de fanáticos de la serie en Brasil. Observamos cómo el público consume, aprehende y recircula lo que ve, mediante la aplicación de cuestionarios con las audiencias. Nuestra intención es investigar las relaciones, estrategias comunicativas e interacciones entre producción y recepción y reflexionar sobre cómo se problematiza el mundo contemporáneo. Así, identificamos cómo se constituye un imaginario, atravesado por el miedo y la violencia, el estrangulamiento de las libertades, la exacerbación de la individualidad y la intolerancia, en conflicto con el ideal de un mundo mejor hoy.

Palabras clave: *Televisión; ciencia ficción; distopía; 3% - Três Por Ciento; Netflix; recepción.*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1. Categoria “Futuro distópico” na Netflix.....	69
Figura 2. Intertítulos - 1ª Temporada, Episódio 1.....	82
Figura 3. Intertítulos - 1ª Temporada, Episódio 1.....	83
Figura 4. Intertítulo - 2ª Temporada, Episódio 1.....	83
Figura 5. Intertítulo - 3ª Temporada, Episódio 1.....	83
Figura 6. Intertítulo - 4ª Temporada, Episódio 7.....	83
Figura 7. Intertítulo - 4ª Temporada, Episódio 7.....	83
Figura 8. Sala de segurança - 1ª Temporada, Episódio 1.....	96
Figura 9. Átrio da Arena Corinthians.....	96
Figura 10. Chegada dos jovens ao Processo - 1ª Temporada, Episódio 1.....	97
Figura 11. Cenas do Continente - 2ª temporada, 1º episódio.....	98
Figura 12. Sonic Pavilion, Doug Aitken, 2009.....	98
Figura 13. Edifício do Conselho do Maralto - 2ª temporada, 1º episódio.....	99
Figura 14. Jardim de Todos os Sentidos.....	99
Figura 15. CRT do Maralto - 2ª temporada, 1º episódio.....	100
Figura 16. Lago com estátua do Casal Fundador – 2ª temporada, 2º episódio.....	100
Figura 17. Cratera do Continente - 1ª Temporada, Episódio 1.....	101
Figura 18. Detalhes do Continente - 2ª temporada, 2º episódio.....	102
Figura 19. Crianças nas ruas do Continente - 2ª temporada, 2º episódio.....	102
Figura 20. Habitantes do Maralto - 2ª temporada, 2º episódio.....	102
Figura 21. Joana chegando à Concha – 3ª temporada, 1º episódio.....	103
Figura 22. Átrio da Concha - 3ª temporada, 1º episódio.....	104
Figura 23. Uso de plantas na composição da Concha – 3ª temporada, 1º episódio.....	105
Figura 24. Dormitório da Concha – 3ª temporada, 2º episódio.....	105
Figura 25. Estufas da Concha – 3ª temporada, 1º episódio.....	106
Figura 26. Joana encontra um ônibus no deserto – 3ª temporada, 6º episódio.....	106
Figura 27. Joana e Michele nas ruínas da usina – 3ª temporada, 6º episódio.....	107
Figura 28. Fuga de Joana – 3ª temporada, 4º episódio.....	107
Figura 29. Fuga de Joana – 3ª temporada, 4º episódio.....	107
Figura 30. Batalha em rua do Continente – 4ª temporada, 7º episódio.....	108
Figura 31. Batalha em rua do Continente – 4ª temporada, 7º episódio.....	108
Figura 32. Procissão – 2ª temporada, 6º episódio.....	108
Figura 33. Detalhes da Procissão - 2ª temporada, 6º episódio.....	109

Figura 34. Participação de Chico César – 4ª temporada, 7º episódio.....	111
Figura 35. Divulgação da Netflix das estreias de Junho/2019.....	146
Figura 36. Divulgação do calendário de junho/2019 nos Estados Unidos e França.....	146
Figura 37. Divulgação do calendário de junho/2019 nos Estados Unidos e França.....	146
Figura 38. Conteúdos de propagação reformatados de antecipação oficiais e não-oficiais.....	149
Figura 39. Conteúdos de propagação reformatados de antecipação oficiais e não-oficiais.....	149
Figura 40. Conteúdos de propagação reformatados de recuperação oficiais e não-oficiais.....	149
Figura 41. Conteúdos de propagação reformatados de recuperação oficiais e não-oficiais.....	149
Figura 42. Conteúdos de propagação reformatados de remixagem oficiais e não-oficiais.....	150
Figura 43. Conteúdos de propagação reformatados de remixagem oficiais e não-oficiais.....	150
Figura 44. Conteúdos informativos contextuais oficiais e não-oficiais.....	151
Figura 45. Conteúdos informativos contextuais oficiais e não-oficiais.....	151
Figura 46. Conteúdos informativos contextuais oficiais e não-oficiais.....	151
Figura 47. Conteúdos informativos contextuais oficiais e não-oficiais.....	151

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Você considera <i>3% - Três Por Cento</i> um programa televisivo de boa qualidade?...	156
Gráfico 2. Você acha que o futuro representado em <i>3% - Três Por Cento</i> pode, um dia, se tornar realidade?	157
Gráfico 3. O que você acha da meritocracia?.....	158
Gráfico 4. Você considera <i>3% - Três Por Cento</i> um programa televisivo tipicamente brasileiro?.....	158

LISTA DE TABELAS

Tabela 1. Séries de “futuro distópico” da Netflix.....	70
Tabela 2. Lista dos episódios de 3% - <i>Três Por Cento</i>.....	79
Tabela 3. Personagens da 1ª e 2ª temporada de 3% - <i>Três Por Cento</i>.....	84
Tabela 4. As críticas estrangeiras de 3% - <i>Três Por Cento</i>.....	135
Tabela 5. As críticas nacionais de 3% - <i>Três Por Cento</i>.....	138
Tabala 6. Publicações no Instagram do <i>Portal 3% - Três Por Cento</i>.....	148

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	13
2 IMAGINÁRIO E DISTOPIA NA CONTEMPORANEIDADE.....	25
2.1 FUTUROS IMAGINADOS.....	31
2.2 IMAGEM E IMAGINÁRIOS.....	35
2.3 FICÇÃO CIENTÍFICA E DISTOPIA.....	41
3 TELEVISÃO E FICÇÃO SERIADA DISTÓPICA.....	51
3.1 PARA ENTENDER O TELEVISIVO.....	52
3.2 AS CARACTERÍSTICAS DA FICÇÃO SERIADA.....	57
3.3 AS SÉRIES DE DISTOPIA DA NETFLIX.....	65
4 ANÁLISE TELEVISUAL DE 3% - TRÊS POR CENTO: DISTOPIA MADE IN BRAZIL.....	73
4.1 CONTEXTUALIZANDO 3% POR CENTO.....	78
4.2 ANÁLISE TELEVISUAL.....	82
4.2.1 Estudo quantitativo.....	82
4.2.2 Estudo qualitativo.....	112
4.3 PRIMEIROS ACHADOS.....	124
5 LEITURAS DE 3% - TRÊS POR CENTO.....	128
5.1 AUDIÊNCIAS JUVENIS.....	128
5.2 OS TEXTOS SECUNDÁRIOS.....	134
5.3 OS TEXTOS TERCIÁRIOS.....	145
5.4 APONTAMENTOS SOBRE A RECEPÇÃO.....	160
6 RESULTADOS.....	163
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	169
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	171

1 INTRODUÇÃO

O mundo como conhecemos acabou. O Brasil não existe mais, e a maior parte da população ocupa uma pequena fração de terra, localizada em algum ponto da Amazônia Equatorial. O Continente, outrora um lugar verde e úmido, é agora árido e quente, com uma cidade encravada em uma cratera, provavelmente, causada pela extração de minérios. Viver nesse lugar não é fácil. Os prédios, um dia construídos, são agora esqueletos abandonados com alvenaria e vigas expostas. A maior parte da população vive em favelas, sem ter pleno acesso à comida ou água. Não há vida digna no Continente, apenas fome e miséria. Mas há uma possibilidade de saída. Em algum lugar do Atlântico, se encontra o Maralto, um lugar de natureza intocada, mas tecnologicamente desenvolvido, criado pelo Casal Fundador. A ilha só pode ser acessada por aqueles dignos de mérito, os 3% selecionados anualmente pelo Processo. Só há uma chance, que deve ocorrer quando os jovens completam 20 anos. O problema é que nem todos concordam com o Processo. A Causa, um movimento revolucionário, quer o seu fim, pois acredita que a vida digna é um direito de todos aqueles do Continente.

Esses são o enredo e os ambientes do futuro hipotético de *3% - Três Por Cento*, a primeira produção brasileira da Netflix. A empresa norte-americana adquiriu os direitos da série após seus realizadores, entre eles o criador Pedro Aguilera, publicarem um episódio piloto no YouTube, ainda em 2011. Posteriormente, em 2016, foi lançada a 1ª temporada, com oito episódios. No Brasil, a série não agradou muito a crítica especializada e o público¹. Porém, nos Estados Unidos, *3% - Três Por Cento* foi a ficção seriada de língua não-inglesa mais assistida da plataforma e a que ocupou o segundo lugar na lista de originais mais "maratonados"². Este produto é bastante afinado com as atuais características do ecossistema televisivo, sendo parte de um amplo mercado de áudio e vídeo que atinge 190 países. Embora a produção seja elaborada a partir de uma iniciativa local, só se concretiza com a intervenção estrangeira. Houve dificuldade de inserir este tipo de produção no mercado brasileiro, pois a ficção científica foi bastante marginalizada por ser um gênero "estrangeiro", associado ao desenvolvimento tecnológico e científico e à cultura de massa (ARAÚJO, 2020; DUTRA, 2009). Segundo o criador, a própria série foi recusada diversas vezes, por diferentes veículos, até enfim ser abraçada pela Netflix³, que encomendou a produção de quatro temporadas.

A ficção científica foi uma forma literária considerada imatura "pelos adultos de várias gerações sucessivas" durante muito tempo (TAVARES, 1986, p. 7). Mas, esta percepção se reverteu ao longo do último século. Hoje, a ficção científica revela um imaginário cada vez mais materializado

¹ Disponível em < <https://bit.ly/2hmR2xN> >. Acesso 09 jan. 2020.

² Disponível em < <https://catracalivre.com.br/entretenimento/3-e-serie-de-lingua-nao-inglesa-mais-assistida-nos-eua/> > e < <https://www.omelete.com.br/netflix/com-3-em-segundo-lugar-netflix-divulga-lista-das-series-mais-maratonadas-em-2017> >. Acesso 09 jan. 2020.

³ Disponível em < <http://bit.ly/2sT1QeL> >. Acesso 09 jan. 2020.

em nossas vidas, articulando processos de digitalização da informação, de mediação e virtualização da realidade, projeções que antes eram representados e reunidas de maneira mais expressiva na literatura do que no audiovisual (COULDRY e HEPP, 2017; DEUZE, SPEERS e BLANK, 2010; SODRÉ, 2002; SODRÉ, 2006; SODRÉ, 2014). A presença ubíqua da tecnologia fascina e também provoca estranhamento na experiência social contemporânea. Dados pessoais se espalham pela rede, enquanto recebemos anúncios direcionados aos assuntos que buscamos ou aos lugares que frequentamos. Ambivalências resultantes do próprio espectro tecnológico incidem sobre as relações sociais e potencializam tanto a emancipação dos indivíduos quanto o controle sobre o homem e a natureza.

Estas questões são amplamente exploradas pela cultura contemporânea, sobretudo, em obras de ficção científica e, mais especificamente, nas narrativas distópicas. Elaborados entre o científico e o fantástico, esses enredos estão permeados pelo imaginário tecnológico e do fim dos tempos e são considerados um subgênero da ficção científica e parte da cultura pop⁴ (FELINTO, 2003; GINWAY, 2005; TUCHERMAN, 2005). Hoje, os livros, filmes e séries que abordam a distopia projetam um futuro hipotético e um por vir da humanidade negativos, na medida em que exacerbam questões sensíveis e urgentes da contemporaneidade, como mudanças climáticas, cataclismas globais, organizações sociais autoritárias e tecnocratas, os limites entre o homem e a máquina (CLAEYS, 2017; HILÁRIO, 2013; STAM, 2015). Enquanto a ficção científica surge na Revolução Industrial como a “narrativa da modernidade” (TUCHERMAN, 2005), a distopia ilustra os dilemas da pós-modernidade em todo o seu potencial, expondo a “crise dos relatos”, como descrito por Lyotard (2009) e, conseqüentemente, as rupturas que modificaram radicalmente o estatuto do sentir e saber.

A distopia é aqui entendida como o oposto da utopia, termo criado por Thomas More no século XVI para designar uma sociedade supostamente perfeita. As narrativas distópicas designam um lugar anormal de dificuldade ou distorcido, como indica a própria origem etimológica da palavra distopia, ou um “lugar-nenhum”, em decorrência de suas impossibilidades de realização. Entretanto, tais narrativas não são exatamente novidade, uma vez que diferentes culturas têm compartilhado mitos, crenças e também produtos sobre o fim dos tempos, com ideias sobre a morte e uma possível ou não continuidade da vida (CAMPBELL, 1988). Um exemplo é a obra *Matrix* (Lilly e Lana Wachowski, 1999). Tal franquia famosa e milionária de ficção científica parece atualizar a mensagem do Jesus dos evangelhos apócrifos gnósticos, sugerindo que os seres humanos habitam um mundo

⁴ Soares (2014, p. 41) define a cultura pop como o “conjunto de práticas, experiências e produtos norteados pela lógica midiática, que tem como gênese o entretenimento; se ancora, em grande parte, a partir de modos de produção ligados às indústrias da cultura (música, cinema, televisão, editorial, entre outras) e estabelece formas de fruição e consumo que permeiam um certo senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades que situam indivíduos dentro de um sentido transnacional e globalizante”.

imperfeito, mas cada indivíduo seria capaz de acordar para o conhecimento e se libertar do mundo maligno ou material em busca da salvação eterna⁵. Em centenas de outras obras, o fim do mundo é causado pelo aparecimento de zumbis, vírus mortais ou guerras nucleares. Essas representações sempre estiveram, em alguma medida, no imaginário humano, mas se atualizam, constantemente, em acordo com os contextos sociais, culturais, históricos e econômicos. Hoje, as representações sobre o futuro são fortemente impactadas pelos avanços tecnológicos, como a própria vida social e, praticamente, todas as nossas atividades diárias.

Nesse sentido, embora a história de *3% - Três Por Cento* seja original, a temática da série tem semelhança com outras narrativas ficcionais e produções culturais da atualidade que descrevem eventos catastróficos e se desenrolam em uma linha temporal futura. Essa forma de abordar o por vir é evidenciada em diferentes produtos lançados na televisão nos últimos anos. *Years and Years*, por exemplo, é uma série da HBO/BBC One que narra as mudanças na vida de uma família inglesa, após uma série de acontecimentos mundiais que afetam o seu cotidiano. A história é iniciada em 2019, mas a narrativa avança 15 anos e propõe reflexões sobre desdobramentos das atuais conjunturas geopolíticas e econômica, como a ascensão da extrema-direita, a crise de refugiados e a tensão entre Estados Unidos e China. Outra série de sucesso é *The Handmaid's Tale*, lançada pelo Hulu e baseada no livro de Margaret Atwood. Os episódios mostram o drama de mulheres férteis submetidas à estupro ritualizados a fim de gerar filhos para membros do alto escalão do governo na República de Gilead, estado teocrático cristão instalado no território que antes pertencia aos Estados Unidos. Na plataforma Apple+, a série *See* também apresenta um futuro distante, no qual seres humanos organizados em tribos não conseguem mais enxergar por causa de um vírus. Na Amazon Prime, um dos destaques do catálogo é *The Man in the High Castle*, adaptação de um livro de Philip K. Dick. A série projeta um universo paralelo em que o Eixo ganhou a Segunda Guerra Mundial e, apesar não ser propriamente distópica, isto é, ambientada em um futuro hipotético, sua produção a descreve como tal, justamente pelo seu viés catastrófico (a ascensão nazista) e especulativo (uma Guerra Fria entre Alemanha e Japão). Fatos reais do passado, especialmente da década de 1960, quando a obra foi escrita, são revisitados para propor leituras do presente e futuro. Na plataforma Globoplay, serviço de *streaming* das Organizações Globo, a série *Supermax* também aborda o futuro de maneira negativa, reproduzindo um *reality show* ambientado em uma prisão de segurança máxima na Amazônia⁶. Outras séries que tratam de distopias ainda estão reunidas no catálogo da Netflix, como *Altered Carbon*, *The 100* e *Black Mirror*. Esta última narrativa ficcional é uma antologia britânica sobre a

⁵ Disponível em < <https://super.abril.com.br/historia/um-outro-jesus/> >. Acesso 12 jan. 2020.

⁶ Disponível em < <https://veja.abril.com.br/entretenimento/distopia-da-globo-supermax-tem-trailer-com-sangue-e-gritos/> >. Acesso 10 jan. 2020.

relação dos homens com a tecnologia e chegou a instigar na internet a expressão (ou meme) “isso é muito *Black Mirror*” para designar fatos reais absurdos que parecem pertencer à ficção científica⁷. Embora nem todas essas produções possam ser agrupadas no subgênero distópico, todas apresentam olhares muito críticos sobre o futuro da humanidade e são cada vez mais distribuídas em diferentes formatos, seja na TV de *broadcast*, na transmissão *narrowcast* ou via *streaming*.

Tais produções são consumidas, principalmente, pelo público juvenil. Os vínculos estabelecidos entre essas séries e grupos de jovens de países distintos têm sido questionados pela própria mídia. Em 2016, “o mundo cruel (e rentável) da distopia infanto-juvenil” foi destacado por Raquel Carneiro na revista *Veja*⁸. Em 2011, Moira Young perguntou no jornal britânico *The Guardian* “por que as distopias são tão atraentes para os jovens adultos?”⁹. Para a novelista, tais obras parecem, a princípio, reproduzir a percepção dos adolescentes de uma sociedade contemporânea caótica ou controlada. Entretanto, ela acredita que as narrativas ficcionais distópicas despertam o interesse de jovens porque são histórias emocionantes e não exatamente devido aos cenários utilizados nos episódios.

Sendo assim, é inegável que as distopias cativam as gerações mais novas. Acreditamos que este interesse corresponde a uma leitura hegemônica das distopias como um “reflexo” da ausência de perspectivas das sociedades contemporâneas. Esse sucesso está vinculado ao sentimento de mal-estar da experiência cotidiana (BIRMAN, 2000), ou seja, a uma sensação de crise e desamparo que sempre esteve presente na trajetória e no imaginário humano, mas que ganha outros relevos com os ideais não realizados de progresso e avanço tecnológico da modernidade. Além disso, a distopia também apresenta uma estreita relação com a noção de risco (VAZ, 2018), espécie de bússola moral da contemporaneidade que faz com que os indivíduos gerenciem seus próprios atos em decorrência de possibilidades ou de impossibilidades futuras. Não por acaso, o escritor de ficção científica Fábio Fernandes argumenta que os jovens se interessam pela distopia justamente devido a insatisfação e a falta de esperança no mundo atual. Ele ressalta ainda que este próprio sentimento é uma “pequena distopia na cabeça do adolescente”¹⁰, efeito de sucessivas crises econômicas, políticas de austeridade, precarização do trabalho e do próprio estado de bem-estar social, o que só deixa espaço para imaginar um futuro ainda pior que o próprio presente.

O teor crítico de obras de distópicas sempre chamou a atenção do público. Porém, as primeiras narrativas de ficção científica, inspirada na ciência e razão, eram bastante ingênuas e otimistas

⁷ Mais em: < <http://www.museudememes.com.br/sermons/isso-e-muito-black-mirror/> >. Acesso 10 jan. 2020.

⁸ Disponível em < <https://veja.abril.com.br/entretenimento/o-mundo-cruel-e-rentavel-da-distopia-infantojuvenil/> >. Acesso 10 jan. 2020.

⁹ Disponível em < <https://www.theguardian.com/books/2011/oct/23/dystopian-fiction> >. Acesso 10 jan. 2020.

¹⁰ Entrevista para a reportagem de Rodrigo Bertolotto, no UOL Tab. Disponível em < <https://tab.uol.com.br/distopia/#imagem-1> >. Acesso 13 jan. 2020.

(GINWAY, 2005) e nem todas essas obras eram progressistas. Um dos primeiros trabalhos associados ao gênero, *A Sojourn in the City of Amalgamation, in the Year of Our Lord, 19—*, publicado em 1835 por Jerome B. Holgate, é claramente racista. O texto critica o movimento abolicionista e o casamento interracial ao descrever uma cidade futura em que as relações entre brancos e negros resulta em declínio moral, econômico e político do lugar. O filósofo Vladimir Safatle também faz esse alerta ao falar das distopias conservadoras. Ele cita, como exemplo, *Mad Max*, pois a obra sugere que sem as instituições que temos, só restaria o verdadeiro caos¹¹. Mas, tais exemplos não são totalizantes, uma vez que narrativas distópicas produzidas entre o século XIX e XX criticam o industrialismo da Revolução Industrial. Exemplos são *Paris do Século XX*, de Julio Verne, ou *When the Sleeper Wakes*, de H. G. Wells. Os trabalhos desses autores introduziram um certo tom pedagógico na ficção científica (GINWAY, 2005). Posteriormente, tais narrativas passam a tratar de empresas corrompidas ou instituições opressoras, da tecnocracia e da vida midiaticizada. Assim, tendem a se aproximar cada vez mais do próprio presente em que são produzidas, como na já citada série *Years and Years*, oscilando entre o discurso conformista e fatalista ou o alarmismo generalizado. Contudo, as obras distópicas também desenham algum horizonte de esperança, desde que haja uma transformação efetiva que se inicie no próprio presente, como *3% - Três Por Cento*.

Nesse sentido, é possível pensar na distopia não apenas como um eixo estético e narrativo, mas também sensível, na medida em que os próprios conteúdos televisivos são cada vez mais direcionados para o estabelecimento de um contato afetivo e sensorial com as audiências. Segundo Fechine (2006), o sensível é um sentido que emana da experiência individual do sujeito que se deixa captar pelo sensorial, sobredetermina todos os outros produzidos pelos conteúdos e formatos televisivos e não depende exclusivamente da relação do espectador com o que ele vê na tela e apreende cognitivamente. Sodré (2002) destaca ainda que o sensível é instrumentalizado por meio de diferentes estratégias comunicativas espalhadas pelo *bios midiático*¹², adequações cosméticas racionais e não-espontâneas. Estas *estratégias sensíveis* são jogos de vinculação dos atos discursivos que se relacionam com a localização e afetação dos sujeitos no interior da linguagem, buscando persuadir, emocionar e convencer através de complexos códigos semióticos aplicados em imagens e representações (SODRÉ, 2006). No caso das distopias, isso ocorre, principalmente, quando os temas tratados se assemelham à experiência diária. Por ser um enredo que ilustra uma *consequência*, as

¹¹ Entrevista para a reportagem de Rodrigo Bertolotto, no UOL Tab. Disponível em < <https://tab.uol.com.br/distopia/#imagem-1> >. Acesso 13 jan. 2020.

¹² O *bios midiático* é descrito pelo autor para expor a organização social da contemporaneidade. A noção é inspirada em Aristóteles, que apontava a existência de três outras esferas existenciais na *polis* grega – a política, dos prazeres e conhecimento. Esta seria uma quarta esfera ético-social virtualizada que, afinada com o mercado, atravessa tudo e todos, sendo característico da nova ordem midiaticizada essencialmente tecnológica e comunicacional. Se dá em tempo real e espaço contínuo, atuando como uma “clave” unificadora dos discursos aplicada à vida cotidiana e à existência real histórica dos indivíduos.

distopias sempre levam os espectadores a buscarem uma *causa*, utilizando o repertório cultural de cada um, hoje marcado, fortemente, pelo referido imaginário de mal-estar.

Por isso, nesta pesquisa, tomamos o sensível como uma dimensão que se constitui entre a produção e a recepção de um enunciado, dois momentos distintos e essenciais de todo e qualquer processo comunicativo. É uma parte fundamental da ação comunicativa inscrita nos protocolos de produção e nos modos de interpretação das audiências. Porém, o sensível não está visível, pois é constituído por estratégias e motivações que promovem vínculos entre a televisão e as audiências e não resultam exclusivamente das condições de produção e recepção referentes a um determinado contexto socioeconômico e cultural. O que chamamos de sensível neste trabalho corresponde a um amálgama de emoções, sentimentos, afetos, projeções e imaginações, ou seja, tudo aquilo que designa o que sentimos. O sensível é, portanto, um processo que incide diretamente nas tomadas de decisão dos indivíduos (DAMÁSIO, 2011) e em como produzimos sentidos sobre nós mesmos e o mundo.

Entretanto, tratar do sensível é uma questão complexa, uma vez que este se constitui como um objeto de estudo difuso e abstrato e que requer propostas metodológicas sólidas. Como destaca Freire Filho (2017), os próprios termos emoção, afeto ou sentimento não estão presentes em 19 dos 24 dicionários e enciclopédias de Comunicação consultados. Nesse sentido, adotamos a proposição de Silva (2010), que vê o imaginário como um dos caminhos para estudar aquilo que é da ordem da sensibilidade no campo comunicacional. A perspectiva articulada pela professora e pesquisadora de estudos do jornalismo toma o imaginário como um conjunto de manifestações sensíveis, emocionais e simbólicas, elementos que excedem o individual de cada um e se estendem para os domínios socioculturais e simbólicos de diferentes sociedades. O imaginário é definido, segundo Maffesoli (2001), como um tipo de sensibilidade que se diferencia da cultura à medida em que atua como uma dimensão ambiental, matriz, atmosfera ou “aura”. É, portanto, anterior e dialético à cultura, sempre ultrapassando os indivíduos e constituindo o estado de espírito de uma determinada comunidade, firmando vínculos e fomentando alguma unidade às sociedades. Por isso, o imaginário possui uma dimensão calcada na representação e outra de ordem afetiva, impregnada de energias psíquicas que movem as emoções dos sujeitos, articuladas por semânticas, lógicas e estruturas próprias. De tal modo, a dimensão afetiva do imaginário é relevante na construção de visões de mundo e em formações identitárias (DURAND, 1993, 2004, 2012; MAFFESOLI, 2001; SILVA, 2003, 2017, 2019; SILVA, 2010; WUNENBURGER, 2007).

Partimos desse pressuposto porque, na Dissertação de Mestrado do autor, desenvolvida e aprovada no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGCOM-UFRJ) e realizada com apoio da CAPES, o afeto foi tomado como elemento relevante de mediação entre os processos de produção e recepção de conteúdos televisivos. A pesquisa refletiu sobre a estreita relação entre mídia, cultura e sociedade

para entender como o seriado de televisão *Sessão de Terapia* operou uma espécie de *terapia midiática* com a anuência e consentimento de sua audiência. Observamos tanto na Análise Televisual (BECKER, 2012) da obra quanto nos depoimentos das audiências retirados do *Facebook* (MACHADO, 2016) que, por meio da mimese de uma sessão terapêutica, foi estabelecido um pacto de adesão com o público ou uma experiência sensível capaz de promover outras formas de perceber e sentir a vida cotidiana.

Nesta Tese, propomos um estudo das maneiras como o sensível se manifesta, por meio do imaginário, como elemento relevante da experiência contemporânea de televisão, ou do “televisivo” (FECHINE, 2006; SILVA, 2010; OROZCO, 2014). Para além de questões de mercado e distribuição, investigamos os modos como as relações, estratégias comunicativas e interações são estabelecidas entre produção e recepção, tomando como objeto de estudo o seriado *3% - Três Por Cento*. Escolhemos esta série porque, em um contexto onde são reorganizadas as formas de produzir e consumir conteúdos, as ficções seriadas ocupam um lugar de destaque, sendo um dos gêneros que melhor se adaptam a atual difusão dos produtos e formatos audiovisuais no ambiente midiático (ESQUENAZI, 2014, p. 120). *3% - Três Por Cento* é uma narrativa ficcional seriada cujos episódios são distribuídos em uma das mais importantes plataformas de conteúdo audiovisual, a Netflix, que colhe dados sobre o público para aplicá-los em produções originais. Por meio de algoritmos e redes sociais, a empresa consegue relacionar diversas reações e expectativas do público, sendo capaz de propor um universo ficcional que envolve as audiências utilizando estratégias que convocam sensorial e emocionalmente os espectadores. Nesse sentido, assume-se nesta investigação que a série constrói uma narrativa capaz de canalizar temas e sentimentos que atravessam a contemporaneidade e se relacionam especialmente com a juventude, cada vez mais interessada pela distopia e seu imaginário distópico. Um estudo de 2015 constatou que 81% dos usuários da Netflix e de outros serviços similares nos Estados Unidos eram menores de 35 anos¹³. Esses indivíduos estão inseridos em uma cultura globalizante, dominam os diferentes e complexos códigos da linguagem midiática e são potencialmente capazes de afetar e serem afetados com e através mídia. Estima-se também que o Brasil tenha mais de 51 milhões de indivíduos entre 15 e 29 anos¹⁴. Isto significa que mais de um quarto da população cresceu e se desenvolveu em um contexto marcado por grandes transformações culturais e tecnológicas, o que certamente altera as percepções sobre o mundo e a própria experiência.

O estudo aqui proposto é relevante para entendermos como o sensível atua nas práticas comunicativas (FREIRE FILHO, 2017), sobretudo, aquelas associadas à produção e ao consumo de

¹³ Disponível em: < https://www.nytimes.com/2016/03/09/business/media/netflix-finds-a-home-with-younger-and-wealthier-households.html?_r=2 >. Último acesso em 15 fev. 2020.

¹⁴ Disponível em: < <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/21253-pnad-continua-2017-numero-de-jovens-que-nao-estudam-nem-trabalham-ou-se-qualificam-cresce-5-9-em-um-ano> >. Último acesso em 15 fev. 2020.

conteúdos audiovisuais televisivos. No Brasil, assim como em outros países (CURRAN, 2012), a televisão ainda é o principal meio de comunicação. Nota-se um aumento do uso da internet potencializado pelo espalhamento dos *smartphones*, que agora ocupam o lugar de principal dispositivo para acessar a *web*, à frente dos computadores, contribuindo diretamente na conexão de mais da metade dos lares brasileiros¹⁵. Porém, de acordo com o Ibope, 95% dos internautas brasileiros assistem TV enquanto navegam na internet¹⁶, o que exige compreender como a televisão se articula a outros meios e as atuais práticas de consumo e de customização de conteúdos pelos fãs, especialmente de uma ficção seriada nacional em um contexto global. Essas dinâmicas, em constante transformação, não podem ser totalmente exploradas por medições e *ratings* tradicionais de audiências.

Além disso, a Netflix é um fenômeno de sucesso no mercado de áudio e vídeo, mas o acesso à informações da empresa é bastante restrito. De tal modo, a tentativa de decifrar as lógicas desta reconhecida plataforma requer o desenvolvimento de pesquisas próprias, até porque os processos comunicativos operacionalizados pela empresa ainda são pouco explorados nas pesquisas em Comunicação no Brasil. No Banco de Teses e Dissertações da Capes, por exemplo, são listados 166 trabalhos sobre *ficção seriada*, sem aspas, entre 2013 e 2017, mas apenas 60 tratam dessa forma narrativa e somente dois sobre a Netflix. O entendimento desses processos, resultantes das relações estabelecidas entre as audiências e os textos televisivos (BECKER, 2016; FISKE, 2001; MUANIS, 2015) ainda é limitado porque a maior parte dos estudos se concentra na produção e nos textos midiáticos, e não exatamente na recepção (JACKS; JOHN; SILVA, 2012). Assim, ao observarmos como as práticas de produção, distribuição ou consumo da série *3% - Três Por Cento*, buscamos refletir sobre as formas como a mídia e as audiências estabelecem vínculos e como nos relacionamos com o audiovisual. A partir dessas considerações e inspirados ainda por Lopes, Borelli e Resende (2002), estabelecemos três hipóteses teóricas e de trabalho:

1) Sugerimos que, entre a produção e a recepção da experiência televisiva contemporânea, há uma dimensão sensível cada vez mais relevante. Por esta razão, tomamos o imaginário como parte desse processo, que incide nas formas como nos comunicamos, nas relações sociais e práticas culturais. Identificamos a presença de um imaginário distópico, que reflete os riscos, medos e anseios da contemporaneidade/pós-modernidade. Esta forma cultural particular projeta um futuro hipotético, com amplo potencial crítico e político que se relaciona principalmente com os jovens. Na mídia, este imaginário distópico também está articulado a um tipo de estratégia sensível (SODRÉ, 2006), que

¹⁵ Disponível em: < <http://migre.me/v71KY> >. Último acesso em 20 fev. 2020.

¹⁶ Disponível em: < <https://entretenimento.r7.com/prisma/keila-jimenez/95-dos-internautas-navegam-e-veem-tv-ao-mesmo-tempo-diz-ibope-29082019> >. Último acesso em 20 fev. 2020.

utiliza a sensibilidade pós-moderna para se reafirmar diante das audiências e se conectar com as formas de sentir o mundo;

2) Consideramos que o imaginário não possui uma forma direta apresentável e se constitui como espécies de camadas que se localizam sobre e entre os textos (SILVA, 2017). Por isso, as narrativas que tratam de temas futurísticos são formas culturais abertas a críticas e questionamentos sobre a experiência da atualidade. A distopia é aqui entendida como um tipo de utopismo que vislumbra um futuro de viés negativo, mas que hoje é também uma forma estética e narrativa de imaginar o futuro a partir de como sentimos o presente. Consideramos o imaginário como uma força criadora que antecede qualquer pensamento e apontamos como o imaginário distópico pode se constituir como uma força imobilizante ao denunciar problemáticas ou condições de vida adversas na atualidade. Nesse sentido, a perspectiva do tempo por vir se torna inexistente ou é negatizada. Porém, ao mesmo tempo, sugerimos que a narrativa distópica é emancipadora, pois a própria representação da ausência de futuro já se constitui como um tipo de alerta ou aviso sobre uma existência humana ameaçada por medos, riscos e inseguranças de ordens diversas, apesar das promessas integradoras das tecnologias, deflagrando mudanças possíveis de um rumo dado como eminente; e

3) Apontamos que a fragmentação das audiências e o surgimento de diferentes plataformas de áudio e vídeo reconfiguram o ecossistema televisivo e demandam novas abordagens nos estudos de televisão. Nesse sentido, é importante verificar como a produção se conecta com as audiências, dinamizando formas de sentir e atribuir sentido ao mundo, e como características da televisão tradicional são atualizadas e emergem outras formas de TV.

Essas diretrizes amparam a leitura crítica do texto audiovisual de *3% - Três Por Cento*, a série nacional de distopia lançada na Netflix. Utilizamos como metodologia a Análise Televisual proposta por Becker (2012). Ao unir uma descrição ou contextualização da obra com uma análise quantitativa e outra qualitativa, este percurso analítico permite avaliar como são articulados os diferentes símbolos e códigos audiovisuais e as questões históricas e socioculturais que atravessam a obra. Observamos ainda em diálogo com a Análise Discursiva do Imaginário (ADI), elaborada por Silva (2019), como são construídos os sentidos sobre o autoritarismo, a meritocracia e a cidadania. Queremos também analisar o lugar de *3% - Três Por Cento* nessa plataforma, explorando as lógicas de produção, distribuição e consumo do *streaming* por assinatura, um modelo de negócio cada vez mais forte no televisivo contemporâneo. O objetivo é refletir sobre estas dinâmicas, suas aproximações e diferenças com a TV tradicional, de *broadcast* ou *narrowcast*, e a importância de conteúdos locais inseridos em um contexto global. Consideramos que a distopia se relaciona, sobretudo, com os jovens, seu principal público alvo e consumidor. Nesse sentido, acreditamos que é preciso ainda entender esta relação, pois o próprio imaginário tecnológico afeta as novas gerações na atualidade. Por isso, propomos um estudo de recepção para investigar os sentidos da contemporaneidade nas relações

estabelecidas entre a produção de *3% - Três Por Cento* e a audiência da série. Ou, mais especificamente, as significações do atual momento histórico produzidas pela série e as maneiras como o público juvenil interage com esta narrativa, uma ficção seriada nacional, inserida em uma lógica de audiovisual transnacional. Sinalizando que a distopia pode indicar uma forma particular de experimentar o próprio tempo, pretendemos, portanto, verificar que tipo de relação essa narrativa distópica estabelece com os jovens, seu principal consumidor, e o potencial crítico do público juvenil diante dos riscos e anseios do mundo atual.

Em síntese, a intenção dessa pesquisa é investigar como o mundo contemporâneo é problematizado e seu imaginário é constituído na série *3% - Três Por Cento*, atravessado pelo medo e a violência e tensionado pelo estrangulamento de liberdades, da exacerbação da individualidade e da intolerância. Apesar das promessas integradoras e democrática das mídias, observamos como os riscos de natureza social se somam aos de ordem ambiental, como o aquecimento global e pandemias. Tais fenômenos afetam, sobretudo, as gerações futuras e permeiam a narrativa desta série. Buscamos compreender a dimensão sensível interposta entre a produção e o consumo nos atuais processos comunicativos no ambiente convergente, permeados por diferentes códigos e protocolos. Assim, acreditamos que este estudo auxilia a entender as relações entre a mídia e a experiência contemporânea, com ênfase nas atuais lógicas do mercado audiovisual globalizado, bem como nas práticas socioculturais.

Desse modo, elencamos como objetivo principal desta Tese a análise do texto audiovisual da série *3% - Três Por Cento*, avaliando os sentidos, elementos estéticos, os temas e valores que atravessam a narrativa. Ao analisar as características de linguagem de *3% - Três Por Cento* com o auxílio da metodologia da Análise Televisual (BECKER, 2005, 2012, 2016), observamos como esta ficção seriada faz uso das *estratégias sensíveis* (SODRÉ, 2006, 2014) que exploram o imaginário distópico, construindo sentidos e significados sobre a contemporaneidade e promovem o engajamento e vinculação das audiências. Neste trabalho ainda são eleitos dois objetivos específicos:

- 1) Apresentar uma análise da crítica especializada e um estudo de recepção com as audiências e fãs da série do *Portal 3% - Três Por Cento*, refletindo sobre os modos como o público juvenil consome, apreende e recircula aquilo que vê. Ao observar como os jovens se relacionam com este tipo de conteúdo, buscamos compreender como e de que modo as sensibilidades das audiências se manifestam na construção de significação da experiência, especialmente em tempos de crise. Assim, identificamos aspectos sensíveis que circulam entre esse público, as representações e imaginários por eles produzidos e os vínculos que estabelecem com a série;
- 2) Contribuir para um melhor entendimento dos atuais e complexos processos comunicativos, potencializados pelo desenvolvimento tecnológico e pelas demandas das audiências, focalizando a construção do imaginário em narrativas distópicas tecidas pelas relações entre produção e recepção.

Nossa intenção é articular dois momentos distintos de um mesmo processo comunicativo para explorar a dimensão que preenche o “entre lugares” da produção e recepção dos conteúdos audiovisuais. A partir de uma análise dos episódios e das enunciações das audiências, pretendemos refletir sobre como esta dimensão pode alterar o relacionamento da narrativa ficcional com as audiências e de que forma isto se traduz na experiência social dessas pessoas, nos debruçando sobre o que chamamos de imaginário distópico. Queremos contribuir para o avanço dos estudos das mediações privilegiando o “entre lugares” da sensibilidade na produção e consumo da televisão.

Nesse sentido, estruturamos a Tese da seguinte forma: no primeiro capítulo, apresentamos a discussão teórica que permeia o trabalho. Fazemos uma revisão bibliográfica, articulando contribuições de autores que permitem traçar um panorama da atual profusão das tecnologias de comunicação e informação nas práticas sociais e culturais, como Verón (2014), Deuze (2010), Hjarvard (2014), Couldry e Hepp (2017), Sodr  (2002, 2006, 2014), Silva (2012) e Braga (2012). Tamb m buscamos incorporar autores que buscam, em suas perspectivas, refletir sobre os aspectos sens veis dos processos comunicacionais, como Morin (2018), Hall (2003, 2016), Mart n-Barbero e Rey (2002). Em seguida, ao discutir as rela es do homem com o pr prio mundo, revisamos contribui es de pensadores que tratam da modernidade e da p s-modernidade, como Singer (2001), Birman (2000), Harvey (2008), Lyotard (2009), Jameson (1996), Bauman (2001) e Eagleton (1996). Assim, abordamos como a crise e o sentimento de desamparo   algo presente na pr pria trajet ria humana, mas que se acentua com os ideais de progresso e de avan o tecnol gico. Para refletir sobre o estatuto da imagem no tempo presente, contamos tamb m com as contribui es de Sennet (2003), Lasch (1983, 1986), Baudrillard (1991) e Debord (1997), e, para definir o que   o imagin rio, nos inspiramos em obras de Silva (2010), Santaella (1999, 2013), Wunemburger (2007), Durand (1993, 2004, 2012) e Maffesoli (2001). Estas refer ncias s o somadas  s contribui es de Juremir Machado da Silva (2003, 2017) sobre as “tecnologias do imagin rio” e de Felinto (2003) e Tucherman (2005) sobre o imagin rio tecnol gico.

No segundo cap tulo, tratamos da televis o e da relev ncia da distopia no contexto televisivo. As reflex es de Becker (2016), Lobato (2019), Lotz (2007, 2018) e Ladeira (2018) s o aqui importantes e de outros autores j  citados. Para refletir sobre a distopia como fen meno cultural e social, buscamos os estudos de Campbell (1988) sobre os mitos e de Ricoeur (1994) sobre a import ncia da narrativa para a produ o de sentidos. Dialogando com Bakhtin (2010), Machado (2001), Mittell (2004) e Roberts (2018), discutimos o que s o os g neros discursivos e como a fic o cient fica se constitui como um discurso cultural muito particular. Tratamos do utopismo, conforme argumenta Sargent (1994), como uma atividade muito al m da liter ria, que constitui a pr pria humanidade e o sentido da exist ncia, pois manifesta o desejo de uma vida melhor. Com o aux lio de Claeys (2017), apresentamos a distopia como um tipo de utopismo negativo que imagina o tempo

porvir, normalmente associado à regimes autoritários e outras formas de controle social, operados por grandes corporações ou pelo livre mercado.

Nos capítulos três e quatro, apresentamos as nossas análises de produção e de recepção. Na leitura crítica do texto audiovisual de *3% - Três Por Cento*, utilizamos a Análise Televisual (BECKER, 2012; 2016) combinada com a Análise Discursiva de Imaginários, a ADI, (SILVA, 2019). Investigamos os 33 episódios disponíveis da série, produzidos pela Netflix entre 2016 e 2019. Em seguida, realizamos o estudo de recepção. Partimos das considerações de Becker (2016), Fiske (2001) e Muanis (2015), sobre o processo comunicacional da televisão, que compreende também os textos secundários e terciários. Ou seja, aqueles produzidos pela crítica e pela audiência, provocando disputas de sentido e leituras distintas sobre os conteúdos televisivos. Por isso, analisamos primeiro as críticas recebidas pela série, publicadas em veículos nacionais e internacionais. Nesta etapa, utilizamos contribuições da Semiologia dos Discursos Sociais, sistematizadas por (PINTO, 2002), convertidas em categorias relevantes em estudo anterior para a percepção dos processos de construção de sentidos decorrentes da produção, circulação e consumo dos textos observados (BECKER, MACHADO, WALTZ, TASSINARI, 2018). Posteriormente, analisamos os textos de um grupo de fãs da série, organizados pelo *Portal 3% - Três Por Cento*. O grupo funciona no Twitter e Instagram, e é dedicado a postar conteúdos sobre a série e a própria Netflix, sejam notícias ou memes. Buscamos mapear as estratégias transmídias de produção de conteúdos dos fãs nas redes sociais, aplicando categorias propostas por Fachine (2013) na análise das publicações. As atividades do grupo são exploradas para identificar os sentidos provocados pela série, o potencial crítico e as relações da distopia com a contemporaneidade. Além de ambas as páginas, os fãs também possuem um grupo de WhatsApp, que agrega inclusive participantes estrangeiros. Com o intuito de investigar com maior profundidade o comportamento das audiências, realizamos uma entrevista com um dos administradores do grupo do WhatsApp dedicado à série e aplicamos um questionário respondido pelos participantes¹⁷. Por fim, apresentamos no capítulo seis os resultados alcançados, ao cruzar ambas as análises.

¹⁷ Disponibilizado em: < <https://bit.ly/37zXYQL> >.

2 IMAGINÁRIO E DISTOPIA NA CONTEMPORANEIDADE

Neste capítulo, apresentaremos algumas questões que norteiam o nosso trabalho. Como mencionamos na Introdução, seguiremos a sugestão de Silva (2010), adotando os estudos do imaginário como um caminho possível para investigar as relações sensíveis dos processos comunicacionais, hoje cada vez mais permeados pelas mídias e pelas tecnologias de informação. Embora tais mudanças sejam recentes, entendemos estes fenômenos como o resultado de um desenvolvimento histórico e cultural que altera as relações organizacionais e subjetivas das sociedades globalizadas. Esta realidade, construída entre múltiplas telas e dispositivos, afeta a nossa percepção de mundo, inclusive os sentidos das experiências passadas e das expectativas futuras.

Ao longo da história das civilizações, a necessidade de imaginar um futuro melhor sempre se fez presente. E, diante de condições de vida tão adversas, sonhava-se com um mundo livre das angústias e das dificuldades da experiência cotidiana. Porém, com o avanço dos séculos, as projeções do tempo por vir, antes ancoradas em um ideal iluminista, são gradativamente modificadas. As transformações impostas pela revolução industrial, à partir do século XIX, e o avanço do capitalismo, aprofundam as desigualdades sociais e provocam crises, guerras e conflitos que marcam profundamente os períodos posteriores. Surge, então, em oposição ao utópico, o pensamento distópico, dando origem à diversas narrativas que questionam as perspectivas futuras ancoradas em premissas do presente.

Atualmente, a cultura e as sociedades contemporâneas estão marcadas por instabilidades e incertezas cada vez mais latentes. Em 2020, a Covid-19 materializou a crise da modernidade tardia, antes abordada como “sombra” difusa. A pandemia sintetizou um estado crítico tão amplo que até então parecia “despersonalizado” (BAUMAN e BORDONI, 2016), uma entidade abstrata e vagamente sinistra que se arrastava com uma “temporalidade estendida” (VIVERET, 2013, p.253). O que pensávamos ocorrer apenas em obras ficcionais de distopia tornou-se uma realidade muito menos excitante do que aquelas representadas nas telas e, principalmente, muito mais dura e cruel. Com a disputa por vacinas, ficou ainda mais claro que estamos vivendo o fim de ciclo histórico, em que a globalização do capitalismo financeiro não estabeleceu um território mundial onde há, de fato, capacidade de viver junto (VIVERET, 2013), revelando rupturas que transcendem o tempo (SERRES, 2017). Hoje, não sabemos o resultado de nada e a única certeza é a de que vivemos um momento de metamorfose, esperando o resultado de uma condição anterior para uma nova, o “renascimento após uma ruptura” (BORDONI, 2016, p. 11).

Este ordenamento social da crise fragmenta até mesmo as noções identitárias, as quais não são mais fixas ou permanentes e são transformadas pelos modos como os indivíduos são representados ou inseridos nos sistemas culturais. Se há alguma unidade, esta decorre de "narrativas do eu", fantasias que tornam a identidade "unificada, completa, segura e coerente" (HALL, 2016, p. 13). A

mídia tem um papel dúbio nessas construções. Birman (2000) argumenta que as contribuições de Lasch (1983) sobre a cultura do narcisismo, e de Debord (1997) sobre a "sociedade do espetáculo", são "instrumentos teóricos agudos para que se possa realizar a leitura das novas formas de subjetivação da atualidade" (BIRMAN, 2000, p. 24). O autor ressalta que a subjetividade contemporânea é marcada pela impossibilidade de admirar o outro em sua diferença, uma vez que não se consegue descentrar de si mesmo. O outro é apenas um objeto a ser usufruído e não há projetos sociais compartilhados. Assim, os valores atribuídos aos sujeitos se constroem a partir de imagens que tecem as representações dos indivíduos na cena social (BIRMAN, 2000, p. 167), e a mídia exerce papel relevante nessa cultura da imagem relacionada à estetização do eu:

A imagem é a condição de possibilidade da sedução e do fascínio, sem a qual o ideal de captura do outro não pode jamais se realizar nesse festim diabólico de exibicionismo. A produção desse imaginário social se realiza de diversas maneiras, entre as quais se destaca a mídia. [...]. Tanto pelas vias da televisão quanto da informática e do jornalismo escrito, a cena pública se desenha sempre pelas imagens. Desta maneira, não se pode mais opor o original à cópia, pois o *simulacro* perpassa a totalidade do tecido social, constituído uma nova concepção de realidade e do que é real (BIRMAN, 2000, p. 188).

Lasch (1983), por outro lado, aponta como as causas do pessimismo e do mal-estar o declínio na confiança em diversas instituições, as crises financeiras, a escassez de recursos, a criminalidade e os conflitos armados. A manifestação do fascismo ou do terrorismo, na atualidade, evidenciam a exaustão da tradição, bem como a crise da sociedade globalizada. A instituição do individualismo competitivo estremece os valores humanistas, de forma que a ansiedade se sobrepõe a culpa como o grande mal do indivíduo desse tempo, liberto, aparentemente, das condições repressoras de um passado, rememorado apenas por uma "nostalgia" transformada em mercadoria. Essa negação do passado, "superficialmente progressista e otimista, mostra, a análise mais cuidadosa, o desespero de uma sociedade que não consegue enfrentar o futuro" (ibidem., p. 17).

Nesse contexto, a nostalgia se manifesta de diferentes formas, da valorização de projetos memoriais ao surgimento da moda retrô (RIBEIRO e BARBOSA, 2007). Entre o medo ou o risco de esquecimento e o "boom da memória", formulam-se uma série de ações frente à aceleração da vida e à crise de temporalidade e identidade na atualidade (CANDAUI, 2011; HUYSSSEN, 2000), sendo a própria nostalgia uma resposta à esta crise.

Davis (1979) aponta a nostalgia como uma emoção social e experiência estética descrita ainda no século XVII por Johannes Hofer. O médico observou a existência de um sentimento familiar entre mercenários distantes da terra nativa, um desejo de retorno ao lar que os deixava melancólicos e até os induzia ao suicídio. Contudo, se a nostalgia era compreendida como um quadro psicológico patológico relacionado à espacialidade, o entendimento desse conceito na atualidade deixou de estar vinculado à medicina e à ação militar. Hoje, a nostalgia é reconhecida como um *status* ou emoção

positiva de que se tem de algo bom, mas se perdeu. Aproxima-se, portanto, de questões temporais, e está implicada na busca dos sujeitos das lembranças do passado para conceder novos significados ao presente ou ao futuro. Por isso, a nostalgia carrega algo da experiência vivenciada, ainda que imaginada. Para Niemeyer (2014), a nostalgia é a expressão de algo mais profundo, relacionada à questões positivas ou negativas sobre a percepção do tempo e do espaço. Ou seja, se manifesta como uma reação à vida tecnológica, caracterizada pelo contraditório desejo de desacelerar e/ou de escapar do cotidiano por meio do consumo de produtos midiáticos. Assim, a nostalgia se relaciona diretamente com a forma de habitarmos o tempo e nos relacionarmos com as nossas formas passadas e futuras. Mas, para além disso, implica também uma das manifestações de “retorno” ao *self* dos indivíduos (LASCH, 1983), um movimento que impulsiona a busca pelo bem-estar e pelo auxílio psicológico com lições de autoconhecimento, dietas ou aulas de dança.

Como discutiremos adiante, a nostalgia está diretamente vinculada à distopia. Ambas se relacionam com as “ilhas de lazer” identificadas por Morin (2018) e definidas por Bauman (2000) como “utopias privatizadas”, substituindo o ideário de um projeto de vida melhor em sociedade por um outro, pautado pela individualidade e uma suposta realização pessoal:

A utopia privatizada não é sobre uma sociedade melhor, mas sobre indivíduos melhores, cada um em suas situações individuais, dentro de uma sociedade muito ruim. Sobre a sociedade, dizem que não dá para mudar. Mas o que as pessoas podem fazer é cuidar de si mesmas, de seus entes queridos, sua família, cônjuge, o que seja. Encontrar um lugar confortável em um mundo essencialmente desconfortável (BAUMAN, 2017, s/p).

Estas práticas despertam sentimentos, ilusões momentâneas e distanciamentos da política, e estão embrulhadas por retóricas de autenticidade, questão relevante na pós-modernidade. Taylor (2011) aponta a autenticidade como algo desejado na contemporaneidade, um tipo de ética que surge em meados século XVIII e implica na valorização do eu interior frente à racionalidade iluminista. Ele explica que os três mal-estares na sociedade atual decorrem de uma perspectiva de experiência de perda ou declínio, que contrapõe a noção de desenvolvimento e progresso. O individualismo, o desencantamento do mundo e a razão instrumental seriam os catalizadores da perda de significado e do enfraquecimento dos horizontes morais. Por isso, o autor prefere evitar os termos “narcisismo” ou “hedonismo”, noções que não vislumbram um ideal moral.

Lasch (1986), contudo, reitera que a cultura do narcisismo não pode ser confundida com mero egoísmo ou autointeresse, uma vez que corresponde à busca de uma psique equilibrada, associada a uma forma de sobrevivência momentânea, decorrente da perda de confiança no futuro. Para o autor, o narcisismo nas sociedades complexas indica uma reação contra a ameaça da desintegração do *self* ou do “eu” que geram sentimentos de vazio interior. Em um momento em que se manifestam fenômenos como apatia seletiva e descompromisso emocional (LASCH, 1986, p. 47), essa busca da

individualidade corresponde a uma espécie de “cultura do sobrevivencialismo”¹⁸ que promove intolerâncias e desprezo com o outro.

Tais questões sobre as razões da crise na contemporaneidade são amplas e complexas, e abordadas pelos vieses antropológicos, sociais e culturais. Contudo, uma das críticas mais contundentes é feita às imagens. Esta crítica não é recente, e foi sustentada, cientificamente, com a criação de diversas disciplinas e escolas durante a modernização das sociedades ocidentais, sobretudo a partir do século XIX. Um bom exemplo é a Escola de Frankfurt, que até hoje influencia a reflexão crítica na área da Comunicação. A perspectiva funcionalista também contribuiu para apontar os supostos perigos da mídia e das imagens. Após a Primeira Guerra, Harold Lasswell publica um estudo sobre os efeitos das propagandas, apresentando a teoria hipodérmica, sugerindo que a mídia é capaz de penetrar o sujeito como uma bala (WOLF, 1999). O trabalho influenciou as pesquisas posteriores, enfatizando os efeitos e a persuasão dos meios até meados de 1940. Naquele momento, porém, Paul Lazarsfeld e, posteriormente, Elihu Katz, reconheceram que os indivíduos operavam certas filtragens em seus contatos com as mídias. Embora estas abordagens auxiliem a compreensão das disputas e forças do campo cultural e midiático, tendem à resumir as mídias e as imagens à formas de controle ideológico de audiências acríticas. Estas perspectivas reiteram a queixa identificada por Burke e Briggs (2016) sobre a quantidade de informação disponível e os efeitos prejudiciais dos romances e peças ainda no século XVI, o que Savage (2009) também observa no questionamento de indivíduos e instituições sobre a ação dos folhetins sobre os jovens no século XIX.

As maneiras como as denúncias sobre as ações danosas das imagens se constituem ao longo de diferentes períodos históricos são explicitadas por Machado (2002). O pesquisador atesta a presença desse “espírito” iconoclasta nas culturas judaica, cristã e islâmica, assim como na Grécia Antiga, já que Platão designava as imagens como representações que não carregam em si os objetos representados e a realidade, fascinando somente crianças e tolos. O primeiro ciclo do iconoclasmo, segundo Machado (2002), correspondeu a um movimento que reiterava uma crença no poder, na superioridade e na transcendência da palavra escrita, o culto do livro e da letra. Uma forma de pensamento que influenciou todo o pensamento filosófico, inclusive contemporâneo, em diferentes momentos na história da humanidade. Por isso, o autor relativiza a noção de “sociedade das imagens” ou “do espetáculo”, de Debord (1997), que estaria mais afinado com o simulacro platônico do que com a mercadoria marxista. Sua crítica é próxima à de Rancière (2012), que também rejeita as ideias de Debord (1997) por não distinguir entre si as imagens. Afinal, se todas as imagens fossem

¹⁸ O sobrevivencialismo, inclusive, se tornou um movimento e forma de vida adotado sobretudo por norte-americanos. São indivíduos que constroem abrigos nucleares e estocam alimentos, por exemplo. Contudo, no Brasil, já existem similares, como mostra esta reportagem da BBC Brasil ao entrevistar um *youtuber* e administrador de um site sobre o tema: < <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-42926313> >. Acesso 11 jul. 2019.

equivalentes, seria impossível produzir imagens capazes de revelar o intolerável e mobilizar a luta social, e a única saída seria a sua abolição, a tela no preto.

Isto quer dizer que a compreensão dos atuais processos midiáticos demanda um olhar amplo. O que requer, também, avaliar os aspectos sensíveis, afetivos ou emocionais desse fenômeno. Por isso, é preciso refutar, em alguma medida, as argumentações de que os meios de comunicação são apenas nocivos e manipuladores, excluindo as possibilidades de pensar nas forças e disputas que se conformam no ambiente midiático e nas relações entre as sociedades e as mídias. Sejam com um viés conservador ou progressista, estas sustentações não contribuem para apontar saídas, e fortalecem a constituição de um imaginário do caos pós-moderno. Paulo Freire já alertava sobre o efeito imobilizante dessa forma de pensamento, além de sua natural afinidade com as políticas neoliberais:

A ideologia fatalista, imobilizaste, que anima o discurso neoliberal, anda solta no mundo. Com ares de pós-modernidade, insiste em convencer-nos de que nada podemos contra a realidade social que, de histórica e cultural, passa a ser ou a virar “quase natural”. Frases como “a realidade é assim mesmo, que podemos fazer?” ou “o desemprego no mundo é uma fatalidade do fim do século” expressam bem o fatalismo desta ideologia e sua indiscutível vontade imobilizadora (1996 [2002], p. 05).

Sendo assim, é preciso adotar uma certa distância dos discursos fatalistas. Isto é, uma forma de superar e resistir à imobilidade que estas argumentações promovem, e construir reflexões críticas que possam contribuir para a transformação social. Nesse sentido, sugerimos que a necessidade de lutar contra a lógica de concentração dos meios exige transcender perspectivas que reduzem a complexidade das relações entre mídia e sociedade à acusações dos meios de comunicação como responsáveis pelo mal-estar contemporâneo e pela degradação das sociedades. Afinal, não basta desligar ou abolir as tecnologias de comunicação para resolver todos os males sociais. É necessário, como argumenta Martín-Barbero (2014), defender os meios públicos e geridos pela sociedade civil, assim como a construção das representações de diversidade cultural, investir em movimentos que visam bons usos destas tecnologias de comunicação e informação, irreversivelmente presentes em nossas vidas.

Quanto à distopia, argumentamos que esta não é exatamente uma novidade. Mas parte de algo mais amplo e profundo, conectado com a construção das subjetividades e sensibilidades dos homens ao longo do tempo e com o próprio imaginário humano, que desde os tempos primordiais articula narrativas e elementos ficcionais, como seres gigantes, figuras humanas, animais e sobrenaturais, para justificar e dar sentido ao mundo, especialmente às manifestações da natureza. Contudo, a distopia também possui características bastante singulares, ao misturar elementos contemporâneos, vinculados ao desenvolvimento das sociedades, da tecnologia e do próprio ideário científico dos tempos pós-modernos. Avanços e progressos que, embora promettessem superar as dificuldades da vida *natural*, acirraram as disputas da vida em sociedade, e não foram suficientes para podermos

enfim desfrutar da tão sonhada *vida em segurança*. Por isso, pensar a distopia implica, também, observar outras temporalidades e traçar uma historicidade para contextualizar esse fenômeno.

Os estudos do imaginário são uma corrente de pesquisa estabelecida há décadas, graças ao esforço de pesquisadores de campos diversos, como a Filosofia, Antropologia e Sociologia. Em relação aos processos comunicacionais, o imaginário pode nos ajudar a entender esta dimensão sensível na medida em que estabelece uma relação dialética com a cultura, se alimentando dela ao mesmo tempo em que também fornece seus elementos mais básicos. Se apresenta por imagens, operando como reserva simbólica e conector obrigatório pelo qual se forma toda e qualquer representação humana. Não possui um significado direto apresentável, evocando os sentidos a partir da relação com o objeto ausente ou que não se pode perceber a priori. Possui elementos racionais e lúdicos, oníricos e imaginativos. Constitui uma dimensão ambiental, matriz, atmosfera ou “aura”, por meio de construções mentais potencializadoras de práticas que incidem nas sensibilidades e estão inscritas nas formas discursivas das sociedades (DURAND, 1993, 2004, 2012; MAFFESOLI, 2001; SILVA, 2003, 2017, 2019; SILVA, 2010).

Como mencionamos anteriormente, é importante pensar que, hoje, as tecnologias de comunicação e informação operam no imaginário de duas maneiras. Primeiramente, estas alimentam o imaginário e estimulam a imaginação por meio de suas “tecnologias do imaginário” (SILVA, 2003, 2017). Além disso, configuram o que Felinto (2003) e Tucherman (2005) chamam de “imaginário tecnológico”, o conjunto de representações culturais induzidas por elas ou as formas de presença da tecnociência na vida social e seus efeitos na política, ética, estética e outros campos a partir de sua veiculação na mídia. Este imaginário está, normalmente, vinculado à ficção científica, e permeia narrativas que oscilam entre o medo e o deslumbramento, perspectivas apocalípticas ou integradoras de fenômenos contemporâneos.

Estas perspectivas nos levam a adotar o imaginário para investigar como as emoções e os afetos são promovidos entre os processos de produção e recepção de obras audiovisuais televisivas. Ou, mais especificamente, queremos entender como e por que o público juvenil parece se engajar cada vez mais com as narrativas ficcionais consideradas distópicas, que ganham, cada vez mais, destaque na atualidade ao refletir os riscos, medos e anseios da contemporaneidade.

A distopia configura uma forma cultural que projeta um futuro hipotético ancorado em premissas do presente (CLAEYS, 2017; HILÁRIO, 2013; STAM, 2015). Por isso, corresponde a um tipo de utopismo (CLAEYS e SARGENT, 1999) que vislumbra um futuro de viés negativo e atua como forma estética e narrativa de imaginar o futuro a partir de questões do presente. Por ter amplo potencial crítico e político, opera como uma ferramenta de análise da modernidade e de denúncia aos efeitos de poder, questionando os modos como as experiências da atualidade são constituídas e compartilhadas. Ao mesmo tempo, institui também um imaginário distópico, atualizando formas

culturais e sensíveis eminentemente antropológicas. Assim, atua como uma força imobilizante e também emancipadora, pois a própria representação da ausência de futuro já se constitui como um tipo de alerta ou aviso para o que podemos fazer agora para mudar um rumo dado como eminente.

2.1 Futuros imaginados

As incertezas e indeterminações do futuro são questões eminentemente antropológicas, vinculadas à própria existência dos homens (TUCHERMAN e CAVALCANTI, 2013). Mas ganham novas formas à medida em que entram em conflito com as noções de progresso e a promessa de uma vida melhor – algo que não *sentimos* em nossa vida prática. Ler notícias ou assistir os telejornais se torna uma tarefa tortuosa diante de tantos problemas: a degradação da natureza, a corrupção, a violência, a saúde mercantilizada, o desemprego, as reformas que enfraquecem o Bem-Estar Social e as crises ambientais, econômicas, políticas e sociais que impactam nossas vidas e as maneiras que percebemos o mundo. Da exasperação de que “o mundo não tem mais jeito” aos memes “vem, meteoro”¹⁹ e “queria estar morta”²⁰, é difícil negar a existência de uma crise e de um mal-estar que se manifestam de múltiplas formas, dos movimentos de intolerância e ódio às doenças psíquicas. Uma desordem e um caos atribuído à diversos fatores. Afinal, nós, de fato, temos um enorme estoque de comida. Manipulamos o código genético para baratear a produção de alimentos, mas ainda há fome no mundo. Após séculos de extração, devastação e exploração, compreendemos que os recursos naturais não são infinitos, mas finitos ou renováveis, e mesmo assim seguimos degradando o meio ambiente. Construimos uma ideia de direitos básicos universais, ainda não cumpridos. A vida, um valor máximo de toda e qualquer sociedade, parece desprezada pelos altos índices de mortalidade e violência, pelas zonas de conflito em todo o globo terrestre. O que resta imaginar, então, do tempo por vir?

Desde o século XVII, com a *modernidade*, há uma discussão latente sobre este desenvolvimento do progresso científico e tecnológico como forma de melhorar nossas condições de vida. Singer (2001) resgata as percepções de autores como Georg Simmel, Siegfried Krakauer e Walter Benjamin sobre a modernidade dos séculos XIX e XX para designá-la como um fenômeno do hiperestímulo, marcado pela urbanização, industrialização e consumo. O surgimento de máquinas, eletricidade, políticas de higiene e planejamento das cidades, a constituição da imprensa sensacionalista, os usos da fotografia, a popularização do cinema e a formação de disciplinas

¹⁹ Disponível em < <https://oglobo.globo.com/sociedade/vem-meteoro-a-expressao-de-2016-20613129> >. Acesso 11 jul. 2019.

²⁰ Disponível em < <https://www.buzzfeed.com/br/gasparjose/pessoas-que-queriam-estar-mortas-no-dia-de-hoje> >. Acesso 11 jul. 2019.

especializadas seriam diferentes manifestações de um processo de modernização que não foi simples ou homogêneo, pois provocou nos indivíduos tanto estranhamento quanto encantamento.

Harvey (2008, p. 23) expõe como a noção de projeto de modernidade, descrito por Jürgen Habermas, foi um esforço intelectual de pensar o conhecimento acumulado ao longo dos séculos pela civilização ocidental. O domínio da natureza pela técnica e pela ciência traria segurança ao homem diante de ameaças como escassez e calamidades de ordem natural, libertando-o de irracionalidades como mitos ou religião.

Este ideário possui uma estreita relação com a utopia, noção desenvolvida por Thomas More para designar uma sociedade perfeita. O utopismo, movimento de especular o tempo passado e, principalmente, o futuro, também está enraizado no imaginário humano desde a sua gênese. Se relaciona com algum tipo de Era de Ouro, raças e deuses redentores ou paraísos terrestres, como o próprio Éden. Assim, oferece um sonho ou projeção imaginária de uma sociedade diferente, materializando em formas narrativas o mesmo impulso humano de imaginar uma vida melhor (CLAEYS e SARGENT, 1999).

Entretanto, no século XIX, inicia-se um movimento de problematizar até que ponto e para quem a ciência e tecnologia eram efetivamente benéficas a este projeto. Nesse sentido, Birman (2000) argumenta como o trabalho de Marx corresponderia a materialização teórica da utopia da extinção da desigualdade de classes sociais que marca bastante este período. Porém, serão os conflitos do século XX que destruirão estes projetos utópicos. Especialmente após a 1ª Guerra Mundial, entre as décadas de 1920 e 1930. Experiências radicais e autoritárias que colocam em xeque a noção de desenvolvimento e progresso em prol da libertação do homem. Tais ameaças irão encerrar esse otimismo e criar um mal-estar decorrente da própria experiência do sujeito na modernidade, como descrito por Sigmund Freud no final dos anos 1920. Para ele, “os homens adquiriram sobre as forças da natureza um tal controle que, com sua ajuda, não teriam dificuldades em se exterminarem uns aos outros, até o último homem. Sabem disso, e é daí que provém grande parte de sua atual inquietação, de sua infelicidade e de sua ansiedade” (FREUD, 1930, p. 49).

Birman (2000) argumenta que o trabalho do psicanalista é uma crítica que toma como trágica a condição do sujeito no mundo moderno, uma condição extrema da existência humana também abordada por autores de outros campos. Mas, o próprio Max Weber já formulara, anteriormente, a ideia de desencantamento do mundo e o esvaziamento das fundamentações religiosas e metafísicas diante da racionalização do projeto Iluminista. Crise que viria a ser o tema central de *Dialética do Esclarecimento*, obra da Escola de Frankfurt publicada em 1947 após a fuga de Theodor Adorno e Max Horkheimer para os Estados Unidos diante do nazismo. A principal tese dos autores é de que o Iluminismo, fundado na razão e ciência, não emancipou o homem, mas produziu outras formas de dominação, especialmente ideológica. Assim, discutir o mal-estar da subjetividade do homem diante

da modernidade é também colocar em análise o ideal de felicidade possibilitado pela ciência e pela técnica no discurso iluminista, mas que não se pôde realizar (BIRMAN, 2000, p. 37).

A partir da metade do século XX, é iniciado um período de profundas transformação cultural – a “crise dos relatos”, o fim das grandes narrativas que até então davam sentido ao mundo, como o Iluminismo e o próprio Marxismo (LYOTARD, 2009). Estas rupturas modificam radicalmente o estatuto do saber, especialmente impactado pelas tecnologias e uma acelerada transmissão do conhecimento (ibidem, p. 03). Jameson (1996, p. 27-9) define o pós-modernismo como um tipo de “milénarismo invertido” e generalizado, que apregoa o fim de ideologias, artes, classes sociais. Atua como uma periodização histórica e um “dominante cultural” que congrega a coexistência de características distintas entre si. Já para Bauman (2001), um dos filósofos mais reconhecidos nos últimos anos, a pós-modernidade pode ser vista como líquida, uma vez que o momento presente é sentido como algo fluido, sujeito a rápidas mudanças e incapaz de manter a mesma forma. A metáfora ajuda a compreender os processos da contemporaneidade, pautados pelo imediatismo, fragmentação, consumo, atomismo social, solidão, incertezas e inseguranças. Uma fragilidade que exacerba o mal-estar da contemporaneidade e que influencia diretamente na noção de projeto futuro.

Eagleton (1996) é claro quando esclarece as diferenças entre pós-modernismo e pós-modernidade. O primeiro se refere à uma forma ou movimento da cultura contemporânea. O segundo, um período histórico, no qual se inicia a tradição de questionar as noções clássicas de verdade, razão, identidade, os ideais de progresso e emancipação. Isto é, as grandes narrativas. Contrariando os ideais iluministas, o mundo passa a ser visto como instável e imprevisível, e a fragmentação da cultura e das interpretações unificadas geram ceticismo em relação aos discursos normativos. Novamente, entende-se que essas mudanças decorrem de transformações históricas no Ocidente, marcadas pelo desenvolvimento das tecnologias, o consumismo e a indústria cultural, as políticas de identidade e o domínio de indústrias financeiras e de informação. Diante de tamanha proximidade entre esses fenômenos, os termos pós-modernismo e pós-modernidade mantêm relações muito estreitas. Contudo, Eagleton (1996) faz uma dura crítica ao pós-modernismo ao resgatar a afirmação de Osbourne (1995, p. 157) de que a própria ideia do fim das grandes narrativas de Lyotard (2009) é, em si, uma outra narrativa, talvez “mais grandiosa que a maioria das narrativas que ela consagraria ao esquecimento”. Por isso, considera que o pós-modernismo é um fracasso político e histórico, progressista e conservador, com radicalidades e conservações.

Uma característica marcante das sociedades capitalistas avançadas encontra-se no fato de elas serem um tanto libertárias como autoritárias, tanto hedonistas como repressoras, tanto múltiplas como monolíticas. [...] A lógica do mercado é de prazer e pluralidade, do efêmero e descontínuo, de uma grande rede de desejo da qual os indivíduos surgem como meros reflexos passageiros. Mas manter em ação toda essa anarquia potencial requer bases sólidas e uma estrutura política sólida. Quanto mais as forças de mercado ameaçam subverter toda a

estabilidade, mais teremos de insistir nos valores tradicionais (EAGLETON, 1996, p. 127-8).

O pós-modernismo consegue ser progressista na medida em que questiona e inverte a lógica do sistema vigente, mobilizando a multiplicidade, a transgressão, o antifundamentalismo e o relativismo cultural. Mas, ao mesmo, corrobora com o mercado, o capital e capitalismo moderno. O pensamento da pós-modernidade do fim da história “não antevê um futuro para nós muito diferente do presente, perspectiva que ele curiosamente vê como motivo de comemoração. Mas há de fato a possibilidade de um futuro desses entre vários, e ele se chama fascismo” (EAGLETON, 1996, p. 130). Assim, o autoritarismo se instaura como solução absoluta e radical para a crise cultural e moral. Por isso, Birman (2000, p. 81) ressalta a necessidade de apontar esta mudança na ordem do sujeito e do desejo. Afinal, se a modernidade era edificada pelo ideário da revolução, a pós-modernidade assegura o fim desta pretensão com um conservadorismo que enterra qualquer ideia de revolução e dissipa qualquer desejo de reinvenção (ibidem, p. 83).

Estas diferentes ondas de autoritarismo do século XX, e, agora, XXI, se relacionam diretamente com a noção de risco na medida em que ambas articulam o medo. Criam, cada uma ao seu modo, um inimigo em comum, um “bode expiatório” ou um “Outro” que sintetiza e cristaliza toda a incerteza e o Mal (SODRÉ, 2006, p. 75-6). Entretanto, o risco é algo muito mais amplo. Na definição de Vaz (2006, 2017), o risco é uma concepção moral da contemporaneidade que incide nas formas como agimos e habitamos o tempo. Ele justifica e ordena as práticas sociais, inclusive aquelas elaboradas por disciplinas acadêmicas, que buscam, por meio de um conhecimento parcial do futuro, antecipar e evitar eventos tomados como indesejados ou negativos. Por isso, é uma construção elaborada normalmente por peritos, e surge em substituição à ideia de norma, muito presente na modernidade, definindo como os indivíduos se relacionam com o mundo, com os outros e com si mesmos. O risco na contemporaneidade é singular pois implica o exame das próprias ações e suas consequências negativas em um tempo por vir. Assim, também permanece alinhado com os ideários liberais e neoliberais, ao colocar o indivíduo como responsável por si mesmo.

Devemos considerar a divisão entre passado, presente e futuro como um processo metodológico ou ilusório (TUCHERMAN e CAVALCANTI, 2013, p. 06). É uma abstração ou imaginação que organiza a experiência vivida, o passado, e as expectativas do presente, que constituem a noção de futuro, e estão ancoradas em práticas individuais e coletivas. Assim, o risco se relaciona com essa dinâmica na medida em que define a probabilidade de ocorrer um evento indesejado, como catástrofes, mortes, doenças e guerras (VAZ, 2018). Constrói um modo de se relacionar com futuros considerados ruins que, em última instância, orientam as ações dos indivíduos por meio do medo:

Para os que questionam o risco como construção, o que constitui problema é a difusão do medo como estratégia de influenciar as práticas de prazer e de reduzir as opções de políticas públicas em relação à violência urbana e o terrorismo. A difusão do medo favorece a adoção de políticas públicas securitárias, como o reforço da vigilância sobre todos e medidas discriminatórias contra aqueles que são tidos como inimigo ou fonte de ameaça (VAZ, 2018, p. 101).

Somado à eterna sensação de fragilidade do homem, o risco provoca ainda mais medo diante das incertezas e indeterminações do futuro (TUCHERMAN e CAVALCANTI, 2013). Uma emoção provocada pela sensação de perigo iminente que mobiliza politicamente os indivíduos e, quando coletivizada, torna-se o pânico. Se, no passado, esse medo era produzido diante da imaginação de infortúnios naturais ou sobrenaturais, agora será as próprias ações dos homens que irão aterrorizar os indivíduos. Na contemporaneidade, este processo é bem descrito no trabalho de Hall (et. al., 1978) sobre as políticas de “lei e ordem” da *New Right* diante do *mugging*, o assalto, e como a sociedade britânica reagiu a este tipo de violência, exigindo policiamento, controle e repressão de grupos sociais interpretados como perigosos. Esse imaginário do caos é traduzido em uma espécie de pânico moral que destaca a falência dos discursos iluministas e, ao mesmo tempo, reifica metanarrativas opacas, camufladas sobre a participação dos agentes sociais e que ganham adesão à medida em que são reproduzidas e articuladas por meio de imagens (idem).

Ressaltamos que o imaginário do caos atua, principalmente, por imagens. Para Flusser (1985), a imagem é uma superfície que pretende representar algo, um lugar onde as ideias se relacionam “magicamente”. Nesse processo, a imaginação seria a capacidade de compor e decifrar imagens ou de abstração específica que permite codificar e decodificar símbolos e mensagens. O autor toma as imagens como mediações entre homem e mundo, pois “traduzem” a experiência ao se entropor entre o indivíduo e o mundo. Mas reitera a antiga lógica do perigo, ao afirmar que as imagens estabelecem uma relação conflituosa com o homem, que pode passar a viver em sua função. Para o idólatra, o praticante da idolatria, a realidade só reflete imagens, resultando em alienação. A imaginação se torna alucinação, e não se consegue decifrar as imagens, principalmente as técnicas, que apagam a agência humana. A alternativa, então, seria não se afastar das imagens, mas ser realmente capaz de decodificar estes elementos.

2.2 Imagem e imaginários

Pensando as imagens e o processo evolutivo de sua produção, Santaella (1998, p. 157) propõe três paradigmas: o pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico. O primeiro refere-se às imagens artesanais, que dependem da habilidade de alguém para “plasmar o visível, a imaginação visual e mesmo o invisível”. O segundo é composto por imagens capazes de registrar fragmentos do mundo

visível e de objetos preexistentes. Já o terceiro, seria referente às imagens sintéticas, cuja origem se dá pela geração de *pixels* sobre telas de vídeo. Nesta perspectiva, a autora diferencia as características semióticas de cada paradigma por seis dimensões: os meios de armazenamento, o papel do produtor, a natureza das imagens em si mesmas, as imagens em relação ao mundo, as formas de transmissão e o papel do receptor (SANTAELLA, 1998, p. 163). A proposta, formulada nos anos 1980 e 1990, foi repensada em uma publicação de 2013, diante de um outro paradigma, radicalmente híbrido, capaz de articular todas as características anteriores (SANTAELLA, 2013, p. 154).

Tais perspectivas nos ajudam à entender como as imagens sempre se relacionam com a vida prática dos homens. E ganha outras proporções no quadro contemporâneo, com a possibilidade de “capturar” as imagens da “vida real” ou criar, do zero, mundos totalmente novos, por meio de artefatos tecnológicos. As imagens são elementos importantes para a constituição da imaginação e da própria subjetividade humana e possuem uma relação singular com o imaginário. O termo é utilizado, normalmente, para definir aquilo que é da ordem do ficcional ou oposto ao real (WUNENBURGER, 2007). Contudo, os estudos do imaginário atravessam diversas disciplinas. Da Psicologia, uma das maiores contribuições vem de Jacques Lacan, ao definir o imaginário como parte constitutiva da realidade humana. Seria um tipo de registro psíquico correspondente ao ego ou Eu do sujeito que, narcisisticamente, projeta uma imagem de si na relação com a imagem do Outro (SANTAELLA, 1999).

Senhor e servo do imaginário, o ego se projeta nas imagens em que se espelha: imaginário da natureza, do corpo, da mente, das relações sociais. Buscando por si mesmo, o ego acredita se encontrar no espelho das criaturas para se perder naquilo que não é ele. Esta situação é fundamentalmente mítica. É uma metáfora da condição humana, uma vez que estamos sempre ansiando por uma completude que não pode jamais ser encontrada, infinitamente capturada em miragens que ensaiam sentidos onde o sentido está sempre em falta (idem, p. 85-6).

Santaella (idem) explica que, para Jacques Lacan, há, além do Imaginário, outros dois registros psíquicos que também constituem a realidade humana: o Real e o Simbólico. Este Real não deve ser confundido com o senso-comum de realidade, pois seria justamente o oposto. Isto é, aquilo que é da ordem do impossível, que sobra ou excede o Imaginário. Já o Simbólico, seria o terceiro e último registro psíquico, operando como o lugar da linguagem: “ele é lei, estrutura regulada sem a qual não haveria cultura. Lacan chama isso de grande Outro” (ibidem, p. 87).

Além dos estudos voltados à Psicanálise, um dos trabalhos mais influentes sobre o imaginário é o de Gaston Bachelard, filósofo francês que, a partir da década de 1930, lança uma série de livros sobre a relação da imaginação com a imagem poética, considerando quatro elementos básicos ou matérias fundamentais – o fogo, a água, o ar e a terra. Silva (2009) explica que estes elementos são tomados como energia primordial da imaginação, movendo o indivíduo em sua relação com o mundo material. Porém, é com Gilbert Durand, discípulo de Bachelard, que os estudos do imaginário são

ampliados e passam a dialogar com a Antropologia (WUNENBURGER, 2007). O pesquisador, um dos fundadores do Centro de Pesquisas sobre o Imaginário em Grenoble, define o imaginário como “o conjunto de imagens e relações de imagens que se constitui o capital pensado do *homo sapiens*” (DURAND, 2012, p. 18). Para ele, a consciência tem diferentes graus de imagem, oscilando entre duas formas de representar o mundo: uma é mais direta, onde a coisa parece estar presente, e a outra é indireta, quando não se apresenta materialmente à sensibilidade. Esta última corresponderia às recordações de infância ou a imaginação das paisagens do planeta Marte, onde um objeto ausente se faz representado na consciência por meio de uma imagem – um signo ou símbolo ausente de significado. Assim, a imaginação simbólica não possui um significado direto, mas evoca um sentido que não se pode perceber a priori (DURAND, 1993).

Não podendo figurar a infigurável transcendência, a imagem simbólica é *transfiguração* de uma representação concreta através de um sentido para sempre abstrato. O símbolo é, pois, uma representação que faz *aparecer* um sentido secreto, é a epifania de um mistério (ibidem, p. 11-2, grifos do autor).

Durand (2004, p. 06) também define o imaginário como o processo de produção, transmissão e recepção de todas as “imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas”. Reservas simbólicas onde medos, esperanças e “frutos culturais jorram continuamente desde cerca de um milhão e meio de anos que o *homo erectus* ficou em pé na face da terra” (ibidem, p. 116). O imaginário seria então uma espécie de conector pelo qual se formam as representações humanas, pois todo pensamento é uma re-representação ou articulação simbólica (ibidem, 41). O autor reconhece a presença das mídias “desde o berço até o túmulo, ditando as intenções de produtores anônimos ou ocultos; no despertar pedagógico da criança, nas escolhas econômicas e profissionais do adolescente, nas escolhas tipológicas (a aparência) de cada pessoa, até nos usos e costumes públicos ou privados [...]” (ibidem, p. 33). Mas ressalta que a imagem da mídia é uma “imagem enlatada”, um anestésico do consumidor passivo e da criatividade individual da imaginação. Cita, inclusive, Gaston Bachelard, e sua preferência à “imagem literária” sobre outras formas icônica, como a de um filme (ibidem, p. 118). Por isso, ainda que traga grandes contribuições para os estudos do imaginário, Durand (2004) acaba demonstrando uma visão muito estreita das imagens midiáticas, inviabilizando um olhar mais atento sobre a relevância destas imagens no quadro contemporâneo.

Outros pesquisadores também investigaram o imaginário. Cornelius Castoriadis, filósofo, economista e psicanalista francês de origem grega foi um deles. Seu trabalho enfatiza a função da imagem no imaginário, mas de outra maneira:

O imaginário de que falo não é imagem de. É criação incessante e essencialmente indeterminada (social-histórica e psíquica) de figuras/formas/imagens, a partir das quais somente é possível falar-se de alguma coisa. Aquilo que denominamos realidade e racionalidade são seus produtos (CASTORIADIS, 1982, p. 13).

Castoriadis (1982) relaciona o imaginário com as instituições sociais, defendendo uma ideia de imaginário radical como lugar de criação na raiz do pensamento, para além das leis da natureza ou racionalidade humana. Para o autor, o imaginário constitui o que é ser humano, definindo os sujeitos e o social-histórico. As significações imaginárias sociais são “magmas” responsáveis pela coesão da vida, de onde se pode “extrair (ou em que se podem construir) organizações conjuntistas em número indefinido, mas que não pode jamais ser reconstituído (idealmente) por composição conjuntista (finita ou infinita) destas organizações” (ibidem, p. 388). Apesar das contribuições de Castoriadis (1982), ele será criticado pelos pesquisadores do imaginário. Durand (2004, p. 56), por exemplo, afirma que a perspectiva do autor coloca o imaginário em segundo plano, como uma espécie de “fundo”, enquanto Maffesoli (2001, p. 79) a considera rígida e funcionalista, onde o imaginário possui uma ação determinada e estável. Diz ele: “o imaginário é uma sensibilidade, não uma instituição” (ibidem, p. 80).

Visto como herdeiro intelectual Gilbert Durand, Maffesoli (2001, p. 75) esclarece o que considera como imaginário, além de diferenciá-lo do que é cultura:

A cultura pode ser identificada de forma precisa, seja por meio das grandes obras da cultura, no sentido restrito do termo, teatro, literatura, música, ou, no sentido amplo, antropológico, os fatos da vida cotidiano, as formas de organização de uma sociedade, os costumes, as maneiras de vestir-se, de produzir, etc. O imaginário permanece uma dimensão ambiental, uma matriz, uma atmosfera, aquilo que Walter Benjamin chama de aura. O imaginário é uma força social de ordem espiritual, uma construção mental, que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável. (ibidem, p. 75).

Assim, compreende-se que o imaginário e cultura se alimentam mutuamente. O imaginário é sempre coletivo, pois ultrapassa o indivíduo e constitui o estado de espírito de uma determinada comunidade. Mas, acima de tudo, “estabelece vínculo” e opera como “cimento social”. Nesse sentido, o imaginário permeia as imagens que são produzidas em todos os aspectos. Tem uma dimensão sensível e afetiva, de sensibilidade comum. O autor afirma que, na contemporaneidade, há um reencantamento ou remagificação do mundo. Aquilo que fora extinguido pela modernidade ao racionalizar a existência volta a ser incorporado à cultura. É o prazer com a imagem que permitirá o retorno da fantasia e da fantasmagoria, que deseja transformar a própria vida em obra de arte por meio de imagens. Martín-Barbero (1997) lembra como a *aproximação* foi a nova sensibilidade das massas no século XIX para o XX, ao permitir o contato dos indivíduos com objetos distantes ou desconhecidos até então²¹. Agora, talvez, seja a vez do “show do eu”, como postulado por Sibilia

²¹ O autor parte da premissa que, para falar dos meios de comunicação de massa, é preciso observar as formas anteriores que levaram à própria concepção de massa. Assim, analisa várias dimensões das sociedades latino-americanas e resgata o trabalho de autores como Gustave Le Bon, psicólogo francês bastante influente no fim do século XIX que tentou traçar o mapa da psique coletiva dos grandes centros urbanos por uma lógica enviesada e até mesmo preconceituosa, que não deixava espaço para a autonomia dos indivíduos e reificava características de superioridade racial.

(2008), ao identificar uma mudança nas subjetividades que converte a intimidade em *extimidade*. Um processo que, somado ao reencanto da imagem, resulta em espetáculos performáticos do *self*.

É inegável, portanto, esta estreita relação das tecnologias com o imaginário. Por isso, para Juremir Machado da Silva, o imaginário é algo mais amplo do que um determinado conjunto de imagens. O imaginário se traduz como uma “rede etérea e movediça de valores e de sensações partilhadas concreta ou virtualmente” (SILVA, 2003, p. 09). É o reservatório/motor onde conflui imagens, sentimentos, lembranças e experiências que sedimentam as formas de dar sentido (ibidem, 12). Nele, encontram-se os sentidos racionais e não-racionalizados, emoções, afetos, imagens, símbolos e valores transmitidos e retransmitidos no cotidiano. Porém, o imaginário é difundo por meio de tecnologias próprias – as “tecnologias do imaginário” –, que funcionam como os aparelhos ideológicos do estado de Louis Althusser e os dispositivos de Michel Foucault. De tal modo, o imaginário intervém na construção do repositório de símbolos e imagens, alterando a produção de mitos, formas de pensar e agir e os laços sociais (SILVA, 2003, p. 20), constituindo um hiper-real ou uma percepção de uma realidade “mais real do que o real”, que transborda e se transfigura pelo sentido – como um simples *replay* do gol (Idem, 2017, p. 44).

Wunenburger (2007) sintetiza o imaginário como algo pertencente ao indivíduo, aos grupos sociais e conjuntos de crenças. Nesse sentido, o imaginário concorre com outros termos como mitologia (formas elaboradas de imaginário que sofrem transformações culturais e históricas), ideologia, ficção, temática ou a própria mentalidade. Porém, segundo o autor, o imaginário engloba as produções mentais ou materiais, e está inscrito em formas imagéticas e linguísticas que organizam um conjunto coerente, articulando uma dimensão representada e outra afetiva, impregnada de energias psíquicas capazes de mobilizar as emoções do sujeito, por meio de lógicas semânticas e estruturais muito próprias, as quais podem ser associadas às *estratégias sensíveis* denominadas por Sodré (2006, 2014), ações que enriquecem as visões de mundo e atuam nas formações das identidades.

Morin (2014) discute com propriedade essa característica da imagem e do cinema, mais especificamente. Seu livro *O Cinema e o Homem Imaginário* investiga o lado antropológico desse produto cultural, fundamentalmente ligado ao “espírito humano”. Sua perspectiva coloca que o cérebro, ao receber determinadas excitações, transforma o que vê em representações e imagens mediadas pela ideologia e a cultura. “Tudo gira em torno da imagem, porque *a imagem não é apenas entroncamento entre o real e o imaginário, é o ato constitutivo radical e simultâneo do real e do imaginário*” (MORIN, 2014, p. 14). Mas a foto e o cinema possuem uma característica interessante: a *fotogenia*. É por ela que a imagem intensifica e valoriza o que é mostrado, acionando emoções e afetos naquele que a vê e revelando espectros invisíveis ao olho humano; isto é, o *duplo* arcaico e universal da imagem-espectro do homem. A qualidade particular de uma imagem, a estética, tem a

mesma origem que a qualidade do duplo. “A estética da *imagem objetiva tenta ressuscitar nela todas as qualidades próprias da imagem mental*” (MORIN, 2014, p. 46). Duplo e imagem são polos de uma mesma realidade, na medida em que a imagem guarda a qualidade do duplo, enquanto o duplo mantém a qualidade psíquica e afetiva da imagem. É pela fotogenia que o poder afetivo da imagem mental se fixa na imagem da produção fotográfica.

O cinematógrafo aumenta o real, transfigura-o sem transformá-lo, através de sua própria virtude maquinal que alguns chamaram de fotogenia, assim como outrora se havia podido falar da virtude “entorpecente” do ópio. Essa virtude fotogênica recobre todo o campo que vai da imagem ao duplo, das emoções subjetivas às alienações mágicas. (MORIN, 2014, p. 64).

Em um filme, músicas, ângulos de câmera, sombras e luzes dão a tônica afetiva. Técnicas que estimulam os afetos do espectador, sua participação sensível, e promovem um complexo processo de projeção-identificação que permite a transferência desses sentidos. Circuito energético que corre dentro de um universo estético, social e cultural “por e através das obras imaginárias, um vaivém de reconstrução mágica pelo sentimento, um vaivém de destruição mágica pelo sentimento” (MORIN, 2014, p. 123). Closes, acelerações, lentidões, maquiagens. Para o autor, as imagens constroem um mundo de ilusão que engendra emoções e orienta os afetos. Porém, não há passividade para o espectador, pois é ele quem irriga as imagens com sentidos.

A fim de melhor operar o imaginário cientificamente, Felinto (2003, p. 167) problematiza a noção de imaginário tecnológico a partir do trabalho de Juremir Machado da Silva, e toma o imaginário como instrumento para avaliar construções discursivas específicas:

Pragmaticamente, para os fins e o campo em que pretendo estudá-lo, ele pode ser entendido como um conjunto de metáforas ou mitemas específicos, indicadores de uma certa cosmovisão; ou ainda como a presença de vetores promotores de irracionalidade nos discursos de uma cultura, não importa. Seus produtos – textuais ou imagéticos – é que devem estar no centro de nossa investigação. Mas de tal modo que nossa leitura deles nos permita identificar a fisionomia essencial da tecnocultura da qual dão testemunho. O imaginário tecnológico também pode ser entendido como aquilo que permite investigar os modos como as tecnologias são assimiladas e pensadas no interior de uma cultura (FELINTO, 2003, p. 179).

O autor reafirma as tecnologias do imaginário (SILVA, 2003) como as tecnologias de comunicação e informação, responsáveis por excitar os sentidos, especialmente a visão, e fomentar a atividade imaginária (FELINTO, 2003, p. 181). Já o imaginário tecnológico seria o produto destas tecnologias, o conjunto de representações culturais induzidas por elas. “Representações que imaginam aquilo mesmo que as induz: a tecnologia” (ibidem), onde há uma “paradoxal combinação entre o novo e o arcaico, a origem e o futuro, o material e o espiritual, o tecnológico e o teológico” (ibidem).

Para Tucheran (2005, p. 01) o imaginário tecnológico são as formas de presença da tecnociência na vida social e individual, e seus efeitos na política, ética, estética e outros campos à

partir de sua veiculação na mídia. A professora e pesquisadora enfatiza a atuação da ficção científica nesse quadro, “a narrativa própria do mundo contemporâneo” (ibidem, p. 02). Segundo ela, há razões para isso: a obsessão da sociedade com a imagem e a visibilidade, a técnica como característica e agente de transformação e a presença do cinema na vida e no imaginário. Produções que tratam de paradoxos temporais, formas de vida extraplanetárias, desconstruções das diferenças entre real/virtual e natural/humano, além do fim do mundo ou fim dos tempos, como a própria distopia.

2.3 Ficção científica e distopia

Campbell (1988) argumenta que crenças e mitos possuem elementos repetidos em diferentes culturas, como a criação do mundo ou os dias do julgamento. Embora estes mantenham suas particularidades, exercem diferentes funções nas sociedades. Segundo o autor, crenças e mitos atuam em três dimensões distintas: mística, despertando e promovendo no indivíduo um sentido de admiração e participação nos mistérios do universo; cosmológica, atribuindo sentido às formas do universo, como o nascer e o pôr do sol e os alagamentos dos rios; e sociológica, suportando e validando ordens sociais, como a poligamia ou bigamia. São, portanto, produções que materializam o imaginário humano e, em última instância, narrativas, ficcionais (ou não), que dão significações e organizam o mundo daqueles que as compartilham.

Nesse sentido, é Ricoeur (2012) quem destaca a importância da narrativa e do ato de narrar para a constituição do homem, principalmente por seu caráter temporal, referente à experiência de viver o próprio tempo. Inspirado por Santo Agostinho, o autor discute como as relações com o tempo estão impregnadas de subjetividades. O passado é construído pela lembrança, enquanto o futuro pela expectativa. Lembrança e expectativa, juntas, fundam o presente. Este presente triplice e dialético é conformado por coisas passadas, presentes e futuras. A relação entre tempo e narração se dá na medida em que uma narrativa, ao ser iniciada, está sob expectativa, instigando atenção. Quando esta avança, o futuro decresce e o passado aumenta, um movimento que vai do futuro para o passado pelo presente. Por isso, o autor utiliza o conceito de intriga definido por Aristóteles, capaz de mediar eventos e incidentes isolados. A intriga transforma acontecimentos isolados em uma história como um todo, por meio da mimese, entendida por Ricoeur (1994) como produção dinâmica de imitação ou representação da ação. Esta nunca é uma mera cópia, mas um ato de criação circular dividido em três. A mimese I seria o agir ou representar, uma base configurada que antecede a compreensão da ação e está enraizada nas estruturas inteligíveis, simbólicas e temporais do homem – o comum. A mimese II seria o reino da ficção ou da composição poética, que assume posição intermediária de mediação ao organizar acontecimentos e elementos heterogêneos e sintetizar tudo em uma história coerente. Já a mimese III seria esse momento em que a narrativa é consumada, gerando algum sentido para aquele que a recebe. "O tempo torna-se humano na medida em que é articulado de um modo

narrativo, e que a narrativa atinge seu pleno significado quando se torna uma condição da existência temporal” (RICOEUR, 1994, p. 85).

Porém, há diferentes formas de narrar e estas podem ser organizadas de infinitas formas. Bakhtin (2010) descreve os gêneros discursivos como diversos e inerentemente instáveis, ainda que aglutinem e estabilizem certos modelos, meios e recursos de expressão dentro de uma certa linguagem. Essa perspectiva não se limita apenas às formas de expressão audiovisual, mas se refere à própria ação de comunicar, de exercer qualquer tipo de linguagem ou sistema de símbolos, códigos e sinais, sonoros gráficos, textuais ou imagéticos. Machado (2001) e Fachine (2014) estão afeiados com a proposta de Bakhtin (2010). Eles afirmam que os gêneros discursivos orientam os usos das línguas e manifestam as tendências expressivas organizadas e acumuladas ao longo do tempo entre a repetição e a inovação, guiando a produção de conteúdo para diferentes mídias. O resultado de determinadas práticas, sempre sujeitas a transformações, estabelecem formas ou categorias e operam dentro de circuitos culturais (MITTELL, 2004).

Nesse sentido, a ficção científica pode ser entendida como um gênero discursivo. Ainda que não exista um consenso sobre esta definição, há um reconhecimento de que a ficção científica é uma forma cultural que propõe um mundo diferente daquele em que os leitores vivem (ROBERTS, 2018). A ficção científica seria, portanto, um tipo de texto fantástico, mas que tensiona determinadas especificidades culturais e históricas. A origem desta forma narrativa remonta a Antiguidade, apesar de só tomar forma substancial no período da Reforma Protestante, entre a dialética da cultura racionalista e cientificista e a teologia e o misticismo católico, elementos normalmente encarnados nas narrativas desse tipo. Frequentemente, a ficção científica está associada à uma dimensão científica ou tecnológica, um modo de enquadrar o mundo de forma materialista, oposto à abordagem sobrenatural, tradicionalmente associada à fantasia. Para Roberts (2018), as utopias do século XVI foram importantes para o desenvolvimento desse modo de narrar. O ideário, definido por Thomas More ao descrever uma sociedade hipotética de paz, tolerância e isonomia como um projeto, influenciou as narrativas futuristas e, posteriormente, a de exploração de lugares distantes ou desconhecidos. A utopia se alinha aos valores renascentistas do século XVI, influenciando todo o pensamento iluminista posterior, e a distopia surgirá apenas no século XIX, na modernidade, como a própria ficção científica. A noção de distopia é, portanto, derivada da utopia e ambas estão, profundamente, marcadas pelo seu contexto histórico e social.

A ficção científica marca diversas produções culturais, incluindo a literatura fantástica, gênero que atualiza lendas, mitos e crenças naquele momento histórico. Geralmente, assume-se que o primeiro trabalho identificado como ficção científica nos moldes como hoje conhecemos o gênero foi o romance *Frankenstein*, de Mary Shelley, em 1823 (TUCHERMAN, 2005). A obra surgiu no seio da Revolução Industrial, pautada pelo simultâneo deslumbre e receio das máquinas, o avanço

das ciências, a velocidade e o progresso, e que especula, ao seu modo, os limites entre a natureza e a ciência, o humano e o não-humano. Posteriormente, os trabalhos de Júlio Verne e H. G. Wells deram outros contornos ao gênero ao introduzirem um certo tom pedagógico (GINWAY, 2005) transposto para o cinema, o que conformou um repertório básico de ficção científica, com imagens fantásticas de outros planetas, monstros e objetos futuristas (ibidem). Mesmo assim, nas décadas seguintes, o gênero permanecerá marginalizado, por ser visto, muitas vezes, como “imaturo” ou um tipo de escapismo (ARAÚJO, 2020; DUTRA, 2009; GINWAY, 2005; TAVARES, 1986).

As obras de ficção científica canalizam, portanto, o sentimento de deslumbre e receio diante de tantas e rápidas mudanças. As temáticas dessas narrativas, identificadas por Tucherman (2005), possuem uma relação estreita com a contemporaneidade, inclusive com o já instituído regime imaginativo do caos, de decadência moral e cultural das sociedades. Tais obras explicitam a aflição da experiência humana no mundo e o sentimento de desamparo descrito por Birman (2000) como algo fundamentalmente da ordem da “subjetividade humana para todo o sempre, de maneira indelével e insofismável” (Idem, p.37). A diferença é que agora essas formas são atualizadas, em acordo com suas condições históricas e sociais. O próprio apocalipse é uma dessas narrativas que ganha novos contornos, ainda que remeta à uma tradição enraizada em diversas culturas, mas principalmente na judaico-cristã, que influenciou todo o desenvolvimento do ocidente (OSBOURNE, 1995, p. 157). É por esta razão que Koselleck (2006) afirma: “a história da Cristandade, até o século XVI, é uma história das expectativas, ou, melhor dizendo, de uma contínua expectativa do final dos tempos; por outro lado, é também a história dos repetidos adiamentos desse mesmo fim do mundo” (Idem, p.26). O período moderno, calcado na razão e na ciência, buscou invalidar as teorias e previsões sobre o fim dos tempos. Ao mesmo tempo, apontou outras perspectivas possíveis. O Iluminismo abraça a utopia, mas a pós-modernidade revela sua impossibilidade. Assegurados de que já não resta mais nenhum Juízo Final como aqueles descritos nos textos sagrados, nem uma vida além desta para se viver, o apocalipse aos poucos se converte em pós-apocalipse. Agora, as ameaças são o aquecimento global e as próprias ações do homem, destinado a prevalecer mesmo após a ruína da civilização como conhecemos – um rumo dado como inevitável e real.

À medida em que o século vinte se aproxima do fim, aumenta a convicção de que muitas outras coisas também estão se acabando. Sinais de tempestades, presságios, insinuações de catástrofe perseguem os nossos dias. O ‘sentido de um fim’ que tanto tem moldado a literatura do século vinte, ora invade também a imaginação popular. [...] O desastre suspenso tornou-se uma preocupação cotidiana, tão comum e familiar, que ninguém mais pensa em como o desastre pode ser afastado. Ao invés, as pessoas ocupam-se com estratégias de sobrevivência, medidas destinadas a prolongar suas próprias vidas, ou programas garantidos que assegurem boa saúde e paz de espírito (LASCH, 1983, p. 23-4).

Ginway (2005) argumenta que, em um primeiro momento, a ficção científica era mais ingênua e otimista, baseada no poder da ciência e da razão. Ou seja, essa forma narrativa era bastante

vinculada ao ideário moderno e utópico de progresso, da tecnologia a serviço do homem. A visão mais crítica e humanista se torna mais hegemônica, posteriormente, a partir da década de 1960, com a emergência da antítese da utopia. Assim, surgem as primeiras obras distópicas de ficção científica, que especulam desdobramentos de eventos futuros ancorado em questões do presente e dão forma à um por vir ancorado em fatos e premissas do contexto histórico, social e cultural em que foram produzidos (CLAEYS e SARGENT, 1999; HILÁRIO, 2003; STAM, 2015; TUCHERMAN, 2005). Entretanto, considera-se que a primeira obra distópica nos moldes do gênero como conhecemos hoje foi o livro *My*, do escritor russo Yevgeny Zamyatin, publicada em 1924. A ficção científica já havia sido transposta para o cinema com *Viagem à Lua*, de Georges Méliès, em 1904. Mas, é o filme alemão *Metrópolis*, de 1926, que marca a tendência das distopias no cinema e no próprio audiovisual (TUCHERMAN, 2005). Ao longo de todo o século XX, outras obras imaginarão os rumos de um mundo cada vez mais efervescente, marcado por sucessivas rupturas na tradição. Tal movimento não deixa dúvidas sobre as relações entre as distopias, os ideais de progresso, o desenvolvimento tecnológico e o quadro da crise moderna e pós-moderna.

Embora seja compreendida ainda como um subgênero da ficção científica (GINWAY, 2005), a distopia apresenta contornos muito mais nítidos na atualidade e se constituiu como um fenômeno da indústria cultural globalizada. Todos os anos, são lançados livros, filmes e séries que buscam sintetizar os anseios da contemporaneidade e nessas obras o horizonte de uma vida melhor parece cada vez mais distante. Tais produções são adoradas, especialmente, por jovens, que conformam o principal público consumidor. As narrativas distópicas tratam do impacto da tecnologia na vida social, seja em decorrência de sua exacerbada presença nas organizações sociais, como em *Minority Report*, prevendo crimes antes mesmo que estes aconteçam, ou de sua ausência, como em *Mad Max*, onde a escassez de recursos se converte em uma busca implacável por combustível. São também abordados nesses enredos eventos apocalípticos que não findam a existência dos homens, mas transformam radicalmente as estruturas sociais como conhecemos, atualizando elementos presentes na subjetividade humana e misturando mitos, símbolos e códigos da dimensão imaginária com as culturas da vida contemporânea. Ginway (2005), inspirada por Fredic Jameson, descreve a distopia pelo uso de uma técnica chamada desfamiliarização ou estranhamento cognitivo, em que elementos conhecidos do público parecem estranhos, mas cientificamente possível, e não mera fantasia. Em síntese, enquanto a ficção científica descreve uma máquina tecnológica, a metáfora da ficção distópica é “a sociedade como uma máquina que usa a tecnologia para o controle social e político” (Idem, p. 93). Ao desenhar um mundo futurista imaginário, “as distopias efetivamente se concentram em temas políticos e satirizam tendências presentes na sociedade contemporânea” (Idem, p. 93).

No Brasil, até hoje, são relativamente poucas as obras de ficção científica ou distopia. Ginway (2005) fez uma extensa revisão do gênero na literatura brasileira, destacando seu papel de reação e,

ao mesmo tempo, aceitação, às políticas de modernização do país, sobretudo durante a Ditadura Militar. Embora utilize o ultrapassado termo “Terceiro Mundo”, a brasilianista norte-americana destaca como um país frequentemente descrito por suas belezas naturais constituiu um repertório de ficção científica que mescla mitos da identidade cultural brasileira, como a tropicalidade, a democracia racial, a sensualidade, a docilidade e o potencial de grandeza como nação. “Mitos que oferecem um senso de continuidade e servem como base para a ‘comunidade imaginada’ do Brasil” (Idem, p. 16), em referência ao célebre trabalho de Benedict Anderson. Sua análise é baseada em categorias iconográficas recorrentes, identificadas primeiramente pelo crítico Gary K. Wolfe em 1979, como o robô, o alienígena, a espaçonave, a cidade e a terra devastada, fortes indicadores “da filiação de um texto ao gênero” (GINWAY, 2005, p. 14). No caso do Brasil, a ficção científica se destaca por ter uma visão de mundo humanista, feminina, não-branco e familiar, algo bastante diferente da tradição anglo-americana, normalmente branca, científica, masculina e estrangeira. Há, ainda, uma desconfiança da ciência e da tecnologia, um elemento divisor das sociedades, ao invés de unificador. “Para os brasileiros, ciência e tecnologia parecem se somar aos problemas políticos e econômicos, ao invés de resolvê-los” (Idem, p. 39).

As histórias distópicas atuais são pautadas por violência, vigilância, autoritarismo, escassez de recursos e desastres de ordem social e natural e, geralmente, são ambientadas em cidades e terras devastadas, articulando poucos ícones de espaçonaves, alienígenas ou robôs (GINWAY, 2005). Em várias destas narrativas, as sociedades como conhecemos ruíram, e os seres humanos são condenados a vagar pelas terras destruídas por eles mesmos. Assim, seduzem o público ao captar a atmosfera conflituosa e, muitas vezes, autoritária, da pós-modernidade, refletindo este mal-estar que se acentua na atualidade com o acelerado processo de midiaticização (HJARVARD, 2014; SODRÉ, 2002, 2006, 2014; VERÓN, 2014) das sociedades pautadas pela ordem do capitalismo global, da financeirização e virtualização da experiência.

Nota-se, então, como a distopia, por meio do utopismo, sempre esteve próxima da ficção científica, desde a sua gênese. Claeys e Sargent (1999) argumentam que a ação de especular o tempo passado e o por vir está enraizada no imaginário humano desde os tempos primordiais, se manifestando em diversos mitos e narrativas. Seria o que os autores chamam de utopismo, um sonho social e projeção imaginária positiva ou negativa de uma sociedade diferente daquela em que vive o autor ou aquele que a imagina. Para Sargent (1994, 2008), o utopismo possui três faces, vai além da atividade literária e define também comunidades intencionais e certas teorias sociais (considerada como uma atividade fictícia). Quanto ao utopismo literário, este não compreende apenas a utopia/*eutopia* e a distopia, mas a outros subgêneros, como a sátira utópica, a utopia crítica e a anti-utopia. Narrativas que materializam de diferentes formas o mesmo impulso de imaginar uma vida melhor e refletem a natureza humana, essencialmente confusa, que possui desejos, necessidades e

esperanças. Algo que, quando não concretizado, produz patologias. Isto porque a utopia pode ser apropriada e distorcida pelos interesses de ideologias religiosas, políticas ou econômicas, que subvertem a vida melhor apenas para alguns, e não para todos. Mesmo assim, contraditoriamente, o utopismo é o único meio de ultrapassar estas manipulações, pois perder a *eutopia* é perder a esperança, a própria humanidade e o sentido da existência. O autor explica estas dinâmicas por meio das colônias: uma utopia para os colonizadores, e uma distopia para os colonizados. Nesse sentido, um mesmo movimento que pode transformar, ao longo do tempo, utopias reais em distopias.

Por isso, Sargent (2008) postula que toda ideologia possui uma utopia. A ideologia é entendida por ele como um sistema de valores e crenças que fornecem imagens do mundo como é ou deveria ser, organizando e dando sentido para algo muito mais amplo e complexo. Assim, a utopia pode, perigosamente, se transformar em sistema de crenças, ao invés de ser apenas um tipo de crítica ao real, por meio da imaginação de uma alternativa melhor. E, embora o utopismo normalmente coloque a razão como seu único critério, isso nem sempre acontece, uma vez que as distopias do século XXI são moldadas por fé e tradição, e tensionam o coletivismo e o individualismo dos tempos modernos. Na atualidade, pensamentos de paranoia, pureza e impureza são levados ao extremo na defesa de valores religiosos ou nacionalistas. Estas formas de "comunidades imaginadas", como pensado por Benedict Anderson (CLAEYS, 2017, p. 44), fazem o indivíduo pertencer a um grupo e marca os limites do Outro, além de definir inimigos ou ameaças em comum. Nesse sentido, o fascismo opera neutralizando a identidade; aliena, ao mesmo tempo em que também canaliza a atividade dos sujeitos no culto inquestionável ao líder, ao Estado ou à pátria (ibidem).

Hoje, a vigilância, o controle social, a perda da humanidade diante das máquinas, a virtualização dos espaços e das relações, são temas das manifestações culturais de ficção científica, que buscam explorar a exacerbação das tecnologias na vida social do mundo globalizado. Nesse contexto, as tecnologias assumem um papel relevante nas formas do imaginário (SILVA, 2007, 2017; FELINTO, 2003), dialogando com o imaginário tecnológico, do caos, da paranoia e da vitimização que atravessa as sociedades e se conectando com as sensibilidades do mundo midiático:

Veem-se como vítimas não apenas de burocracia, do alto governo ou das tecnologias imprevisíveis, como também, em muitos casos, de complôs e conspirações em alto nível no campo do crime organizado, das agências de inteligência e dos políticos [...]. Lado a lado com o mito oficial de um governo sitiado, sob ameaça de tumultos, manifestações e assassinatos irracionais e sem motivo de personalidades políticas, tomou corpo uma mitologia popular que vê o governo como uma conspiração contra o povo (LASCH, 1983, p. 35).

Esta paranoia é um dos sentimentos que dá origem à distopia, sendo ele próprio parte de algo muito mais amplo e profundo, que se traduz como a crise e o mal-estar discutidos anteriormente. O termo distopia foi utilizado pela primeira vez em 1868 por Greg Webber e John Stuart Mills no

Parlamento Britânico, indicando uma visão mais crítica, que realçava as ansiedades e os conflitos das sociedades da época, já pautadas pelo consumo (CLAEYS, 2017). Lyman Tower Sargent (2008), no entanto, afirma ter identificado textos do século XVII onde o termo já aparecia.

Claeys (2017) concorda que a distopia é um fruto das sociedades modernas, mas argumenta que sua origem é mais antiga, uma vez que invoca imagens aterrorizantes. Mitos como o Grande Dilúvio ou o dia do Julgamento Final podem ser considerados exemplos desse tipo de narrativa que constrói paisagens de um futuro em morte e ruínas. Visões que existem desde pelo menos mil anos antes de Cristo em diferentes culturas, e que foram utilizadas ao longo do tempo como forma de regular o comportamento e a moral dos indivíduos e garantir a manutenção da fé. Dessa forma, a distopia, ao atualizar um pessimismo secular a partir de catástrofes que agora são entendidas como efetivamente reais, se torna um fenômeno essencialmente pós-moderno. Porém, enquanto o utopismo possui uma dimensão ideológica muito marcada, raramente falamos em “distopismo”.

Socialmente, o termo distopia é utilizado para identificar as diferentes formas de totalitarismo do século XX, onde os medos naturais do homem se acumulam com aqueles gerados pelas atividades sociais de grandes grupos. Segundo o autor, a noção de grupo, multidão e massa são centrais na definição da distopia, que pode ser dividida em duas: a interna, que afeta todos os cidadãos daquele universo, e as externas, com forte repressão aos membros que não fazem parte da mesma classe – os “nós” contra “eles” que definem bodes expiatórios bem delineados, como negros, judeus e muçulmanos. Por isso, essa estreita relação entre a distopia e o autoritarismo deve ser destacada. Para Claeys (2017, p. 113), não se pode encarar a distopia sem pensar na história do próprio mundo, onde diversos regimes apontados como totalitários fizeram o uso do medo para a manutenção do poder – um medo destrutivo, operado cotidianamente e sustentado por grupos vistos como “distópicos”, entre a paranoia e a psicologia persecutória. Um movimento essencialmente moderno, mas pautado por elementos seculares como a moralidade da finalidade, o sacrifício de si e dos outros, a violência e o bom e o mau, certo ou errado. Posteriormente, a partir da década de 1980, com o fim da maior parte destes regimes, a crítica se voltará para outros tipos de controle social, normalmente operado por grandes corporações ou pelo livre mercado, fortemente impactados pelas novas tecnologias de comunicação e informação.

Sendo assim, a distopia se traduz em uma forma cultural muito particular, que imagina um futuro hipotético a partir de problemáticas que afligem o presente. Como destaca Cardoso (2003), as distopias expõem extrapolações sociológicas ou políticas, especulações racionais que querem ser críveis, para contrapor a noção de utopia. Este potencial crítico das obras distópicas é reiterado por Stam (2015), que descreve como as distopias contrafactuais hiperbolizam as patologias do *ethos* capitalista global. Essas narrativas sugerem situações que não aconteceram e que poderiam ter acontecido a partir do desenvolvimento de certos eventos históricos. Um bom exemplo seria *The Man*

in the High Castle, livro de Philip K. Dick adaptado em série pela Amazon que constrói um mundo após a vitória do Eixo na Segunda Guerra Mundial. Assim, segundo Stam (2015), as obras distópicas são aquelas com potencial de articular uma estética subversiva, ou estratégia radical, para provocar rupturas e gerar um choque ou surpresa capaz de modificar os parâmetros estabelecidos pelo senso-comum. Estas obras promovem valores sociais igualitários, democráticos e antiautoritários, e se opõem às políticas reacionárias que reforçam a estratificação social. Ao questionar, desafiar e abalar os fundamentos ideológicos conservadores, esta “arte radical” toma aquilo que é considerado consenso pela sociedade e transforma “o impensável em incontestável” (STAM, 2015, p. 12).

Mas, não são apenas as narrativas distópicas contrafactuais que possuem um potencial crítico. Para Hilário (2013), a distopia é um gênero por si só capaz de operar como ferramenta de análise da modernidade, um tipo de resistência ao que chama de “efeitos de barbárie” – as perdas dos sentidos na política, na arte e na educação entre outros campos (ibidem, p. 202). Narrativas que funcionam como denúncias aos efeitos de poder e são mais que mera visão futurista, pois fazem previsões sobre o que é “preciso combater no presente. [...] Busca fazer soar o alarme que consiste em avisar que se as forças opressoras que compõem o presente continuarem vencendo, nosso futuro se direcionará à catástrofe e barbárie” (ibidem, p. 206).

Tais definições se aproximam, de certo modo, do que Chiampi (1980) chama de realismo maravilhoso. Todorov (2006), ao analisar a narrativa fantástica, argumenta que tais textos demandam do leitor uma hesitação entre explicações naturais e sobrenaturais dos acontecimentos descritos, aderindo ou rejeitando o fantástico, e caso o admita, ingressa, assim, no maravilhoso. Por isso, o autor define o estranho, o fantástico e o maravilhoso como subgêneros transitórios, que se misturam e resultam no maravilhoso ou no estranho. São histórias que misturam acontecimentos sobrenaturais justificados, racionalmente, e acontecimentos extraordinários, ou narrativas fantásticas que desembocam no sobrenatural e que podem ou não provocar reações particulares nas personagens. Para o autor, o fantástico tem uma função específica de combate à censura, se conectado à temas tabus. Além disso, move a narrativa, na medida em que traz uma ruptura na situação de equilíbrio.

Figueiredo (2013, p. 23) lembra que a denominação “realismo maravilhoso” teve origem no trabalho do crítico de arte alemão Franz Roh para descrever pinturas caracterizadas pelo onírico e imagens inverossímeis. Posteriormente, o termo passou a designar uma vertente ficcional latino-americana, marcada tanto pela reafirmação das identidades locais quanto pela crítica a modernidade ocidental, desigual e excludente (FIGUEIREDO, 2013, p. 17). O “realismo maravilhoso” é uma representação de uma realidade opressiva, mas imbuída de uma visão utópica que reafirma as diferenças, as misturas e os sincretismos que conformam a esfera cultural da América Latina (ibidem).

Por esta razão, Silva (2017, p. 114) postula que “o imaginário contém sempre uma parte de realismo mágico”. O imaginário, como subjetividade em ato, depende da produção da diferença, de alguma ruptura que permita a criação do novo ou do inusitado.

O imaginário aciona no indivíduo uma diferença que traz à tona as suas identificações essenciais e faz aflorar os seus desejos mais luminosos ou sombrios. O imaginário é o que faz e descobre diferença, no sentido amplo dessa “ficção compartilhada” (Harari, 2015), feito de narrativas e mitos, que dá significado à vida de cada um e serve de “cimento social” (Maffesoli, 2008) fazendo a sociedade permanecer como tal. Num sentido mais restrito, imaginário é a diferença individual ou grupal que recorta a ficção social ou acrescenta-lhe micronarrativas que colam os seus protagonistas ao conjunto social ou dão-lhes espaço particular dentro da ordem geral ou do sistema global de atuação histórica (SILVA, 2017, p. 147).

Este aspecto da vida imaginária dos homens é destacado por Claeys (2017, p. 75) ao falar da distopia. Assim como Campbell (1988), o autor faz um paralelo entre elementos do mundo sobrenatural que sempre habitaram a imaginação humana desde os tempos mais antigos, quando espíritos ou seres da natureza eram venerados e temidos. Ao traçar esta linha do tempo até a modernidade, o autor identifica como os ideais do Iluminismo, entre a ciência e a razão, reduziu o interesse nestas temáticas. O dragão, por exemplo, passara a ser justificado como um tipo de dinossauro, enquanto a bruxaria ou a possessão demoníaca era associada à loucura. Entretanto, será justamente por meio destas narrativas científicas, como a teoria da evolução de Darwin, que este interesse será renovado.

Nota-se, portanto, uma relação direta entre realismo maravilhoso e ficção científica, especialmente a distópica. Ambas estão profundamente enraizados no imaginário e resguardam um potencial político e crítico. A diferença é que o último costuma estar inserido em um contexto histórico, cultural e econômico marcado pelo *ethos* do capitalismo global, midiático, tecnocrata e autoritário. Ao invés de articular, necessariamente, elementos da ordem fantástica ou maravilhosa, estas obras buscam explorar o comum em busca daquilo que aflige os indivíduos e pode ser exacerbado, ou seja, jogam com os medos e os anseios para construir uma visão crítica das sociedades e propor uma reflexão sobre o contexto em que são produzidas. As obras distópicas são, portanto, compostas por um eixo estético e narrativo que não possui formas exatas ou particulares, mas um elemento *sensível* em comum: projetam e constroem um futuro mundo possível partindo de premissas do presente, onde a opressão, o sofrimento e o caos são o resultado da ação humana. São narrativas que, como demonstra Claeys (2017), também possuem um elemento *educativo* justamente porque servem de alerta. Em muitos casos, revertem o fatalismo para transmitir uma mensagem positiva de esperança e mudança social, apesar de tudo, desde que seja iniciada ainda no presente.

Por isso, diferente do que possa parecer em um primeiro momento, tanto a utopia quanto a distopia não falam necessariamente sobre o futuro. Ao contrário, buscam realçar questões do presente a fim de desenhar um futuro hipotético, seja ele bom ou ruim. É uma projeção que se ancora no *risco*

(VAZ, 2006, 2017, 2018), espécie de orientação moral da contemporaneidade. As obras distópicas, mais especificamente, não possuem, necessariamente, a pretensão de antecipar eventos negativos do por vir. Nesse aspecto, discordamos de Lemos (2018), autor que analisa *Black Mirror* como uma obra audiovisual que trabalha mais questões do passado e presente do que do futuro. Concordamos que "há uma certa miopia e um aparato que vê o mundo com as lentes da crítica da cultura de massa", mas não que isto "não nos ajuda, portanto, a enxergar os dilemas e desafios da contemporaneidade" (ibidem, p. 153). Afinal, a série, mesmo articulando questões do século XIX e XX em meio à uma ótica pessimista, pode tocar em debates que não estão esgotados. O trabalho do pesquisador traz reflexões valiosas. Contudo, a ficção científica não pode ser automaticamente associada à distopia, uma vez que esta possui como principal singularidade a projeção de um futuro imaginado expresso de forma bastante crítica, em que características do nosso passado e presente influenciam os rumos de um possível futuro. Em seu trabalho, Lemos (2018) afirma que a série *Black Mirror* fala mais do passado e "mal consegue antever o futuro":

De uma maneira geral, a FC é quase sempre distópica, e frequentemente crítica em relação aos destinos tecnológicos da humanidade. Nesse sentido, a série não inova. Ela fala do passado, do presente e do futuro para chamar atenção sobre os perigos da tecnologia contemporânea – basicamente um conjunto de dispositivos infocomunicacionais. [...] Sendo assim, *Black Mirror* apenas tangencia as questões cruciais dessas primeiras duas décadas do século XXI, não nos ajudando muito a pensar o presente ou o futuro. (LEMOS, 2018, p. 14).

No entanto, discordamos do autor por considerarmos que esta série, assim como outras narrativas distópicas, não formulam, discursivamente, um futuro previsível. Acreditamos que são por estas razões que a distopia se constitui num gênero discursivo relevante, uma forma cultural presente em diferentes mídias e especialmente apreciada pelos jovens. São obras que interessam o público na medida em que dialogam com as sensibilidades da contemporaneidade. Basta observar a volta de *1984* ao topo das listas de livros mais vendidos após a eleição de Donald Trump²² ou a vitória de Melhor Série Dramática de *The Handmaid's Tale* no Emmy 2017²³. Comercialmente, fenômenos literários de sucesso rendem milhões no mundo todo e são adaptados para as telas. No Brasil, a questão da distopia foi abordada em peças de teatro²⁴, clipes de música²⁵ e até mesmo em autos de juízes²⁶ e colunas de opinião²⁷ para descrever o momento recente do País.

²² Disponível em < <https://glo.bo/2r81tse> >. Acesso 11 jul. 2019.

²³ Disponível em < <https://bit.ly/2KAKkA1> >. Acesso 11 jul. 2019.

²⁴ Disponível em < <https://bit.ly/2M7egbj> >. Acesso 11 jul. 2019.

²⁵ Disponível em < <https://bit.ly/2PTDT10> >. Acesso 11 jul. 2019.

²⁶ Disponível em < <https://bit.ly/2SevNxu> >. Acesso 11 jul. 2019.

²⁷ Disponível em < <https://bit.ly/2RrQdTta> >. Acesso 11 jul. 2019.

3 TELEVISÃO E FICÇÃO SERIADA DISTÓPICA

Neste capítulo, abordamos as relações entre televisão e ficção seriada de distopia, considerando que as novas dinâmicas de produção, distribuição e consumo dos conteúdos midiáticos, sobretudo os audiovisuais, impõem mudanças nos modos de compreender a TV na atualidade. O aumento no número de produções audiovisuais está diretamente relacionado com a flexibilização do tempo e do espaço, uma superação imposta com o desenvolvimento tecnológico das sociedades, sobretudo após à Revolução Industrial. Juntos, cinema, rádio, televisão e internet convergem para uma amálgama de conteúdos que se espalham por nosso cotidiano. Contudo, é verdade que nem todos os cidadãos têm acesso à este universo. Atualmente, o número de excluídos digitalmente corresponde à cerca de um quarto da população brasileira²⁸ ou metade da população mundial²⁹. Mas, em tese, esse universo pode ser consumido em qualquer hora, de qualquer local, desde que o usuário pague por este acesso. Nos grandes centros urbanos, essa paisagem conectada já é comum. Portais de notícias anunciam os últimos acontecimentos em televisores espalhados em trens de metrô, enquanto indivíduos andam nas ruas fazendo chamadas por vídeo. Tal convergência só ocorre com a participação e engajamento daqueles conectados, agora potencialmente produtores de conteúdo em um ambiente ocupado por grandes empresas de tecnologia.

Assim, mesmo que a televisão esteja presente em 96,8% dos lares brasileiros³⁰, pulverizam-se as formas de acesso ao conteúdo audiovisual, agora não mais restrito ao *broadcast* ou *narrowcast*. Embora parte dessa produção ainda seja realizada ou distribuída pelos mesmos produtores tradicionais, flexibilizam-se as formas de acesso e consumo, provocando uma intensa reconfiguração de um mercado altamente lucrativo e competitivo. Se a internet era vista como uma espécie de ameaça aos grandes conglomerados de mídia até um passado bastante recente (TEIXEIRA e FERRARI, 2016), ela agora é uma aliada eficaz, que pode inclusive fornecer dados precisos sobre o consumo, convertidos em métricas aplicadas no desenvolvimento de novos conteúdos. Assim, o mesmo aparelho que antes se dedicava apenas à programação vertical e que reunia todos os moradores ao seu redor, oferece grandes catálogos de produções audiovisuais, também acessados por dispositivos como computadores, *smartphones*, *tablets* e consoles de videogames. Um espalhamento que resulta em um consumo individualizado e até mesmo além dos espaços domésticos. Superada a ideia de que a televisão está morta ou perto do fim (CARLÓN e FECHINE, 2014), presenciamos o desdobramento

²⁸ Disponível em: < <https://www.anj.org.br/site/exemplos/97-midia-nacional/5948-excluidos-digitais-sao-63-milhoes.html> >. Acesso em 15 nov. 2019.

²⁹ Disponível em: < <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2019-09/quase-metade-do-planeta-ainda-nao-tem-acesso-internet-aponta-estudo> >. Acesso em 15 nov. 2019.

³⁰ Disponível em: < <http://www.telesintese.com.br/cai-proporcao-de-lares-com-tv-e-microcomputador-diz-ibge/> >. Acesso em 15 nov. 2019.

de um “televisivo” que se espalha por diferentes meios e plataformas, atingindo audiências cada vez mais plurais e fragmentadas.

3.1 Para entender o televisivo

A televisão brasileira completou 70 anos em 2020. Hoje, entretanto, há uma certa incompreensão sobre as características da tevê na atualidade. O reconhecimento do termo “televisão” ainda é associado ao aparelho ou a programação da grade vertical, bem como a ideia de que o consumo de conteúdos televisivos pressupõe o acompanhamento em tempo real do incessante “fluxo” audiovisual, regulado por suas lógicas comerciais e produtivas, de “massa”. Além disso, permanece ainda na reflexão crítica um entendimento da televisão como instrumento de alienação do sujeito e de que a mídia massiva é responsável pela degradação cultural das sociedades.

Projetada e experimentada por décadas, a televisão só ganha existência a partir de 1936, com a primeira transmissão da BBC, no Reino Unido³¹. Em 1939, a guerra interrompe a programação, ainda limitada, que é retomada apenas em 1946³². A partir de 1950, o meio ganha fôlego, alcança audiências mais expressivas e se consolida nas duas décadas seguintes em todo o mundo (JAMBEIRO, 2002). A produção televisiva naquele momento, de acordo com Machado (2001), era bastante calcada na experiência radiofônica, experimental e inventiva e buscava uma linguagem própria. Contudo, muitos veículos de comunicação participaram, ativamente, das experiências autoritárias de diferentes países, incluindo o Brasil. O acordo da *Time-Life* com as Organizações Globo, por exemplo, demonstra como as relações de poder e os interesses de grupos dominantes sempre estiveram imbricados nas relações entre os meios de comunicação e as políticas de governo (JAMBEIRO, 2002). Hoje, entretanto, a compreensão da televisão exige compreender a tevê não apenas como um dispositivo de controle social, pois também resulta de constantes negociações entre interesses econômicos e políticos das corporações midiáticas e demandas da sociedade, expressas em práticas socioculturais de produção e consumo.

Ao abordar a televisão como tecnologia e forma cultural ainda na década de 1970, Williams (2016) trouxe uma abordagem singular do meio, demonstrando que distintas forças e interesses sociais atravessam, historicamente, o desenvolvimento da TV. Assim, o autor se afastou da perspectiva de Marshall McLuhan. Ao invés de considerar, exclusivamente, a TV como o resultado de uma evolução da tecnologia e os seus efeitos, argumentou que o desenvolvimento do meio decorria de necessidades e desejos de indivíduos, dos interesses institucionais e industriais e do avanço de pesquisas. A perspectiva de Williams (2016) ainda é atual, pois, segundo o autor, as estruturas tecnológicas não são determinantes, mas intervêm ativamente nas formas textuais da televisão, que

³¹ Cf: < <https://www.bbc.com/historyofthebbc/100-voices/birth-of-tv/a-new-service/> >.

³² Cf: < <https://www.bbc.com/historyofthebbc/100-voices/birth-of-tv/programme-parade/> >.

adapta outras atividades culturais e sociais, hibridizando linguagens e desenvolvendo um sistema próprio de comunicação. Notícias, debates, dramas, filmes, variedades, esportes, publicidade e educativos, todos esses tipos de conteúdos são encontrados em outros meios, mas se organizam na TV de forma diferenciada. Ao rejeitar a noção de programa, Williams (2016) ainda introduz o conceito de “fluxo”, na intenção de dar conta da forma televisiva, de misturar e programar diferentes sequências que, articuladas, compõem um sistema de radiodifusão, que envolve, continuamente, a atenção dos espectadores.

A ideia de “fluxo” foi contestada por autores como Machado (2001) por ser considerada homogeneizante, reduzindo as possibilidades de compreensão de características particulares de cada um dos programas e gêneros televisivos. De fato, os gêneros e formatos se adaptam e misturam, superando as limitações impostas pelo tempo e pelo espaço de consumo, outrora bem definida. Contudo, Braga (2017, p. 46) lembra que, atualmente, a própria Comunicação se caracteriza como um fluxo ininterrupto de “ideias, informações, injunções e expectativas que circulam em formas e reconfigurações sucessivas”. Nesse mesmo sentido, Becker (2019, p. 70) também afirma que a noção de fluxo foi superada, uma vez que “a televisão se expande em outras plataformas que também influenciam as formas textuais”. Mas, ela destaca a necessidade de descentrar o olhar do produto, articulando-o às singularidades da ambiência, “à sua circulação, às características das organizações e das práticas produtivas e às interações das audiências, em um momento em que a produção e o consumo de conteúdos audiovisuais se tornam mais diversos e acelerados” (Idem, p. 71).

Sob essa perspectiva, a TV de hoje não se resume à estrutura de *broadcast* da televisão aberta ou de *narrowcast* da televisão por assinatura. Conteúdos audiovisuais inundam o cotidiano e são consumidos por meio de diferentes dispositivos. Mesmo assim, alguns ambientes ainda permanecem vinculados à certos tipos de produção. Filmes épicos e com imagens impactantes são, preferencialmente, lançados em salas de cinema, enquanto o telejornalismo se mantém bastante atrelado às grades verticalizadas das redes de televisão, devido ao seu conteúdo factual e diário e suas lógicas de produção e recepção. Há, portanto, uma complexificação dos modelos de produção, distribuição e consumo do audiovisual no ambiente midiático convergente, e tudo aquilo referente às novas mídias ainda é muito incerto.

Não é possível definir, ao menos com absoluta clareza, os rumos deste mercado, que permite cada vez mais a flexibilização das lógicas de circulação de áudio e vídeo. Como aponta Becker (2016) as tecnologias e os seus desenvolvimentos atendem a interesses econômicos e políticos dominantes, mas, ao mesmo tempo, podem ser também apropriadas como instrumentos para expressão política e de aspirações identitárias, subvertendo, potencialmente, práticas socioculturais hegemônicas e hierarquizações vigentes. Porém, mesmo com tantas mudanças, é preciso tomar um certo cuidado ao discutir tais transformações, muitas vezes compreendidas como mudanças radicais, e não como

um processo histórico, socioeconômico e cultural, que envolve múltiplos fatores, como a transnacionalização das indústrias midiáticas, a competitividade entre novos atores, as lógicas comerciais, jurídicas e técnicas, a multiplicação de plataformas digitais e os usos e apropriações dos formatos de áudio e vídeo pelas audiências (Idem).

Nesse sentido, Ladeira (2018) afirma que cada um dos momentos das mídias e dos meios de comunicação são atualizações disponíveis “em termos das múltiplas possibilidades viáveis de organizar”. Não há um centro exato, pois tal composição implica diferentes forças, cruzamentos descontínuos entre normas, técnicas e trocas. Segundo o autor, a atuação da tevê e da mídia são permeadas por estratégias que dependem de questões jurídicas, dimensões produtivas e definições técnicas, sendo o próprio *streaming* o resultado das relações entre estas instâncias. Contudo, ele realça que, a arqueologia “se distingue por atentar à dimensão subterrânea da constituição da realidade sem se atar a uma única chave explicativa” (Idem, p. 22), uma vez que a mídia está sempre entre forças, de forma que não é possível atribuir qualquer hierarquia. Contudo, o autor estabelece uma diferenciação entre o *broadcast* (pautado pela disciplina), o multicanal (segmentação e diversificação de conteúdo) e o *streaming* (controle e lógicas de protocolo), considerando as dinâmicas de atualização-integração-diferenciação das mídias e nos movimentos de emergência-delimitação-especificação que dão origem a novos objetos. Um novo que se constitui como parte daquilo que até então existia (as mídias e a televisão), mas com especificidades delimitadas. Por isso, destaca ainda três dimensões singulares do *streaming*: a criação (conteúdos inéditos), exposição (fluxo de conteúdo organizados em acervos) e agregação (a associação de canais e a dispersão de conteúdo em serviço de criadores específicos). Para ele, é mais produtivo perceber estas organizações do audiovisual como superfícies em associação descontínua, permitindo a existência de aspectos particulares e comuns, entre regularidades e descontinuidades (Idem, p. 23-25). O *streaming* constitui acervos digitais para explorar, reconstitui o fluxo das redes convencionais, pulveriza as possibilidades de produção e permite a difusão do audiovisual já familiar às audiências por outras estruturas ou lógicas de consumo (Idem, p. 28). Por isso, a ideia de que o *streaming* reconstitui o “fluxo” dos modelos tradicionais de televisão também revela a transformação da nossa própria compreensão sobre os meios.

Já Cunningham e Craig (2016) descrevem o espalhamento de plataformas de entretenimento globais como uma “proto-mídia” disruptiva e “não-tradicional”. Mas, esse argumento se mostra enfraquecido quando observamos as forças econômicas e culturais destas empresas, hoje tão atuantes como qualquer outra empresa dos meios tradicionais. Suas ações influenciam as dinâmicas dos mercados locais, ainda que estes se articulem para proteger suas próprias produções e distribuições³³.

³³ As empresas que prestam esses serviços, geralmente, pagam taxas e se adequam às políticas e leis impostas pelos limites dos espaços geopolíticos. No Brasil, o *streaming* foi tributado apenas em 2016. Embora este tópico seja, frequentemente,

Contudo, os modelos de TV na atualidade são afetados não apenas pelas estratégias comerciais de grandes conglomerados de mídia, mas, sobretudo, pelas políticas dos sistemas de comunicação nacionais e pelas maneiras como as audiências atuam em contextos socioculturais específicos (BECKER, 2016).

Lotz (2007, 2018), assim como Ladeira (2018) e Becker (2016), também distingue o *streaming* dos modelos progressos de TV, mas o nomeia como “modelo do assinante”, uma vez que estas empresas fazem a curadoria e coleção de bens culturais mediante o pagamento de uma taxa fixa. Assim, os usuários podem consumir de forma ilimitada aquilo que é disponibilizado, o que torna de grande importância a comercialização de conteúdos inéditos ou a produção de títulos próprios. Esta exclusividade é uma das “estratégias-chave” desse tipo de negócio, assim como uma biblioteca intuitiva e de fácil acesso (aprimorada pela análise cuidadosa de dados dos usuários) e a integração vertical, no caso das plataformas de canais por assinatura, como HBO Go e Globoplay. Para Massarolo, Mesquita, et. al. (2017), a personalização do conteúdo e a programação do consumo, agora individual, autoprogramado e acessível por diferentes plataformas, são características que contribuem para o sucesso desse modelo de negócio. Movimentos estratégicos realizados por estas empresas, na medida em que fideliza o público pagante e garante a o consumo de conteúdos que não estão sujeitos à flexibilidade das lógicas comerciais³⁴.

Lobato (2019), ao analisar a Netflix, afirma que a característica mais marcante da empresa está no fato de justamente combinar elementos de diversas tecnologias de mídia e instituições. Isso dá ao serviço um caráter “metamorfo”, que deve ser compreendido levando em consideração as formas como a empresa se relaciona com as novas mídias e os novos dispositivos.

Em suas negociações com o governo, a Netflix afirma ser um serviço de mídia digital – certamente, não a televisão, o que atrairia uma regulamentação indesejada. No entanto, em suas relações públicas, a Netflix se refere constantemente à televisão, por causa de sua familiaridade com os consumidores. Seu design de interface, por outro lado, prefere evocar a experiência do cinema. Enquanto isso, seu modelo de negócios por assinatura tem ecos de TV paga, mas seu sistema de recomendação algorítmica é pura nova mídia. Em outras palavras, a Netflix é uma tecnologia híbrida que corrige uma série de tecnologias de mídia anteriores em diferentes aspectos de sua operação, e essa combinação de associações está constantemente mudando (LOBATO, 2019, s/p).

Curiosamente, como o próprio autor aponta, esta característica performática da Netflix é herdada da própria televisão, que combinou e rearranjou uma série de elementos de outros meios de

lembrado, ainda não há qualquer movimento de cobrança desse tipo de transmissão. Disponível em < <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2018/07/cota-para-filmes-brasileiros-no-streaming-e-fundamental-diz-walter-salles.shtml> >. Acesso 11 jul. 2019.

³⁴ Nesse sentido, o caso das produções da Disney é bem emblemático. Durante anos, a major hollywoodiana estabeleceu uma relação bastante estreita com a Netflix, licenciando filmes e animações. Especulou-se até uma possível aquisição, porém, a empresa preferiu construir, aos poucos, sua própria plataforma, o Disney+, lançada em novembro de 2020 no Brasil. A Disney ainda fechou uma parceria com a Globo/Globoplay, oferecendo assinaturas “casadas” de ambos os serviços.

comunicação, da mídia impressa, do cinema e do rádio (ibidem), a fim de criar sua própria identidade. Por isso, a Netflix seria uma empresa de serviço de mídia digital (interatividade, filtragem algorítmica, regulamentações mais flexíveis, estrutura de catálogo, não-linearidade e ausência de limitações físicas), mas que não rompe totalmente com a televisão por radiodifusão na medida em que não são alterados substancialmente os textos, o engajamento e a experiência de consumo.

Não é suficiente tratar a Netflix como qualquer outra plataforma digital, porque ela perde sua especificidade como um sistema de distribuição de mídia de TV-cinema-digital híbrido com um conjunto exclusivo de conexões experimentais e estéticas com mídias mais antigas (LOBATO, 2019, s/p).

Portanto, há, de certa forma, um movimento cíclico ou recorrente no desenvolvimento dos meios de comunicação massivos ou em grandes escalas, vistos em um primeiro momento como verdadeiras revoluções e acompanhados de diferentes predições sobre a morte de algum deles. De fato, não se pode negar as alterações trazidas com o surgimento das múltiplas formas de comunicação. Porém, é preciso enxergar esse processo como parte de algo maior, que envolve as dimensões econômicas, sociais, culturais, tecnológicas e científicas.

São estas as principais razões que leva Becker (2016) a definir o atual estágio da televisão como “em transição”. Um fenômeno que ainda busca encontrar a sua forma diante das recentes transformações no sistema de produção, circulação e consumo de áudio e vídeo causada pela convergência e pela cultura participativa. Como Lobato (2019) e Lotz (2007, 2018), a autora lembra que esta característica híbrida da era digital não é um processo exclusivo do atual momento histórico, uma vez que meios como a televisão, o rádio e o cinema também se apropriaram de formas midiáticas anteriores (BECKER, 2016, p. 58).

De certa forma, nos parece que estes serviços mantêm características semelhantes por lógicas distintas. É a *era pós-network*, momento no qual a televisão possui mais possibilidades de uso e as audiências de escolha, em acordo com as mudanças nas relações com o tempo e o espaço das sociedades contemporâneas (LOTZ, 2007). Maneiras de produzir, acessar e consumir que reconfiguram a televisão, agora distribuída pela internet. Por sua vez, as audiências possuem cada vez mais liberdade de escolher quando e por onde acessar estes conteúdos, atuando como “autoprogramadores” capazes de gerenciar a própria temporalidade de consumo (MASSAROLO e MESQUITA, 2018). Tal fragmentação reforça a capacidade da televisão em pautar determinados valores e crenças para um amplo contingente de pessoas, ao mesmo tempo em que agrega um expressivo conjunto de comportamentos e práticas associadas ao seu uso voltados para múltiplos mercados espalhados no mundo todo.

No Brasil, o número de plataformas desse tipo só cresce. Segundo o Obitel (Observatório Íbero-Americano de Ficção Televisiva), só a Ancine (Agência Nacional de Cinema) possui mais de

40 serviços de *Video on Demand* registrados (LOPES e GRECO, 2018, p. 129), embora, mais recentemente, figurem 51 serviços distintos, segmentados entre por assinatura, disponível para clientes do canal de TV por assinatura, transacional e gratuito³⁵. Como se vê, os canais parecem disputar cada vez mais a atenção do público e, por vezes, estabelecem parcerias mais sólidas com empresas digitais para a divulgação de seus conteúdos, como o *reality show MasterChef*, exibido na Band e divulgado Twitter, ou a programação da Record TV, disponibilizada no YouTube (Google) e na Netflix, no caso das telenovelas bíblicas. O SBT, um dos poucos canais abertos que ainda transmite desenhos animados e produções *live action* voltadas para o público infanto-juvenil (HOLZBACH, NANTES e FERREIRINHO, 2020, p. 250), também criou o Canal SBT Online no YouTube, e a própria Rede Globo incorporou o *digital first*, lançando algumas séries em sua plataforma, o GloboPlay, antes de exibi-las na TV, como a já mencionada *Supermax*. Além disso, busca incorporar cada vez mais produções internacionais ao seu catálogo de originais, na tentativa de atrair o mesmo tipo de público das empresas concorrentes (LOPES e GRECO, 2018, p. 130-33).

Assim, nos parece que o atual sistema televisivo conserva algumas das características do modelo tradicional, enquanto atualiza outras, pois, como propõe Becker (2016), a televisão em transição aponta a coexistência do modelo analógico de televisão com características atuais de produção e consumo do meio inserida na cultura digital. E, nessa “transição”, onde não há formas exatas para modelos de negócio de sucesso, a ficção seriada ganha cada vez mais destaque. Afinal, é um tipo de conteúdo que extrapola as lógicas de produção, circulação e consumo da TV *broadcast* (ESQUENAZI, 2014). Ampliaremos essa discussão adiante, ao refletimos sobre a ficção seriada e suas principais características dessa forma de narrativa no ambiente convergente. Em seguida, apresentaremos um breve mapeamento das séries de ficção distópica disponíveis na Netflix, apontando suas singularidades e reiterando a escolha de *3% - Três Por Cento* como objeto de estudo.

3.2 As características da ficção seriada

Segundo Carlos (2006), a origem da ficção seriada televisiva remonta os folhetins seriados do século XIX de jornais ou revistas, uma estrutura padrão dos romances da época. De fato, a serialidade não foi criada pela televisão, e esteve presente na literatura e nas narrativas míticas intermináveis, como *As Mil e Uma Noites*, obra composta por um conjunto de contos e histórias populares do Oriente Médio e do Sul da Ásia que data o século IX (MACHADO, 2001). Esta fórmula, porém, se desenvolve melhor a partir do próprio avanço das tecnologias e das práticas culturais das sociedades. A introdução da prensa vai permitir uma produção muito mais eficiente de materiais escritos, da mesma forma que os folhetins abastecerão, alguns séculos depois, o crescente mercado de indivíduos

³⁵ Disponível em: < <https://oca.ancine.gov.br/sites/default/files/repositorio/pdf/3001.pdf> >. Acesso 30 jan. 2020.

alfabetizados, algo reservado até então às elites. Do século XIX para o XX, a serialidade será transposta para o rádio, com os radiodramas, e também nos seriados de cinema, em meados de 1913 (Idem). Entretanto, é na televisão que as produções seriadas terão maior expressão, uma vez que o próprio ritmo de produção industrial do meio torna a serialidade parte da linguagem televisiva, cujos conteúdos são organizados em blocos apresentados de forma descontínua e fragmentada, em transmissões diárias, semanais ou mensais.

Nesse sentido, Calabrese (1987) sugere a existência de uma “estética da repetição” que pauta as lógicas da indústria cultural como um todo. Para ele, a repetição é um modo de produção com matriz única (standizarção), mecanismo estrutural de produções de textos e condição de consumo pelo público, ainda que pautada por alguma originalidade e inovação. Zanetti (2009, p. 184) destaca que a repetição, na perspectiva do autor, sobre as narrativas seriadas, refere-se tanto às continuações das experiências das personagens, quanto aos recursos, temas e ambientações que, articulados, geram diferentes tipos de repetições. Essa possibilidade de multiplicar diferentes arranjos é o verdadeiro valor do meio, capaz de oferecer ao público “uma vasta combinação de variáveis temáticas e narrativas que tornam os produtos diferentes entre si” (Idem, p. 185).

Assim, as séries apresentam forte apelo comercial, especialmente por atrair grandes audiências por longos períodos e articular temáticas e conflitos contemporâneos à sua produção. Segundo o Observatório Íbero-Americano de Ficção Televisiva, o Obitel Brasil³⁶, as telenovelas, séries e minisséries são alguns dos formatos do gênero ficção televisiva. Esta diferenciação permite observar, como propõe Mittell (2004), as organizações dos gêneros por três práticas discursivas: definição, interpretação e avaliação. Um conceito que compreende não apenas as formas de produção, mas também as expectativas de leitura dos espectadores. Sabemos que os programas televisivos podem ser compreendidos como uma sequência de conteúdos específicos, que incluem os *breaks* (MACHADO, 2001). Hoje, porém, os programas não estão encaixados em apenas um gênero televisivo e são cada vez mais híbridos. Por isso, para definir de maneira mais precisa as estratégias de organização e reconhecimento dos programas, Fachine (2014, p. 201) propõe uma noção de formato que responde à necessidade de manter as “matrizes organizativas das mensagens televisuais, atuando no interior e na configuração dos programas”. Segundo a autora, estas matrizes se manifestam, materialmente, nos gêneros televisivos e balizam a apreciação interpretativa, se relacionando com as formas de definir, interpretar e avaliar as produções culturais. Por essa razão,

³⁶ O Observatório Íbero-Americano de Ficção Televisiva (Obitel) atua há mais de dez anos no monitoramento anual de todo o conteúdo ficcional exibido nos países integrantes (Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, Equador, Espanha, Estados Unidos, México, Peru, Portugal, Uruguai e Venezuela). Suas publicações trazem estudos comparativos por meio de um mesmo protocolo unificado, com coleta dados, conceituações e padrões de análise quantitativa e qualitativa (LOPES e OROZCO-GÓMEZ, 2017, p. 17). É, portanto, uma referência de grande importância para os estudos de ficção no Brasil.

Fechine (2014), como o Obitel, também sugere que a ficção seriada televisiva seria um único gênero, capaz de reunir diferentes formatos, como séries, telenovelas e minisséries.

De certa forma, este entendimento é também compartilhado por Irene Machado. Mas, a autora difere gênero de formato na medida em que o primeiro designa as enunciações sociodiscursivas da língua e da literatura, enquanto o segundo se refere às comunicações eletrônicas. A abordagem da autora toma a televisão como um complexo semiótico produtor de conhecimento, linguagem e cultura, e destaca a influência da tecnologia nas práticas discursivas por meio de ferramentas como a câmera, o computador, e as antenas de transmissão. Assim, o formato seria um mecanismo semiótico e sistema modelizante (MACHADO, 2010). Irene Machado (2010) explica que o conceito de formato foi constituído na TV, a partir de uma modelização da programação radiofônica. No entanto, a TV instituiu uma linguagem única com uma ordem semiótica diferente, pois “a criação de novos formatos não quer dizer transporte de gêneros da literatura, do teatro e do rádio para a televisão, mas sim modelização da linguagem a partir dos códigos do próprio meio” (ibidem, p. 99). Machado (2010) e Fechine (2014) buscam pensar uma definição de formato que dê conta tanto de seus aspectos comunicativos quanto mercadológicos. Nesse sentido, a compreensão do conceito de ambas as autoras difere do olhar proposto por Chalaby (2015). Segundo ele, o formato é uma mercadoria cultural multifacetada, complexa e que, geralmente, reúne quatro características: é um *remake* licenciado; uma fórmula de sucesso; como a validação de uma estrutura de programação (ou conceito, passível de ser replicado em outros locais) e um método de produção. Uma visão, portanto, um tanto estreita, restrita apenas à dimensão comercial desses conteúdos.

Sabemos que os três formatos ficcionais mais populares na TV são as telenovelas, as séries e minisséries, cada uma com seu próprio regime de serialidade – longuíssimo, longo ou curto. Em diálogo com Renata Pallotini, Arlindo Machado (2001) sugere que as narrativas seriadas televisivas são organizadas de três formas distintas. A primeira delas corresponde a uma única narrativa que acontece de forma mais ou menos linear ao longo dos capítulos, fundamentada em uma construção teológica ou em um conflito básico que só é solucionado no final, como as telenovelas. A segunda forma de narrativa evidenciada pelo autor é a série, em cada episódio seriado é apresentada uma história distinta com os mesmos personagens e este pode ou não estar conectado com os demais. Os episódios unitários são aqueles que versam sobre uma única temática ou atmosfera. As histórias, os personagens e até a equipe de produção dos episódios unitários são diferentes. O autor reafirma, porém, que tais formas não são excludentes, e um mesmo produto pode articular essas diferentes características.

Como tais convenções são cada vez mais flexíveis, hoje é comum o uso do termo “complexidade narrativa” para descrever um modelo de narração diferenciado que teve o seu desenvolvimento na década de 1990. Em seu trabalho sobre as séries de TV, Mittell (2012) a descreve

como “uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série” (ibidem, p.36) e ressalta que esta não é “uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil” (ibidem, p.36). Segundo o autor, a complexidade narrativa se manifesta quando não há fechamento das tramas de cada episódio, a continuidade das histórias é privilegiada e os gêneros são cada vez mais misturados. Para Mittel (2012), as produções novelísticas dão mais ênfase aos relacionamentos do que aos eventos e tramas, mas podem também ser complexas ao exigirem uma postura ativa da audiência (ibidem, p. 37). Porém, o que diferencia a complexidade narrativa dos seriados é a centralidade do desenvolvimento dos relacionamentos e dos dramas a partir do enredo.

No Brasil, é inegável o sucesso comercial e cultural das telenovelas, que ocupam boa parte das grades de programação há décadas. Lopes (2014) mostra que estas produções abordam diferentes temáticas com verossimilhança, credibilidade e legitimidade, e se conectam com as discussões da sociedade. As telenovelas são produtos que influenciam a construção da memória social e da identidade do país, funcionam como uma “narrativa da nação” e como um “recurso comunicacional” que transmite e alimenta um repertório compartilhado de sentidos, por meio de representações culturais e imaginários sobre uma época. Baccega (2003) afirma que a ficção seriada pauta os temas sociais e atualiza os mitos a partir de fatos cotidianos, mas reitera que as mudanças de valores e comportamentos promovidos por estas produções só acontecem de acordo com o desejo das audiências e da própria sociedade.

Além disso, diversos canais que investem nesse tipo de conteúdo já oferecem assinaturas com boa aceitação pelo público. No Brasil, o bom desempenho desta modalidade de distribuição se revela nos números. 17% dos consumidores³⁷ consomem os episódios seriados em plataformas que oferecem este tipo de acesso aos seus conteúdos, um percentual sete vezes maior do que em 2013. Para Silva (2014), a sofisticação das formas narrativas, o contexto tecnológico e o consumo desses programas conformaram um cenário que pode ser chamado de “cultura das séries”. Porém, para além das questões da convergência e da cultura participativa, que aumentaram a demanda por estas produções, percebe-se também como tais conteúdos buscam atender a determinadas lógicas discursivas sobre uma infinidade de temas de ordem social, econômico, cultural ou até mesmo psicológico. Jost (2012, p. 70) justifica que o sucesso das séries se dá por meio de um processo que envolve repetição, familiaridade e o vínculo estabelecido entre as obras e suas audiências. Ou seja, de um jogo entre verossimilhança e estímulo, que resulta em uma compensação simbólica sobre um determinado universo, rico em detalhes sobre as mais variadas esferas da ação humana, como as séries médicas ou policiais. As séries são narrativas que, frequentemente, apresentam relações entre uma verdade e aquilo que está oculto, são uma espécie de “ideologia da transparência” que trazem um

³⁷ Disponível em < <https://www.kantaribopemedia.com/a-revolucao-do-mercado-de-video/> >. Acesso 12 jul. 2019.

certo consolo para a perda definitiva da transparência nas sociedades democráticas atuais. Estas, portanto, refletem as aspirações da contemporaneidade e oferecem reflexões sobre os indivíduos (ibidem.).

O sucesso dos seriados também está associado ao fenômeno designado de *peak TV*, uma vez que o número de programas roteirizados, cerca de 532 apenas em 2019³⁸, já se aproxima dos 786 filmes lançados no mercado norte-americano. Diante da impossibilidade de assistir a “tudo”, é cada vez mais necessário que o usuário escolha o que quer, de fato, consumir, pois para cada conteúdo do tipo existe uma dezena de outros “ruins”³⁹. Uma decisão que hoje envolve sistemas de recomendação (HALLINAN e STRIPHAS, 2016), além de gostos e fatores socioculturais e econômicos (CASTELLANO, MEIMARIDIS e FERREIRINHO, 2019; BOURDIEU, 2007). A ideia de *Peak TV*, contraditoriamente, parece confrontar a noção de *quality television*, bastante explorada tanto academicamente quanto comercialmente.

O conceito de *quality television* foi popularizado com a publicação do livro de Jane Feuer, em 1984, que analisa o conteúdo da produtora independente *MTM Enterprises*. Como destaca Muanis (2015), Thompson (1997) também reafirma este período, a década de 1980, como uma “era de ouro” da televisão ao identificar a sofisticação da produção e dos conteúdos em séries como *Hill Street Blues* e *Twin Peaks*. Mais recentemente, autores como Carlos (2006) apontaram a existência de uma nova ou terceira “era de ouro”, marcada pelos “dramas de prestígio” com personagens essencialmente masculinos (CASTELLANO, MEIMARIDIS e FERREIRINHO, 2019) e pela complexidade narrativa (MITTELL, 2012), como em *Lost*, *Breaking Bad*, *True Detective* ou *Game of Thrones*. Porém, o recente aumento da demanda de produções audiovisuais também parece colocar em cheque a própria noção de qualidade.

Muanis (2015) afirma que, muitas vezes, a elaboração teórica do conceito de qualidade está vinculado às perspectivas norte-americanas ou europeias. O autor questiona se a qualidade para um telespectador francês é a mesma em Portugal ou Brasil, evidenciando as diferentes leituras que podem surgir, inclusive a partir de um mesmo texto audiovisual. Afinal, os conteúdos televisivos são realizados sempre em acordo com as expectativas e os seus sentidos também resultam das interpretações das audiências, nos comentários nas redes sociais ou no próprio boca a boca.

Por isso, a noção de “televisão de qualidade” pode evidenciar “um pressuposto fundado em um juízo de valor altamente prejudicial e que compromete tanto a pesquisa quanto a análise e a crítica” (Idem, p. 99). Becker (2016) ressalta, entretanto, que os debates sobre TV de qualidade podem tanto levar a hierarquizações de programas televisivos, quanto contribuir para leituras menos

³⁸ Disponível em: < <https://www.nytimes.com/2020/01/09/business/media/tv-shows-2020.html> >. Acesso 22 jan. 2020.

³⁹ Disponível em: < <https://www.economist.com/graphic-detail/2018/11/24/tvs-golden-age-is-real> >. Acesso 22 jan. 2020.

deterministas do papel sociocultural da tevê. Segundo a autora, é quase impossível determinar de uma única maneira a TV de qualidade, pois é uma noção em contínua revisitação associada, geralmente, a experiências narrativas críticas e criativas pautadas pela diversidade de conteúdo, a inventividade estética e por conversações e debates sobre uma determinada obra (Idem).

Nos anos 1980, Feuer (1984) já destacava a associação da *quality television* com um público majoritariamente urbano e jovem, com um certo poder aquisitivo. Newman (2016) também ressalta este aspecto, realçando a ligação destas produções com políticas mais liberais da elite cultural urbana da sociedade norte-americana, um público essencialmente masculino e mais “sofisticado”, distante da televisão “comum”, “concebida como cultura de massa feminizada” (Idem, s/p). Para o autor, a *quality television* combina duas formas de julgamento, uma textual, e outra social. Esse aspecto é especialmente realçado por Castellano, Meimaridis e Ferreirinho (2019) ao analisarem as representações da masculinidade nos dramas de prestígio, associadas à noção de qualidade.

Tal articulação parece refletir uma tendência também identificada por Cardoso (2011) na crítica especializada musical. A autora, inspirada por Williams (1992) e Bourdieu (2007), ressalta que as disputas entre o “bom” e o “mau gosto” são práticas sociais marcadas por julgamentos endurecidos, que buscam distinguir o que é “arte”, a partir de presunções de classes e hábitos que não se restringem apenas aos elementos estéticos ao incorporar avaliações morais. Um exemplo, segundo a autora, seriam avaliações de músicas qualificadas como “bregas” ou “cafonas”, um gênero musical essencialmente masculino e melodramático, que mesmo sendo alvo de críticas e distinção social, exercia uma função relevante no desenvolvimento da indústria fonográfica brasileira.

Tais informações ajudam a compreender a importância da televisão e da ficção seriada no atual contexto midiático, comercial e culturalmente. Em 2014, a Pesquisa Brasileira de Mídia mostrou que o percentual de brasileiros consumidores de televisão alcançava 97%⁴⁰ da população do País. Em 2016, nove entre dez entrevistados citaram o meio em primeiro ou segundo lugar como o veículo preferencial para acessar informações⁴¹. No entanto, os investimentos publicitários diminuem ano a ano. Após uma série de reduções paulatinas, em 2017, pela primeira vez, o investimento no ambiente digital ultrapassou a quantidade de recursos financeiros empenhados na televisão, ao menos em nível global. Segundo uma pesquisa da Magna/IPG Mediabrands, este volume de investimentos correspondeu a 209 bilhões de dólares⁴² neste ano, 31 bilhões a mais do que no ano anterior. 41% dos investidores optaram em investir em produtos dirigidos, especificamente, para acesso online e 37%

⁴⁰ Disponível em < http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/livro-pesquisa-brasileira-de-midia_internet-pdf/view >. Acesso 12 jul. 2019.

⁴¹ Disponível em < http://pesquisademidia.gov.br/files/E-Book_PBM_2016.pdf >. Acesso 12 jul. 2019.

⁴² Disponível em < <http://www.meioemensagem.com.br/home/ultimas-noticias/2017/12/04/investimento-publicitario-no-digital-passa-tv-pela-1a-vez.html> >. Acesso 12 jul. 2019.

optaram por empregar recursos na televisão. O mercado brasileiro, porém, não acompanhou esta tendência. O Kantar Ibope Media afirma que em 2016 a televisão (aberta, paga e merchandising) aglutinou 70% da compra dos espaços publicitários no País⁴³; e continuou a concentrar estes investimentos no primeiro semestre de 2017⁴⁴. Mesmo assim, verifica-se que houve redução de investimentos na TV em comparação ao ano anterior. Para o Obitel Brasil, houve um encolhimento de 1,5% nos investimentos publicitários na TV em decorrência da crise econômica, mas a TV ainda reuniu 130 bilhões de reais de investimentos em publicidade (LOPES e GRECO, 2017, p. 97). Entretanto, isso foi recuperado no ano seguinte, em 2017. Segundo o Observatório, foi investido o total de 134 bilhões de reais em anúncios, um alta de 3% em comparação à 2016. A televisão voltou a concentrar 67% dos investimentos do tipo, e apenas a TV aberta recebeu 71,9 bilhões do valor total (LOPES e GRECO, 2018, p. 107). Nos dois anos seguintes, houve um crescimento contínuo de investimentos financeiros na televisão aberta brasileira, 148 bilhões em 2018 e 160 bilhões em 2019 (LOPES e LEMOS, 2020).

Esses números refletem também as preferências das audiências. Segundo o Kantar Ibope Media, o tempo dedicado à frente da tela da TV tem aumentado⁴⁵. Em 2008, eram gastos pouco mais de 5h diárias, e atualmente são mais de 7h e 42 minutos. O consumo de TV entre os jovens diminuiu, de 30% em 2014 para 24,5% em 2017. Mas a população com mais de 50 anos passou a assistir mais televisão, e hoje ocupa 36,7% da audiência⁴⁶. Com a popularização dos *smartphones*⁴⁷ e o aumento do acesso à internet⁴⁸, as múltiplas telas já são um hábito relativamente comum das audiências de regiões metropolitanas⁴⁹. O conteúdo televisivo não se espalha apenas pelos televisores, mas também por dispositivos móveis, redes sociais, portais de notícias e de conteúdo ou por plataformas via

⁴³ Disponível em < <https://br.kantar.com/m%C3%ADdia/marcas-e-propaganda/2017/fevereiro-investimento-publicit%C3%A1rio-compra-de-esp%C3%A7o-publicit%C3%A1rio-2016-kantar-ibope-media/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁴⁴ Disponível em < <https://www.kantaribopemedia.com/investimento-publicitario-1o-semester-2017/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁴⁵ Disponível em < <https://www.kantaribopemedia.com/consumo-medio-de-tv-por-individuo-cresce-em-mais-de-1-hora-nos-ultimos-10-anos-afirma-kantar-ibope-media/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁴⁶ Disponível em < <http://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/mercado/apesar-de-fuga-do-publico-jovem-tv-nunca-foi-tao-assistida-diz-ibope--16470> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁴⁷ Disponível em < <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2017/02/1862362-smartphones-estao-nas-maos-de-62-dos-brasileiros-diz-google.shtml> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁴⁸ Disponível em < <https://g1.globo.com/economia/noticia/mais-de-63-dos-domicilios-tem-acesso-a-internet-aponta-ibge.ghtml> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁴⁹ Disponível em < <https://br.kantar.com/m%C3%ADdia/%C3%A1udio,-texto,-tv-e-v%C3%ADdeo/2017/interesse-crescente-por-m%C3%BAltiplas-telas-desafia-os-planejamentos-de-comunica%C3%A7%C3%A3o/> >. Acesso 12 jul. 2019.

streaming. São tantas as mudanças que termos como segunda tela⁵⁰, transmídia⁵¹, VoD⁵² e *TV Everywhere*⁵³ já fazem parte das lógicas de funcionamento da televisão.

Neste cenário, a ficção seriada desponta como um dos principais produtos culturais da contemporaneidade. Embora esteja presente há muito tempo na grade de programação vertical, sua produção revela cada vez mais fôlego. Em 2017, como mostra o Kantar Ibope Media, a telenovela continuou a ser o tipo de programação mais assistida do ano⁵⁴. As séries televisivas foram o quinto tipo de conteúdo mais assistido nas plataformas *on demand*, e ocuparam 14% das grades de programação da TV aberta⁵⁵. Segundo o último anuário Obitel Brasil, houve, em 2017, um aumento da presença da ficção televisiva (LOPES e GRECO, 2018, p. 103). A TV Cultura ingressou na grade nacional como uma emissora pública, de forma que todos os sete canais de televisão aberta, excetuando-se a RedeTV!, produziram algum conteúdo ficcional – o terceiro tipo de conteúdo mais consumido. Foram 43 títulos inéditos nacionais, um aumento de 39% em comparação ao ano anterior. Além disso, houve ainda a exibição de 24 reprises e 10 títulos inéditos importados. Na TV por assinatura, quinze canais exibiram ficção televisiva brasileira, sendo seis nacionais e nove internacionais, com 30 títulos originais produzidos no Brasil. Assim, pela primeira vez, o formato série ultrapassou as telenovelas, devido à exibição dessas obras em emissoras de TVs públicas, um resultado de políticas de incentivo ao audiovisual (ibidem, p. 113-18). Nos últimos dois anos, porém, nota-se um investimento cada vez maior na comunicação móvel e em conteúdos para aplicativos, o que aumenta as possibilidades do "*binge watch*", a "maratona" de assistir episódios ou capítulos seguidos⁵⁶.

Contudo, a televisão ainda exerce grande centralidade na vida social. A TV continua a dialogar com grandes contingentes populacionais, transformar sensibilidades e construir imaginários e identidades (MARTÍN-BARBERO e REY, 2002). Sua linguagem hibridiza enunciações, saberes, gêneros narrativos e matrizes culturais. Mas, hoje, a televisão tradicional coexiste com outros tipos de TV (BECKER, 2016), em um sistema complexo, onde suas dinâmicas de produção, distribuição

⁵⁰ Uso de mais de uma tela em simultâneo (televisão e smartphone, por exemplo).

⁵¹ Em linhas gerais, a transmídiação acontece quando uma narrativa se desenrola por múltiplas plataformas de mídia (JENKINS, 2008).

⁵² VoD é um tipo de transmissão onde o usuário escolhe o que quer assistir. É o caso do NET Now ou a Netflix.

⁵³ Plataformas que permitem ver a transmissão de um determinado canal ao vivo, como a GloboPlay.

⁵⁴ Disponível em < <https://www.kantaribopemedia.com/generos-america-latina/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁵⁵ Disponível em < <https://www.kantaribopemedia.com/a-revolucao-do-mercado-de-video/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁵⁶ De acordo com Massarolo, Mesquita, et. al. (2017), há uma diferença entre o *binge watch* e a maratona. O primeiro, se caracteriza por uma visualização ininterrupta, constituindo uma experiência imersiva bastante diferente da televisão tradicional e consolidando a prática como o modelo contemporâneo de espectadorialidade. O segundo seria uma forma coletiva e presencial, feita pelo *home video* ou "co-presença" da programação televisiva, o que sempre existiu para aprofundar os laços afetivos com os fãs e corroborar com a complexidade narrativa das obras. Mesmo assim, como apontam os autores, a "maratona" é o termo preferencialmente utilizado no Brasil para designar as práticas de *binge watching*.

e recepção buscam atender às demandas da convergência e da cultura participativa, como antes mencionado. É a partir deste cenário que buscamos reiterar a relevância de refletirmos sobre a ficção seriada, um produto lucrativo que agrega investimentos milionários e, ao mesmo tempo, reúne inegável valor social e cultural, uma vez que suas representações propõem discussões sobre temas e conflitos da contemporaneidade. As audiências demonstram cada vez mais interesse pelas séries e as práticas de consumo destas produções se tornam mais diversas.

Assim, a popularidade da ficção seriada se constitui como um fenômeno contemporâneo. O engajamento do público responde às estratégias da produção via Social TV⁵⁷, promovendo verdadeiros debates nas redes sociais por meio de comentários sobre os episódios ou capítulos (FECHINE, 2017) e chega a resgatar seriados cancelados (CASTELLANO e MEIMARIDIS, 2017), disputando de maneira mais equitativa decisões antes tomadas apenas pelos produtores e distribuidores dos conteúdos audiovisuais. O consumo das séries gera vínculos subjetivos e afetivos com as obras e, ao mesmo tempo, reflete práticas cidadãs e de resistência cultural (MACHADO, 2019; AMARAL, SOUZA e MONTEIRO, 2015). Além disso, as novas gerações se conectam mais com as atuais e diferentes formas de televisão, articuladas às plataformas digitais e cada vez mais distantes das grades verticais de programação das emissoras de televisão tradicionais, aspecto que discutiremos adiante.

3.3 As séries de distopia da Netflix

Antes de investigarmos o texto audiovisual da série *3% - Três Por Cento*, da Netflix, acreditamos ser necessário observar como as distopias estão espalhadas e inseridas nas lógicas do mercado de áudio e vídeo global. Apesar de ser um subgênero da ficção científica (GINWAY, 2005), a distopia ganha cada vez mais relevância na paisagem audiovisual contemporânea, caracterizada por diferentes formatos narrativos. No entanto, a vasta revisão de Ginway (2005) sobre os textos de ficção científica e distopia no país indica que este fenômeno não é recente, inclusive no próprio Brasil. Oliveira e Jatene (2011) indicam que há filmes brasileiros com elementos da ficção científica desde 1947, como a comédia *Uma Aventura aos 40*. Porém, a ficção científica ganha mais força no país a partir dos anos 1960, do mesmo modo que na literatura, com o filme do italiano Alberto Pieralisi *O 5º Poder*, lançado em 1962. O roteiro trata de antenas clandestinas de rádio e TV instaladas no Rio de Janeiro por agentes estrangeiros, que visam alienar a população para que o governo utilize as riquezas naturais do Brasil. Ao longo das décadas, outros filmes também foram produzidos, como os

⁵⁷ A TV Social é um conceito que surge no âmbito da cultura participativa para designar a interação e conversação em rede entre os telespectadores ao mesmo tempo em que consomem estes conteúdos televisivos. Entretanto, autores como Fachine (2017) acreditam que esta definição pode ser problemática por ser muito ampla, de forma que atrelam esta conversão em rede às estratégias de engajamento articuladas pela produção.

distópicos *Parada 88 – O Limite do Alerta*, de 1978, e *Abrigo Nuclear*, de 1981, ambos críticos ao uso de substâncias radioativas para a geração de energia. A recente popularização do gênero correspondeu ao lançamento de dois filmes de ficção científica e/ou distopia em 2019: *Divino Amor* e *Bacurau*, obras que também subvertem “mitos fundadores” do imaginário brasileiro com a iconografia científica.

Na televisão, o primeiro produto deste tipo foi *Lever no Espaço*, exibido pela TV Tupi em 1957, sobre alienígenas que chegavam ao planeta trazendo uma mensagem catastrófica de um cometa. Era patrocinado pela empresa Lever. Posteriormente, telenovelas e séries brasileiras também flertaram com a ficção científica, como *Kubanacan*, *Morde e Assopra*, *Mutantes/Caminhos do Coração* e *Tempos Modernos*, embora normalmente associada à outros gêneros, com apenas alguns elementos do gênero inseridos nas suas respectivas tramas (OLIVEIRA e JATENE, 2011). Recentemente, a Globo lançou a já citada *Supermax*. A série, mesmo flertando com diferentes gêneros, entre eles o horror, foi descrita como uma “distopia da Globo”⁵⁸.

Além da flexibilização das lógicas de produção e consumo televisivas e do forte apelo do gênero frente ao público, o barateamento e a facilidade de produzir efeitos digitais contribuíram para uma inserção mais expressiva da distopia nas grades de televisão a partir de 2016, especialmente nas plataformas *on demand*, como a própria Netflix. A empresa, criada em 1997 para alugar DVDs por encomenda, passou a oferecer *streaming* de vídeo 10 anos depois. Hoje, está presente em 190 países e, embora os dados financeiros não sejam divulgados, é a maior prestadora de *video-on-demand* do mundo. A Netflix opera no Brasil desde 2011, seu primeiro mercado internacional⁵⁹. O país é bastante importante para a marca. Estima-se que, dos 125 milhões de assinantes no mundo todo, cerca de 8 a 10 milhões sejam apenas do Brasil, onde possui aproximadamente 50 funcionários e já arrecada mais que o SBT, canal de televisão aberta com décadas de história⁶⁰. A plataforma oferece títulos de diferentes gêneros e formatos, mas sua principal estratégia é focalizar cada vez mais a produção de conteúdos, os chamados *originals*, como *House of Cards*, *Orange is the New Black* e *Stranger Things*. Esse último, apesar do sucesso, gerou um grande debate sobre a Netflix e seu efeito na produção *on-demand*, pois alguns dos filmes homenageados pela série já foram parte do catálogo da empresa, como *E.T. – O Extraterrestre (1982)* e *Conta Comigo (1986)*, o que supostamente garantiria um público familiarizado com o universo proposto. No Brasil, o assunto foi levantado poucas semanas

⁵⁸ Disponível em: < <https://veja.abril.com.br/entretenimento/distopia-da-globo-supermax-tem-trailer-com-sangue-e-gritos/> >. Acesso 22 jan. 2020.

⁵⁹ Disponível em: < <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2016/10/1818877-presidente-da-netflix-lembra-tropecos-e-comenta-concorrenca-com-canais.shtml> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁶⁰ Disponível em: < <https://canaltech.com.br/negocios/faturamento-da-netflix-no-brasil-ja-e-50-maior-que-o-do-sbt-129809/> >. Acesso 12 jul. 2019.

depois da estreia⁶¹. Mas, a discussão sobre o impacto social dos sistemas de recomendação não é tão recente assim; a chamada “cultura do algoritmo” já foi objeto de estudo de autores interessados em entender como o processamento de dados através de algoritmos se relaciona com a cultura, os gostos, as práticas e tomadas de decisões culturais (HALLINAN e STRIPHAS, 2016). Um outro recurso utilizado em *Stranger Things*, e que permeia todas as discussões sobre o seriado, é a nostalgia. O site especializado *Ligado em Série*, por exemplo, menciona o “espetáculo nostálgico” oferecido, “uma ode aos anos 80 e aos filmes que aqui no Brasil conhecemos como Clássicos da *Sessão da Tarde* e que povoaram a infância e pré-adolescência” de outras gerações⁶². Já a crítica do site da *Revista Veja* aponta “cinco ingredientes da boa série de TV”: personagens espertos, elenco afiado, roteiro honesto, *inspiração nostálgica* e tema em alta (grifo nosso)⁶³.

Porém, mesmo produzindo títulos próprios, a empresa também adquire a distribuição de determinadas produções em alguns países, como *Orphan Black*, e promove a continuidade de seriados já cancelados. Foi o caso de *Arrested Development*, *Fuller House*, *Black Mirror* e *Gilmore Girls*. Segundo Castellano e Meimaridis (2017), este posicionamento seria uma estratégia mercadológica que busca retomar um público pré-existente apelando à memória e instrumentalizando a nostalgia por meio de elementos estéticos ou narrativos para gerar conteúdos direcionados à fãs saudosistas, um público cativo. Porém, como revela o próprio estudo empírico das pesquisadoras, isto não é uma garantia de sucesso, uma vez que parte da audiência afirmou que o *revival* de *Gilmore Girls* foi incapaz de retomar o “espírito” da série original (CASTELLANO e MEIMARIDIS, 2017, p. 82).

Uma outra estratégia da empresa é o lançamento limitado de algumas produções em salas de cinema, a fim de cumprir as regras de indicação de premiações, como o Oscar ou o Globo de Ouro. Foi o caso de *Roma*, de Alfonso Cuarón, por exemplo, indicado em 2019 a melhor filme após exibições em sessões exclusivas. Entretanto, por causa do filme, a Netflix e o Festival de Cannes romperam as relações em 2018. As razões foram as mudanças nas regras que ocorreram após o “desconforto” gerado no ano anterior pelo destaque dado aos filmes *Okja* e *Os Meyerowitz: Família Não Se Escolhe*, disponibilizados apenas por *streaming* e indicados às categorias principais. No novo regulamento exigido pelos exibidores, os filmes que não foram distribuídos em salas francesas devem ter a participação vetada na mostra competitiva, sem poder concorrer à Palma de Ouro. Além disso, o prazo de 36 meses para que estejam online inviabilizam o modelo de negócio da empresa, que se

⁶¹ Disponível em: < <http://www.meioemensagem.com.br/home/midia/2016/08/02/stranger-things-e-o-uso-de-algoritmos-pela-netflix.html> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁶² Disponível em < <https://www.ligadoemserie.com.br/2016/07/critica-o-espetaculo-nostalgico-de-stranger-things/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁶³ Disponível em < <http://veja.abril.com.br/entretenimento/stranger-things-e-os-5-ingredientes-da-boa-serie-de-tv/> >. Acesso 12 jul. 2019.

retirou permanentemente do Festival⁶⁴.

Tais acontecimentos mostram a força da Netflix como uma *player* importante do mercado audiovisual globalizado. Mas, ao mesmo tempo, exemplificam os embates que ocorrem entre a empresa e os mercados e legislações locais. Durante seus primeiros anos como uma plataforma de *streaming*, a Netflix não pagava qualquer tipo de imposto. Nos Estados Unidos, as taxações começaram somente em 2015, realizadas por municípios⁶⁵. No Brasil, o processo foi mais demorado. Desde 2013 circulava no Senado um PL que regulamentava o mínimo de 2% de Imposto Sobre Serviço (ISS) para diversos setores ainda sem tributação, inclusive o *streaming*. A Lei foi aprovada em 2015, mas só foi sancionada no final de 2016⁶⁶. A intenção era amenizar as guerras fiscais entre prefeituras, que disputavam empresas ao oferecerem alíquotas mais baixas ou isenções⁶⁷. Em 2017, cidades como São Paulo e Rio de Janeiro aprovaram suas respectivas alíquotas. Porém, as empresas que oferecem serviços de *streaming* continuaram a não pagar qualquer imposto até 2020, como o Condecine (Desenvolvimento da Indústria Cinematográfica Nacional), um tributo que incide sobre a exploração comercial de obras audiovisuais. Hoje, já existe uma proposta que busca reverter esse quadro em tramitação, estabelecendo que 10% do faturamento dessas empresas devem ser revertidos para a produções nacionais das regiões Norte, Centro-Oeste e Nordeste, a fim de fomentar o setor audiovisual brasileiro e descentralizar a produção do eixo Rio-São Paulo⁶⁸.

Ao considerarmos o aspecto híbrido da plataforma, podemos observar como a Netflix mantém determinadas características do meio massivo ao mesmo tempo que as atualiza. A plataforma de *streaming* está adaptada às formas da Web 3.0, baseada em algoritmos e experiências individualizadas, e seu conteúdo não está organizado em uma “grade”, linear e unidirecional, ainda que sua programação seja controlada apenas por um agente. O catálogo não se organiza apenas por gêneros ou lançamentos, mas também pelo que está “em alta” ou é “top 10” em uma determinada região geográfica (a do acesso do usuário) e por recomendações de gosto. Assim que o usuário realiza o seu cadastro, a plataforma solicita a escolha de três títulos para “forçar” o sistema de recomendações”, atualizado constantemente a partir do que é assistido⁶⁹. E, embora muitas produções

⁶⁴ Disponível em < https://brasil.elpais.com/brasil/2018/04/12/cultura/1523494926_419005.html > e < <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2018/05/18/Cannes-2018-aqui-est%C3%A1-um-resumo-do-que-marcou-o-festival> >. Acesso 11 jul. 2019.

⁶⁵ Disponível em: < <https://super.abril.com.br/blog/alexandre-versignassi/netflix-vai-comecar-a-pagar-imposto-e-isso-faz-todo-o-sentido/> >. Acesso 9 abr. 2020.

⁶⁶ Disponível em: < <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2017/01/03/Como-vai-funcionar-o-imposto-sobre-Netflix-e-Spotify> >. Acesso 9 abr. 2020.

⁶⁷ A Netflix, inclusive, está localizada em Alphaville, bairro de Barueri/SP, conhecida por possuir uma das alíquotas de ISS mais baixas na região da Grande São Paulo.

⁶⁸ Disponível em: < <https://www.camara.leg.br/noticias/616179-comissao-obriga-plataformas-como-netflix-a-investir-10-do-faturamento-em-conteudo-nacional/> >. Acesso 05 maio 2020.

⁶⁹ Disponível em: < <https://help.netflix.com/pt/node/100639> >. Acesso 05 maio 2020.

disponibilizem todos os episódios de uma só vez, sempre há algum tipo de regularidade (ou *serialidade*). Como vimos anteriormente, a fidelização é um aspecto importante, de forma que a empresa investe na manutenção constante de seu acervo, aliada à uma expressiva atuação nas redes sociais, onde divulga, todas as semanas, um calendário de estréias.

Além disso, o catálogo da Netflix contempla produções originais e locais. No Brasil, estima-se mais de 4 mil títulos, sendo 23% deles obras próprias⁷⁰. Os planos da empresa para o país são ambiciosos: querem duplicar, até 2021, a oferta de conteúdos nacionais, passando de cerca de 15 para 30⁷¹. Há, ainda, os conteúdos infanto-juvenil, direcionados para crianças, adolescentes e jovens em geral. Nesse sentido, assim como os serviços por assinatura, a plataforma também permite que os responsáveis coloquem filtros de segurança, o que não impede as inúmeras ameaças de boicotes dos setores mais conservadores da sociedade, preocupados com produções como um desenho animado protagonizado por *drag queens* (*Super Drag*) ou séries que abordam o racismo (*Dear White People*) e o suicídio entre jovens (*13 Reasons Why*). Isso é importante pois pesquisas apontam que 49% de seus assinantes possuem até 29 anos, e 56% pertencem à classe C⁷², ainda que tais dados sejam bastante flexíveis, uma vez que a empresa não divulga regularmente dados internos.

A ficção científica é um gênero importante para o catálogo da Netflix. Diante da impossibilidade de quantificar um número tão alto de títulos, utilizamos como parâmetro o site JustWatch⁷³, que reúne as produções mais populares de múltiplas plataformas de *streaming*. Em maio de 2020, o site já havia registrado um total de 5.333 títulos e 499 de ficção científica, uma quantidade de produtos maior do que os títulos de musicais, terror, *western* ou guerra e inferior aos das obras de ação e aventura, drama e comédia, gêneros televisuais mais populares. Além disso, dos 499 títulos de ficção científica, 287 estavam categorizados como séries.

Como mencionado anteriormente, a plataforma organiza seu catálogo por categorias, e algumas bem singulares. Quando buscamos por títulos de “distopia”, por exemplo, somos direcionados para uma lista ou categoria própria nomeada “futuro distópico”, que possui 42 títulos, dos quais 15 são seriados (FIG. 01).

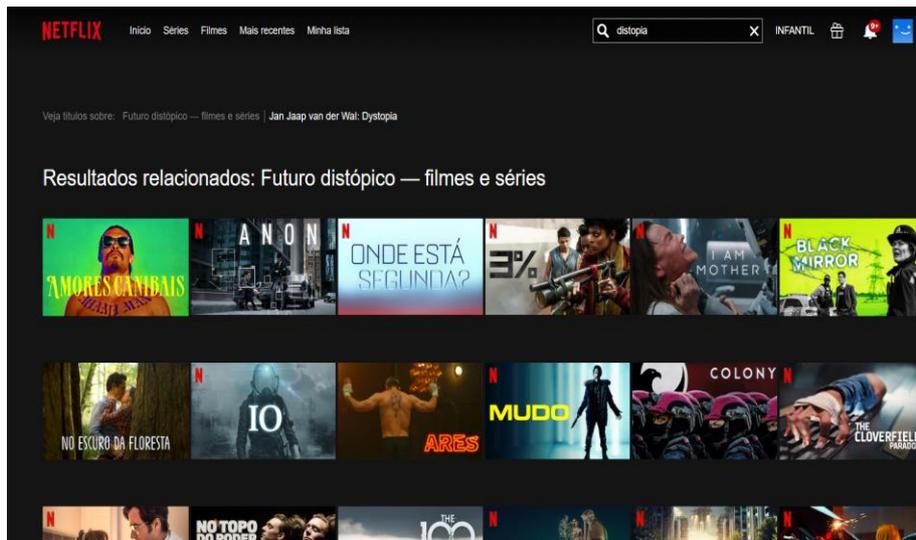
Figura 01 – Categoria “Futuro distópico” na Netflix

⁷⁰ Disponível em: < <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/netflix-originais-sao-minoria/> >. Acesso 12 jul. 2019.

Disponível em < <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/netflix-novas-series-brasileiras/> >. Acesso 12 jul. 2019.

Disponível em < <http://telepadi.folha.uol.com.br/espectador-da-netflix-e-mais-jovem-mas-mais-pobre-que-assinante-de-tv-paga-aponta-estudo/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁷³ Cf: < <https://www.justwatch.com/> >.



Fonte: Netflix⁷⁴

Assim, a plataforma utiliza uma organização bastante intuitiva e rápida para categorizar produções com temáticas correlacionadas. Listamos estas produções na tabela abaixo (TAB. 1):

Tabela 1 - Séries de “futuro distópico” da Netflix

⁷⁴ Disponível em: < https://www.netflix.com/search?q=distopia&suggestionId=2299461_genre >. Acesso: 10 de maio de 2020.

Título	Original	País	Sinopse
<i>3% - Três Por Cento</i>	Sim	Brasil	Em um futuro onde a elite vive no conforto do Maralto, todos os jovens de 20 anos passam por um processo seletivo para viver lá. Mas só 3% serão aprovados.
<i>Black Mirror</i>	Sim (Até 2014, Channel 4)	Reino Unido	Esta série antológica de ficção científica explora um futuro próximo onde a natureza humana e a tecnologia de ponta conformam um perigoso conflito.
<i>Colony</i>	Não (USA Network)	Estados Unidos	Quando L.A. é invadida por forças externas e vira um local murado, um ex-agente do FBI e sua esposa arriscam tudo para encontrar seu filho perdido.
<i>The 100</i>	Não (The CW)	Estados Unidos	Quase 100 após um apocalipse nuclear devastar a Terra, 100 sobreviventes de uma estação espacial voltam para avaliar as condições do planeta.
<i>Maniac</i>	Sim	Estados Unidos	Dois desconhecidos se aproximam durante o teste de uma nova droga farmacêutica, controlado por um médico com seus próprios traumas e um computador emocionalmente complexo.
<i>Altered Carbon</i>	Sim	Estados Unidos	Após 250 anos no gelo, ele retorna em um novo corpo com uma missão: solucionar um complexo mistério e conquistar sua liberdade.
<i>The I-Island</i>	Sim	Estados Unidos	Com suas memórias apagadas, um grupo de desconhecidos é preso em uma ilha. É hora de lutar para sobreviver.
<i>Osmosis</i>	Sim	França	Na Paris do futuro, dois irmãos criam um implante de alta tecnologia que promete reunir almas gêmeas. Mas os testes revelam surpresas desagradáveis.
<i>1983</i>	Sim	Polônia	Neste suspense sombrio de história alternativa, um estudante de direito ingênuo e um policial veterano descobrem uma conspiração que tiranizou a Polônia por décadas.
<i>Outra Vida</i>	Sim	Estados Unidos	Um enorme artefato alienígena pousa na Terra, e Niko Breckinridge tem de liderar uma missão interestelar para rastrear sua origem e fazer contato com os extraterrestres.
<i>Ad Vitam</i>	Não (Arte)	França	Um policial e uma garota problemática investigam uma onda de suicídios entre adolescentes numa era em que a tecnologia garante a imortalidade.
<i>Filhos do Caos</i>	Não (Taiwanese Public Television Service)	Taiwan	Histórias insólitas trazem à tona as trágicas consequências da pressão social, opressão dos pais e disfuncionalidade em um mundo dominado pela tecnologia.
<i>Marte</i>	Não (National Geographic/FX)	Estados Unidos	Vida real e ficção se misturam neste drama documental sobre a jornada de uma tripulação que deseja colonizar o planeta vermelho no ano de 2033.
<i>Better Than Us</i>	Não (C1R)	Rússia	Uma família em desintegração adquire um robô de alta tecnologia, desejado por uma corporação, investigadores de homicídio e terroristas.
<i>Onisciente</i>	Sim	Brasil	Numa cidade onde os cidadãos são monitorados 24 horas por dia, uma mulher precisa enganar seu drone de vigilância para investigar um assassinato.

Fonte: O autor

Uma breve análise das sinopses dos títulos de “distopia” da Netflix já permite vislumbrar as categorias iconográficas da ficção científica, identificadas por Gary K. Wolf e utilizadas por Ginway (2005) em seu trabalho sobre o gênero no Brasil. Embora a maioria articule, de fato, o ícone da cidade ou da terra devastada, podemos também perceber a presença de robôs, alienígenas e espaçonaves. Ícones da ficção científica que, até então, eram pouco articulados nas obras de distopia. Também soma-se à esta mudança a presença de outros gêneros discursivos, como o suspense, o drama, o humor ou o documentário.

Ao identificarmos a origem dos títulos, podemos perceber algumas das estratégias mercadológicas utilizadas pela empresa. Afinal, a Netflix adquire obras de diferentes partes do mundo. Mas, entre os 15 títulos de ficção seriada identificados, nove são produções originais. Ainda que a maior parte seja dos Estados Unidos, há títulos distópicos de sete países diferentes. O Brasil, ao lado da França, ocupa o segundo lugar nesta lista, com duas produções nacionais vinculadas ao subgênero: as séries *3% - Três Por Cento* e *Onisciente*, ambas do *showrunner* brasileiro Pedro Aguilhera.

3% - Três Por Cento, como mencionamos, é a primeira produção da empresa no Brasil. A série obteve uma recepção morna no mercado nacional, mas foi bastante elogiada no exterior. A narrativa da série canaliza temas e sentimentos que atravessam a contemporaneidade e estão presentes, sobretudo, no universo juvenil. Consideramos que a distopia pode indicar uma forma particular de experimentar o próprio tempo, despertando um sentimento de ausência de futuro ou um futuro ruim. Sob essa perspectiva, buscamos identificar como *3% - Três Por Cento* articula seu potencial crítico diante dos riscos e anseios do mundo atual, no qual o futuro não se apresenta como promissor, afetado por questões do passado e presente, e a relação que a série estabelece com os jovens, seus principais consumidores.

4 ANÁLISE TELEVISUAL DE 3% - TRÊS POR CENTO: DISTOPIA MADE IN BRAZIL

Nos capítulos anteriores, buscamos discutir as relações entre os homens, o imaginário e as imagens na contemporaneidade, e colocamos no centro deste debate a televisão, a ficção seriada e a distopia. Ressaltamos que a compreensão da televisão não pode ser resumida à TV Broadcast na atualidade, muitas vezes tomada como nociva e alienante, e que é preciso enxergá-la como tecnologia e forma cultural (WILLIAMS, 2016). Isto permite entender a lógica do sistema televisivo, que continua dependendo de investimentos financeiros de “velhos” e “novos” conglomerados de comunicação, mobilizando interesses de empresas telemáticas e de fabricantes de dispositivos e fomentando o desenvolvimento de tecnologia para atualização de sistemas de transmissão, operacionalização do uso de algoritmos de compressão de dados e até mesmo pesquisas realizadas por diferentes instituições da sociedade civil. Entretanto, o entendimento da televisão contemporânea demanda também atenção a atuação do público, correspondente a práticas sociais e culturais permeadas por elementos sensíveis que constituem o ato de recepção e funcionam como componentes valiosos para a manutenção dos índices de audiências, observando seus hábitos e vínculos estabelecidos com determinado produto.

Hoje, não há dúvidas de que a televisão está inserida em contextos históricos e socioculturais muito complexos. Entretanto, este sistema não pode ser tomado apenas como um lugar exclusivo de reprodução e perpetuação das forças sociais hegemônicas, mas sim como um campo que converge disputa de enunciações e sentidos sobre a experiência social. A tevê tende a reproduzir estruturas socioeconômicas dominantes, porém, também promove desconstruções de valores e padrões quando aborda temas ainda tabus ou pouco explorados pela sociedade. Tais processos sofrem variações e envolvem tanto interesses dos próprios conglomerados de comunicação e do capital financeiro global quanto expectativas e demandas do público.

O atual estágio do desenvolvimento tecnológico e cultural das sociedades globalizadas chama atenção pelo espalhamento de telas e de conteúdos audiovisuais. Por isso, acreditamos que a imagem, assim como as formas escritas, deve ser entendida como linguagem comum a todos os seres humanos dotados de visão e capacidade de cognição. Hoje, a imagem possui a capacidade de (re)criar e (re)produzir o real, de capturar fragmentos do comum que nos cerca, daquilo que efetivamente vemos e compartilhamos uns com os outros. Entretanto, uma imagem, sem legendas, explicação ou contextualização, pode assumir diferentes formas e inspirar inúmeras narrativas. Afinal, os sentidos das imagens também resultam de elementos da imaginação e interpretação do leitor⁷⁵.

⁷⁵ Esta abordagem das imagens foi trabalhada pela Prof. Beatriz Becker em uma de suas aulas proferidas no 2º semestre de 2018, no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGCOM-ECO/UFRJ).

Esta questão se torna ainda mais complexa quando nos referimos às imagens em movimento. Compreender esse tipo de imagem não é um processo natural, mas algo adquirido ao longo do tempo, como destaca Apkon (2013, p. 78). Mas as imagens fazem cada vez mais parte de nossas vidas. Para as novas gerações, o audiovisual é um tipo de linguagem aprendida e sentida muitas vezes antes mesmo da leitura e da escrita, algo que tomam como natural, à medida em que estão inseridos em um mundo onde telas se fazem cada vez mais presentes. Mas, não somente os jovens têm intimidade com o universo imagético. Pessoas de todas as idades capturam com facilidade o sentido explícito das enunciações em áudio e vídeo, mas raramente apreciam os jogos, as contradições, as combinações estéticas e narrativas, um tipo de atividade que exige mais atenção (AUMONT, 2004).

Ao discutir a imagem cinematográfica, Metz (1972, p. 82) define o cinema como uma linguagem sem língua. Por isso, produz sentido, e pode ser compreendido e servir como forma de escrita. Não possui regras únicas e fechadas, sendo composto por inúmeros códigos, símbolos, sons e imagens. Gramáticas e sintaxes muito particulares, mas que não são universais. Um eixo de câmera que foi quebrado, por exemplo, não está necessariamente errado. Pode causar um estranhamento, pois o personagem irá aparecer do outro lado da tela, mas pode também ser uma opção estética dos autores da obra. Os conteúdos audiovisuais de hoje misturam idiomas e alfabetos, fotografias e vídeos e sons de acervos. A arte gráfica está tão refinada que se mistura inclusive com a pictórica, já que muitos trabalhos dependem das habilidades individuais de ilustradores e *designers*, que utilizam canetas e tablets para transpor seus desenhos diretamente para as telas, sem o uso do papel, onde serão finalizados. Isso sem falar nas modelagens em três dimensões, com volumes, formas e sombras que geram mundos e paisagens que, do contrário, só poderíamos imaginar.

E, da mesma forma que não há uma única forma de realizar uma produção audiovisual, também não há uma única maneira de “ler” ou avaliar estes conteúdos. Entretanto, não há como discordar que, quando assistimos, observamos sempre os mesmos elementos: sons, músicas, performances, imagens, narrativas. É nesse sentido que Aumont (2004) destaca a ausência de um método analítico universal, embora aponte algumas dimensões pré-definidas, como a textual, narratológica, icônica e psicanalista, que indica os efeitos particulares nos espectadores (AUMONT, 2004, p. 10). Tanto Aumont (2004), quanto Vanoye e Goliot-Lété (1994), consideram que as análises de obras cinematográficas constituem duas etapas mais ou menos similares. A primeira é a descrição ou desconstrução, a decupagem do texto audiovisual. A segunda, a interpretação, a reconstrução interpretativa do analista, dos sentidos extraídos por essa leitura. Contudo, boa parte da produção teórica sobre as análises de imagens em movimento ainda gira em torno da cinematografia, mesmo que a TV tenha sido o principal meio de comunicação do século XX, geralmente, considerada pela crítica como um meio desprovido de qualidade.

Algumas proposições metodológicas buscam superar estes problemas ao pensar um método analítico capaz de dar conta destas diferenças. Tratam as formas audiovisuais em sua diversidade, considerando os textos cinematográficos, televisivos, videográficos. Como todo objeto e trabalho exige a escolha de uma metodologia, cabe ao analista escolher aquela que considera a mais eficaz. Optamos pela Análise Televisual (AT), percurso analítico proposto por Becker (2012), que configura uma análise discursiva do texto audiovisual. A AT pode ser aplicada em análises de qualquer produção televisiva, incluindo os conteúdos multimídias, cada vez mais fragmentados e dispersos no ambiente midiático, e é composta por três etapas distintas: i) A contextualização e descrição do objeto de estudo, a obra a ser analisada; ii) A AT propriamente dita, formada por um estudo quantitativo e qualitativo; e iii) A interpretação dos resultados. No estudo quantitativo da AT, são aplicadas seis categorias, e no estudo qualitativo, três princípios de enunciação. As categorias são: i) Estrutura Narrativa, que permite observar como os conteúdos audiovisuais são organizados em uma estrutura discursiva e sua relação com o contexto em que são produzidos, inclusive os elementos hipertextuais e interativos, quando disponíveis; ii) Enunciadores, utilizada para identificar os atores sociais que tomam parte na narrativa, as vozes presentes e ausentes; iii) Temáticas, que oferece a possibilidade de identificar temáticas abordadas pela obra analisada ou os modos como são editorializadas; iv) Visualidade, que oferece a oportunidade de observar os elementos visuais, imagéticos e gráficos da obra⁷⁶; v) Som, aplicada para verificar as músicas, trilhas e outros elementos sonoros utilizados e vi) Edição, que permite justamente avaliar como o texto é montado à partir de combinações entre elementos verbais, imagéticos e sonoros. Já os três princípios do estudo qualitativo são: i) Fragmentação, referente ao caráter condensado e enxuto da programação televisiva, sempre dividida, dispersa e serializada; ii) Dramatização, correspondente à presença da matriz melodramática, capaz de afetar as sensibilidades dos telespectadores, envolvendo-os emocionalmente na construção de acontecimentos de caráter dramáticos que levarão ao clímax da narrativa; e iii) Definição de Identidades e Valores, viabilizando o entendimento dos modos como as narrativas audiovisuais atribuem valores, julgamentos e qualificações aos personagens e conflitos representados na narrativa. Becker (2016) ressalta, entretanto, que além do estudo do texto, a análise dos processos comunicativos televisivos demanda observar também os modos como os programas televisivos estão articulados à outras mídias no ambiente convergente onde estão inscritos, que tanto a forma quanto o conteúdo são importantes nas construções de sentido, bem como as interações que um determinado produto busca estabelecer com as audiências e vice-versa.

Nesta pesquisa, associamos os aportes teóricos e metodológicos da AT à Análise Discursiva de Imaginários (ADI), ou Análise de Imaginários Discursivos (AID), proposta por Juremir Machado

⁷⁶ Aplicamos esta categoria em diálogo com as contribuições de Santos (2019), que realizou uma análise dos elementos arquitetônicos de *3% - Três Por Cento*.

da Silva (2019). Ambas as perspectivas propõem um desvelamento ou desconstrução de camadas que recobrem os objetos e seus discursos.

Todo imaginário é um discurso. A Análise Discursiva de Imaginários examina o conteúdo dos discursos. Ela pode também ser chamada de Análise de Imaginários Discursivos. O inconveniente, neste caso, é a sugestão de que haveria imaginários não discursivos. Trata-se apenas de analisar o imaginário como discurso, o que não elimina a possibilidade de identificar e debater os discursos sobre o imaginário. O que é o imaginário? Um excesso que se esconde. Por se esconder, precisa vir à luz por um processo de desvelamento. O imaginário é excesso ou excedente de significado, aquilo que inconscientemente dá sentido a alguma coisa ou alguma vivência. Esse excesso mobiliza. É reservatório de sentidos e motor de ações. Ele não se dá a ver imediatamente. Está sempre por trás dos discursos. Por imaginário, deve-se entender aqui uma narrativa inconsciente ou uma ficção subjetiva vivida como realidade objetiva cuja formação ou cristalização permanece encoberta exigindo um descobrimento (SILVA, 2019, p. 96-7).

Silva (2019, p. 98) avalia que a ADI pode ser utilizada para examinar enunciados. Isto é, discursos realizados e articulados em conjunto por meio de palavras, sons e imagens. Isto permite eleger o que chama de Tópicos Emergentes (TE), pistas que emergem dos imaginários encobertos. “A essência do discurso não é discursiva, mas de imaginário. Por essência deve-se entender aqui a verdade mais profunda localizável por um processo de aproximação e desconstrução” (ibidem, p. 100).

Em síntese, considera o imaginário como uma visão de mundo, oculta em um discurso explícito e que pode ser analisado. O imaginário está encoberto consciente ou inconscientemente, pois é força ou energia mobilizadora invisível que se revela por ideologias, subjetividades, emoções e significados superfaturados (ibidem, 103-5). Dessa forma, a ADI funciona mais como uma perspectiva teórica do que um percurso metodológico em si, que pode ser pensada para todos os tipos de textos e falas, sem focalizar, necessariamente, o audiovisual.

A AT, por sua vez, consiste, justamente, em um instrumento de leitura crítica dos conteúdos e formatos audiovisuais (BECKER, 2016). Está amparada em contribuições da Semiologia dos Discursos Sociais⁷⁷, dos Estudos Culturais, das teorias do jornalismo e da comunicação e de pesquisas sobre a televisão e o audiovisual (BECKER, 2012, 2005). As narrativas audiovisuais são desveladas como modos de dizer e fazer ver, por meio de suas construções e representações. Nesse sentido, a AT pressupõe que não existe elementos falsos ou fabricados, mas discursos que tecem a cultura e a experiência social. Assim, funciona como uma ferramenta analítica para desvelar os sentidos do texto audiovisual, sendo inclusive pertinente às proposições da *Media Literacy*, promovendo a leitura

⁷⁷ As contribuições da Semiologia dos Discursos Sociais são baseadas em três postulados apresentados por Pinto (1995, *apud* BECKER, 2005): i) O da Semiose Infinita, onde se forma uma rede sem fim de representações; ii) O da Economia Política do Significante, que considera os fenômenos culturais sob as lógicas de produção, circulação e consumo de um mercado simbólico inserido em contextos específicos; e III) O da Heterogeneidade Enunciativa, que entende as múltiplas vozes que formam os discursos, relativizando a hegemonia das mídias diante dos receptores.

crítica e criativa dos indivíduos de textos audiovisuais nos processos de aprendizagem (BECKER, 2016).

Esta metodologia já foi utilizada anteriormente em outros trabalhos para a leitura crítica de textos televisivos, com significativos resultados⁷⁸. Nesta pesquisa, aplicaremos a AT para observar como a série *3% - Três Por Cento* constrói seu próprio universo distópico, apontando os seus elementos estéticos e narrativos. Queremos compreender o que esta representação ficcional de um futuro hipotético da humanidade diz sobre o atual momento do mundo, principalmente se considerarmos que a distopia, em si, já indica uma forma muito particular de experimentar o próprio tempo, marcado por diversos riscos, medos e anseios de ordem natural e social. Inserida na lógica do mercado global de produção, distribuição e consumo de áudio e vídeo, consideramos que *3% - Três Por Cento* apresenta um enredo que consegue canalizar os temas e sentimentos que atravessam o atual contexto da sociedade contemporânea, e é direcionada, especialmente, à juventude, público-alvo das distopias.

Adotamos, portanto, como metodologia para análise desta série a Análise Televisual (BECKER, 2012) e na etapa do estudo qualitativo ainda incorporamos importantes contribuições da ADI, proposta por Silva (2019). Por isso, elegemos três Tópicos Emergentes (TE), amparados na reflexão crítica apresentada no capítulo 2 e como sugerido pelo autor, os quais são aqui associados à Definição de Identidades e Valores, um dos três princípios de enunciação a serem aplicados no estudo qualitativo da AT, como explicado anteriormente. São eles: i) o mito da meritocracia; ii) a privatização das utopias e sua conversão em distopias por meio do autoritarismo; e iii) a ausência de um futuro ou a transformação radical. Queremos avaliar estes pontos em específico ao longo do estudo, e perceber até que ponto se estabelece uma relação direta entre a obra, o imaginário distópico e a crise do mundo contemporâneo. O nosso *corpus* compreende os 33 episódios da série, divididos em quatro temporadas de 8, 10, 8 e 7 episódios, respectivamente, um conjunto de conteúdos audiovisuais que totalizam 1443 minutos ou 24 horas de tempo de duração.

Como mencionado anteriormente, a premissa da série é a de que, num futuro próximo, o mundo como conhecemos não existe mais. O Brasil foi extinto e a maior parte da população ocupa uma pequena fração de terra, localizada em algum ponto do litoral da Amazônia Equatorial. O Continente, outrora um lugar verde e úmido, é agora árido e quente. As pessoas vivem em uma cidade encravada dentro de uma cratera, causada pela extração de recursos naturais, como a água. A vida nesse lugar não é fácil. Os prédios que um dia foram construídos são agora esqueletos abandonados, com alvenaria e vigas expostas, e a maior parte da população mora em favelas, sem ter acesso à comida ou água. Não há vida digna no Continente. Mas há uma possibilidade de sair de lá. À 7 mil

⁷⁸ Este percurso metodológico muito contribuiu, inclusive, para a realização da Dissertação do autor desta Tese (MACHADO, 2016), auxiliando a leitura crítica da série *Sessão de Terapia*.

quilômetros, em algum lugar do Atlântico, encontra-se Maralto, um lugar de natureza preservada, mas tecnologicamente desenvolvido, criado pelo Casal Fundador. A ilha só pode ser acessada por aqueles dignos de mérito, os 3% selecionados, anualmente, pelo Processo. Esta única chance de sair do Continente pode ocorrer quando os jovens completam 20 anos. O problema é que nem todos concordam com o Processo. A Causa, um movimento clandestino de resistência, quer o fim do Processo, pois acredita que a vida digna é um direito de todos, e não apenas do Maralto.

4.1 Contextualizando 3% - *Três Por Cento*

Após os realizadores publicarem, no YouTube, um episódio piloto de *3% - Três Por Cento* com boa repercussão nas redes sociais em 2011, esta série, de autoria de Pedro Aguilera, foi lançada como a primeira produção brasileira da Netflix. Na época, o projeto havia sido desenvolvido pela Maria Bonita Filmes e parcialmente financiado pelo programa FICRV/Mais Cultura, do Ministério da Cultura para fomentar a “a teledramaturgia independente e viabilizar a produção de minisséries voltadas para jovens das classes C, D e E, com olhar inovador”⁷⁹. O programa piloto adota um visual mais neutro, com tons cinzas e ambientes fechados de tom industrial (SANTOS, 2019), articulando uma estética que lembra o filme *Os Doze Macacos*. Como são poucos os recursos, não há efeitos gráficos, e todo o processo é bastante “analógico”. Mesmo assim, parte do enredo é preservada na produção da Netflix, dessa vez em parceria com a Boutique Filmes. Os atores do piloto não estão na série completa, que inclusive traz mais diversidade ao incluir negros e pardos, ausentes até então.

A 1ª temporada só foi lançada em 25 de novembro de 2016, cinco anos após a realização do piloto. Segundo os produtores, a série foi recusada por diversas emissoras, inclusive pela Netflix, em um primeiro momento. Apesar da empolgação, seu lançamento não foi tão bem recebido pela crítica especializada e o público brasileiro⁸⁰. Mas, nos Estados Unidos, ocorreu o contrário. *3% - Três Por Cento* foi a ficção seriada de língua não-inglesa mais assistida da plataforma, e ocupou o segundo lugar na lista de originais mais “maratonados”⁸¹. Tal sucesso garantiu a continuidade da série e outras três temporadas foram lançadas em 2018, 2019 e 2020. Por isso, é uma produção bastante afinada com as atuais características do ecossistema televisivo, faz parte de um amplo mercado de áudio e vídeo que atinge 190 países – ou mercados – distintos. A série, iniciada como uma produção local, só ganhou evidência no mercado internacional, tornando-se parte das estratégias da Netflix em mercados estrangeiros. A empresa cria projetos interculturais e propõe um modelo de dramaturgia de ficção seriada afinado com o caráter global de seu catálogo, porém, ao mesmo tempo, abre

⁷⁹ Disponível em < <https://bit.ly/2TQRhBB> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁸⁰ Disponível em < <https://bit.ly/2hmR2xN> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁸¹ Disponível em < <https://bit.ly/2P4auf8> >. Acesso 12 jul. 2019.

oportunidades para produções locais (MASSAROLO, MESQUITA, et. al., 2017). Além disso, no Brasil, a produção de obras de ficção científica ou distópica não é comum, tais gêneros normalmente são associados a grandes orçamentos, efeitos especiais e salas de cinema⁸².

Os 33 episódios divididos em quatro temporadas possuem aproximadamente cinquenta minutos, e são gravados em Ultra HD (4K), padrão de resolução de vídeo utilizado pela Netflix em suas produções e no próprio catálogo. Todos são nomeados como capítulos, seguido de um subtítulo que dá pistas sobre algum elemento importante para o desenvolvimento de cada uma de unidades narrativas (TAB. 2).

Tabela 2 – Lista dos episódios de 3% - Três Por Cento

Temporada	Episódio	Título	Sinopse
1	1	Capítulo 01: Cubos	Os jovens de 20 anos do Continente chegam às modernas instalações, onde passarão pelo Processo. A única chance de irem para o mundo de privilégios do Maralto.
1	2	Capítulo 02: Moedas	O exame médico de Fernando leva a uma incrível descoberta. Um desafio de lógica aumenta a tensão no grupo. Aline tenta descobrir o segredo de Ezequiel.
1	3	Capítulo 03: Corredor	Ao passar por um túnel, Joana tem uma visão do passado. Ezequiel recebe uma visita inesperada.
1	4	Capítulo 04: Portão	Presos no alojamento sem água nem comida, os candidatos se esforçam para encontrar uma saída. Uma súbita mudança no teste revela uma outra face de Marco.
1	5	Capítulo 05: Água	Memórias dolorosas vêm à tona, quando Aline revela o que sabe a Ezequiel e diz que seu silêncio tem um preço.
1	6	Capítulo 06: Vidro	Os candidatos encontram uma oferta tentadora ao chegarem ao novo alojamento. Os que decidem ficar enfrentam testes individuais cada vez mais difíceis.
1	7	Capítulo 07: Cápsula	A noite de comemoração se transforma em caos quando oficiais do Processo percebem que há um traidor no grupo e começam a interrogar os candidatos.
1	8	Capítulo 08: Botão	Na manhã do Ritual de Purificação, revelações bombásticas e viradas de casaca colocam o destino dos quatro candidatos em jogo.

⁸² As percepções das críticas estrangeiras e nacionais serão aprofundadas no capítulo seguinte, dedicado à recepção da série.

2	1	Capítulo 01: Espelho	Às vésperas do novo Processo, Joana tenta provar seu valor para o líder da Causa e Michele recebe um ultimato de Ezequiel.
2	2	Capítulo 02: Torradeira	Rafael tenta conseguir uma vaga no batalhão do Continente e relembra seu primeiro ano no Maralto. Relutante, Fernando treina os futuros participante do Processo.
2	3	Capítulo 03: Estática	Desesperado para proteger Glória, Fernando percebe que não há outra maneira de acabar com o Processo. Michele e Rafael tentam contatar a Causa, cada um à sua maneira.
2	4	Capítulo 04: Guardanapo	Ivana e Joana interrogam seus prisioneiros para descobrir quem diz a verdade. Marcela pede ajuda a uma pessoa do Continente.
2	5	Capítulo 05: Lampião	Michele e os outros descobrem um lado desconhecido de Ezequiel com o relato de sua jornada do Processo 80 até o presente.
2	6	Capítulo 06: Garrafas	A caçada pelos membros da Causa se intensifica. Michele e Joana procuram pela bomba e Fernando toma uma atitude ousada.
2	7	Capítulo 07: Névoa	Fernando encontra um aliado inesperado. Michele passa por um procedimento misterioso. Uma crise deixa Rafael dividido entre Elisa e sua missão.
2	8	Capítulo 08: Sapos	Joana se vê nas mãos de uma figura do passado, Michele é levada para um esconderijo remoto e Marcela recebe um convite inesperado.
2	9	Capítulo 09: Colar	Enquanto Rafael, Fernando e Joana seguem com o plano, Michele descobre algo surpreendente sobre a história do Maralto.
2	10	Capítulo 10: Sangue	Contratempos obrigam Fernando e Joana a improvisar. No dia do Processo, tudo vira um caos e Michele decide criar o seu próprio plano.
3	1	Capítulo 01: Areia	Enquanto Joana visita a Concha, o novo santuário de Michele, uma tempestade de areia se aproxima, provocando caos e destruição.
3	2	Capítulo 02: Lâmina	Os habitantes da Concha se preparam para a próxima fase do Processo de Seleção. Joana convoca aliados da Causa e apresenta seu grande plano.
3	3	Capítulo 03: Remédio	Forçada a substituir Michele em um teste, Elisa sente saudades do Maralto. Artur luta para esconder sua condição de Rafael.
3	4	Capítulo 04: Pato	Os suprimentos estão acabando, e Michele corre para reduzir a população da Concha pela

			metade. Em <i>flashbacks</i> , o Casal Fundador enfrenta um dilema agonizante.
3	5	Capítulo 05: Alavanca	Glória angaria suporte para seu ataque, levando caos à Concha. Marco recorre a medidas extremas ao ficar sem comida para o filho.
3	6	Capítulo 06: Alçapão	Com o contingente do Maralto a caminho, os novos moradores da Concha vasculham o deserto à caça dos fugitivos. Elisa lida com lembranças difíceis.
3	7	Capítulo 07: Jardrone	Joana e Rafael correm para encontrar provas de sabotagem, enquanto Michele enfrenta uma multidão furiosa. Surgem novos detalhes da atuação de Glória no Processo.
3	8	Capítulo 08: Onda	A verdade sobre a sabotagem finalmente vem à tona no momento em que Marcela se prepara para conquistar a Concha e executar uma missão pessoal secreta.
4	1	Capítulo 01: Lua	Um grupo da Concha é convidado para o Maralto e Joana tem a chance de se vingar, mas acaba se distraindo com lembranças perturbadoras.
4	2	Capítulo 02: Choque	Depois de receber uma notícia surpreendente de André, Michele começa a treinar Xavier para outro tipo de missão. Verônica acompanha Joana em uma reunião secreta.
4	3	Capítulo 03: Fogo	O grupo se prepara para invadir o CRT. Glória faz um acordo decisivo. Michele fica presa. Rafael reencontra uma pessoa conhecida.
4	4	Capítulo 04: Submarino	Forçados a recorrer ao plano B, Joana e os outros fogem para um esconderijo subterrâneo. Natália precisa tomar uma decisão difícil.
4	5	Capítulo 05: Pintura	O pânico toma conta do Maralto. Marcela se esforça para restaurar a ordem. Marco descobre que a mãe não é a única parente que ele tem na ilha.
4	6	Capítulo 06: Botões	Em meio a tensões e rumores, André fecha o prédio do Processo e propõe um último desafio aos candidatos.
4	7	Capítulo 07: Sol	Com a nova realidade, as facções do Continente e do Maralto estão à beira de uma guerra, mas um artefato perdido traz um raio de esperança.

Fonte: Netflix⁸³

⁸³ Informações retiradas da própria Netflix e organizadas pelo autor. Disponível em: < <https://www.netflix.com/title/80074220> >. Acesso 13 jan. 2021.

4.2 Análise Televisual

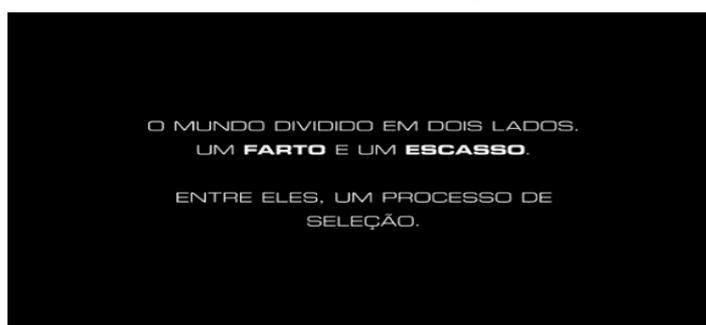
4.2.1 Estudo quantitativo

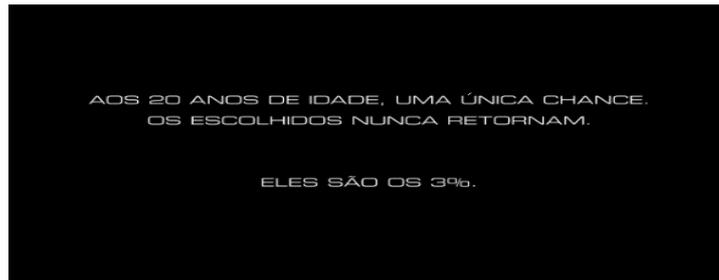
Nesta etapa, aplicamos as seis categorias do estudo quantitativa da AT, como descrito anteriormente. A primeira delas é a **Estrutura Narrativa**, categoria que permite perceber como a obra organiza o seu enredo. Pelas próprias sinopses, é possível notar como a série articula diferentes arcos narrativos e temporalidades que contribuem para o avanço da história como um todo. A narrativa se inicia mais de cem anos após a criação do Maralto pelo Casal Fundador, no Dia do Processo 104. Os eventos mostrados em cada uma das temporadas se sucedem em curtos espaços de tempo. Os resultados dessas ações definem as trajetórias das personagens, que mudam, significativamente, nos episódios seguintes.

O desenvolvimento da série se torna mais complexo à medida em que são incorporados *flashbacks* junto aos acontecimentos. Isso explica as motivações e conflitos das personagens, que podem ocupar o arco central do episódio. Essa estrutura é bastante utilizada em seriados, especialmente aqueles com muitas personagens, como é o caso da própria *3% - Três Por Cento*. Uma fórmula que se repete em diversas outras séries, inclusive da Netflix, e que ajuda na complexificação da narrativa. E, apesar da continuidade direta entre as temporadas, há elipses entre elas, de forma que a narrativa avança ao menos dois anos, sempre permeada por cenas e imagens de diferentes momentos. Alguns episódios da terceira e da quarta temporadas articulam até três linhas temporais para justificar os acontecimentos do presente da série.

Como essa **Estrutura Narrativa** se torna um tanto complexa, utiliza-se intertítulos. O recurso é usado com frequência em obras audiovisuais, especialmente as distópicas, pois ajudam a orientar os espectadores dentro daquele universo. Na 1ª temporada, os intertítulos estão sobre um fundo preto (FIG. 2 e 3), enquanto na segunda, está sobre um oceano (FIG. 4), em referência à Maralto, até então não mostrado. Na 3ª temporada, o intertítulo destaca a criação da Concha (FIG. 5), e mantém o uso de legendas que explicam os deslocamentos geográficos e temporais, o que auxilia a compreensão dos diferentes locais e temporalidades em um mesmo episódio. Na 4ª temporada, o intertítulo é utilizado no último episódio para anunciar o fim da divisão entre Continente e Maralto (FIG. 6 e 7).

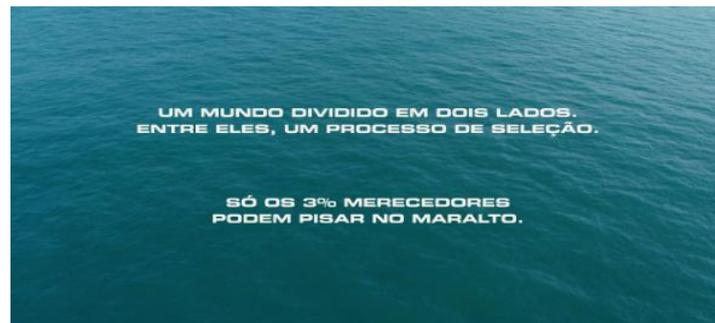
Figuras 2 e 3 - Intertítulos - 1ª Temporada, Episódio 1





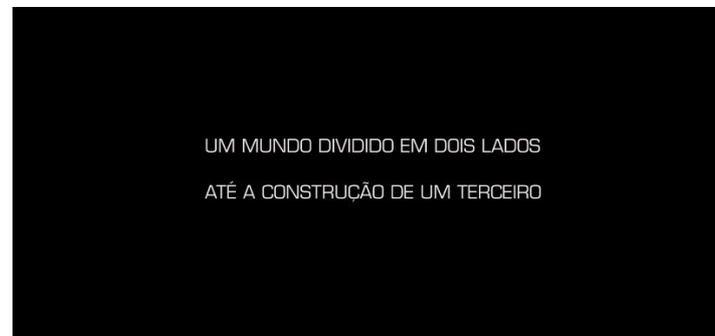
Fonte: Netflix⁸⁴

Figura 4 - Intertítulo - 2ª Temporada, Episódio 1



Fonte: Netflix⁸⁵

Figura 5 - Intertítulo - 3ª Temporada, Episódio 1



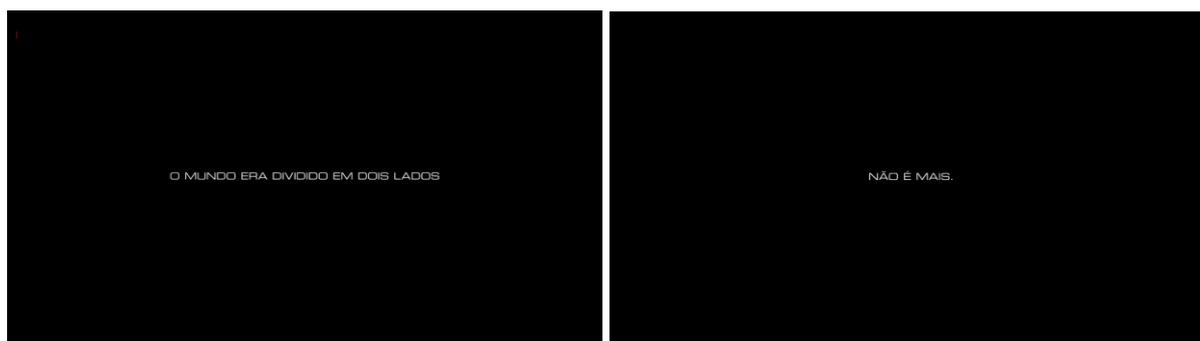
Fonte: Netflix⁸⁶

⁸⁴ Disponível em < www.netflix.com.br >.

⁸⁵ Disponível em < www.netflix.com.br >.

⁸⁶ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Figuras 6 e 7: Intertítulo - 4ª Temporada, Episódio 7



Fonte: Netflix⁸⁷

Com o auxílio da categoria **Enunciadores**, percebemos como esta estrutura garante a renovação do elenco, dos arcos e das personagens, contribuindo para o desenvolvimento da narrativa. Nesse sentido, *3% - Três Por Cento* tem um elenco grande e diverso, especialmente a partir da 2ª temporada, quando há um aumento de 40 para 65 personagens⁸⁸. Por isso, é compreensível que a terceira e quarta temporadas apresentem um menor número de personagens novos, ainda que algumas adições sejam feitas. Organizamos uma tabela (TAB. 3), para auxiliar na compreensão no desenvolvimento da narrativa e dos principais enunciadores da série.

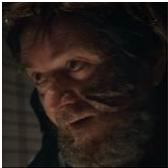
Tabela 3 - Personagens da 1ª e 2ª temporada de 3% - Três Por Cento

Personagens (Atores e/ou Atrizes)	Temporadas	Descrição
Michele (Bianca Comparato) 	1, 2, 3 e 4	Infiltrada da Causa. Michele deseja vingança, após a suposta morte do irmão durante uma prova. Na 3ª temporada, ela se torna a fundadora da Concha, após descobrir a verdade sobre o Casal Fundador. Na última temporada, a personagem é assassinada pelo seu irmão, André, depois de se tornar o Chefe da Divisão de Segurança do Maralto.

⁸⁷ Disponível em < www.netflix.com.br >.

⁸⁸ Disponível em: < <https://www.omelete.com.br/series-tv/3-as-novidades-do-maralto-e-do-continente-visitamos-o-set-da-segunda-temporada> >. Acesso 12 jul. 2019.

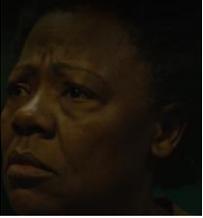
<p>Fernando (Michel Gomes)</p> 	1 e 2	O jovem cadeirante é filho do pastor Antônio. Ele não sabe se quer ou não passar para o Maralto, onde existe uma cura para sua condição. O ator sai da série e a sua personagem morre na passagem da 2ª para a 3ª temporada, embora seja mencionada em diversos episódios.
<p>Ântônio (Dárcio de Oliveira)</p> 	2, 3 e 4	Pai de Fernando, pastor de uma igreja do Continente que prega fé no Processo e no Casal Fundador.
<p>Rafael/Tiago (Rodolfo Valente)</p> 	1, 2, 3 e 4	O infiltrado Rafael roubou o chip de registro (espécie de documento implantado atrás da orelha de todos os moradores do Continente e Maralto) do irmão para poder prestar o Processo uma segunda vez em nome da Causa.
<p>Joana (Vaneza Oliveira)</p> 	1, 2, 3 e 4	Implantou um chip ilegal para poder prestar o Processo e fugir de uma milícia que a procurava no Continente após ter atirado, acidentalmente, em Gerson, filho do chefe dos milicianos (Bruno Bellarmino).
<p>Marco (Rafael Lozano)</p> 	1, 2, 3 e 4	Ele é considerado um dos favoritos ao Processo, pois seus familiares costumam ser aprovados. Tem um final trágico durante uma das provas, mas retorna na 2ª temporada com sérios problemas físicos e psicológicos. Se torna parte da milícia, com vergonha de retonar para casa, e depois vai morar na Concha. Morre no fim da 4ª temporada, após se recusar a voltar ao Continente.

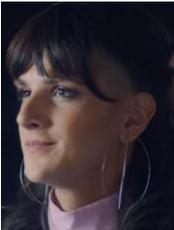
<p>Ezequiel (João Miguel)</p> 	1 e 2	<p>Controla o Processo há cinco anos. Era casado com a supervisora Julia (Mel Fronckowiak), agora falecida, no primeiro caso de suicídio do “lado de lá”. Ezequiel tenta cuidar do filho de Julia, mas é cada vez mais difícil ir ao Continente escondido para encontrar a criança, nascida antes da esposa passar no Processo. Morre na 2ª temporada, quando Marcela, a chefe da divisão que assume o seu lugar como Líder do Processo, descobre que ele mesmo já havia participado da Causa.</p>
<p>Conselheiro Matheus (Sérgio Mamberti)</p> 	1	<p>Membro do Conselho do Maralto, deseja remover Ezequiel do controle do Processo, um dos cargos de maior destaque daquela sociedade. Não participa das temporadas posteriores.</p>
<p>Aline (Viviane Porto)</p> 	1 e 2	<p>Enviada por Matheus para vigiar o trabalho de Ezequiel. Ela tem um final trágico, após ser responsabilizada pela tentativa de assassinato de Ezequiel, feita por Michele. Não participa das temporadas posteriores.</p>
<p>Cássia (Luciana Paes)</p> 	1, 2 e 4	<p>Chefe de segurança, também responsável pelas câmeras de vigilância do Continente e das sessões de tortura. Faz uma pequena participação na 4ª temporada, onde revela ter se tornado uma caçadora da Causa graças à Ezequiel. Ela mostra também o seu ressentimento com o Maralto e a sua desilusão com o lugar.</p>
<p>Velho (Celso Frateschi)</p> 	1, 2 e 4	<p>Líder principal da Causa. Conheceu Tânia, fundadora do movimento, ainda criança, e foi o responsável pelo treinamento de Ezequiel, Michele, entre outros.</p>

<p>Nair (Zezé Motta)</p> 	1, 2, 3 e 4	Conselheira, próxima de Ezequiel. Assume lugar de destaque no Conselho no decorrer das temporadas.
<p>Ivana (Roberta Calza)</p> 	2 e 4	Uma das líderes da Causa. Ela se suicida para que Rafael não seja descoberto pela segurança do Maralto. Faz uma breve participação na 4ª temporada em um flashback de Rafael, recrutando-o.
<p>Silas (Samuel de Assis)</p> 	2 e 4	Médico no Continente, um dos líderes da Causa. Tem um envolvimento com Joana, mas morre no fim da 2ª temporada. Aparece posteriormente em um flashback de Natália, recrutada por ele para vestir um colete-bomba para explodir durante o Processo.
<p>Marcela (Laila Garin)</p> 	2, 3 e 4	Nova chefe chefe da Divisão de Segurança. Ao longo da temporada, a personagem se torna a grande vilã, após matar Ezequiel e assumir o seu cargo. Marcela é também a mãe de Marco, e quem apagou a memória de André. No fim da 3ª temporada, é presa na Concha, mas depois é solta por Glória. Ao retornar para o Maralto, não consegue recuperar o cargo, agora ocupado por André.
<p>Glória (Cynthia Senek)</p> 	2, 3 e 4	Amiga de Fernando. Vai prestar o Processo 105. Possui grande fé e faz parte da igreja de Antônio. Na 3ª temporada, se alia à Marcela para invadir a Concha após ser eliminada no Processo de Michele. A aliança se mantém na 4ª temporada, quando solta Marcela e incendeia a Concha, para se arrepender depois.

<p>Elisa (Thais Lago)</p> 	2, 3 e 4	Médica em Maralto. Ela se apaixona por Rafael, o ajuda e quase morre ao tomar um tiro em uma confusão no Continente. Posteriormente, Elisa vai para a Concha.
<p>Casal Fundador Laís (Fernanda Vasconcellos)</p>  <p>Vitor (Silvio Guindane)</p> 	2, 3 e 4	Na 2ª temporada, descobrimos que o Casal Fundador era, na realidade, um trio desfeito tragicamente. Laís e Vítor foram os responsáveis por decidir sabotar a usina que arrasou o Continente. Também descobrimos, por <i>flashbacks</i> , que o Casal Fundador teve uma filha, Tânia. Ela fundou a Causa, após ser mandada de volta para o Continente e ser reprovada no Processo. No fim da série, é revelado que ambos estavam arrependidos da criação do Processo e da divisão entre Continente e Maralto.
<p>Samira (Maria Flor)</p> 	2	Samira era a terceira integrante do Casal Fundador. Foi morta por Laís e Vítor ao ser contra a sabotagem do Continente. Era filha de um dos investidores do Maralto.
<p>Olavo (Norival Rizzo)</p> 	2	Pai de Samira. Um dos investidores do Maralto.

<p>André (Bruno Fagundes)</p> 	2, 3 e 4	<p>Irmão de Michele. Descobre a verdade sobre o Casal Fundador. É acusado de assassinar seu mentor, e, por isso, tem a memória apagada. Fica preso, no primeiro caso de assassinato no Maralto, mas é solto por Marcela e se torna seu braço direito. Após a prisão da comandante, André dá um golpe e age de forma psicótica, sem nunca deixar de acreditar na ideologia da superioridade do Maralto.</p>
<p>Artur (Léo Belmonte)</p> 	3 e 4	<p>Irmão mais novo de Rafael/Tiago. Foge da casa da mãe para ficar com o irmão mais velho. Volta-se contra Michele, após falhar no Processo criado por ela para definir quem permanece na Concha. Na 4ª temporada, faz uma breve participação como um dos integrantes da milícia.</p>
<p>Natália (Amanda Magalhães)</p> 	2, 3 e 4	<p>Natália também era da Concha, mas não passou no Processo de Michele. Se une a Joana, com quem se envolve romanticamente. Posteriormente, assume um papel de destaque na trama. Descobrimos que foi da Causa, sendo ela quem descobre sobre Tânia.</p>
<p>Xavier (Fernando Rubro)</p> 	3 e 4	<p>Xavier foi para a Concha antes mesmo de tentar o Processo do Maralto. Ele se considera um “azarado”, uma vez que nenhum membro de sua família passou no Processo. Volta infiltrado no Processo comandado por André na 4ª temporada, sendo aprovado. Após a morte de Michele, Xavier quer matar André para se vingar.</p>

<p>Larissa (Teka Romualdo)</p> 	1, 2, 3 e 4	<p>É a babá que cuidou de Marco e ficou responsável pelo filho deixado por ele no Continente, depois de prestar o Processo, reprovar e não voltar para a casa da família Álvares. Larissa abandona a casa na 4ª temporada, após o fim do Maralto.</p>
<p>Leonardo Álvares (Ney Matogrosso)</p> 	3 e 4	<p>Pai de Marcela que está doente. Diz que adoeceu após descobrir que seu bisneto, o filho de Marco e o último dos Álvares, teve o seu chip de registro retirado e foi impossibilitado de prestar o Processo futuramente. Para agradar o pai, Marcela constrói um plano para tomar a Concha e restituir o registro na criança, que passa a se chamar Leonardo. Quando vai ao Maralto, Marco se encontra com o avô, e ambos decidem permanecer e morrer na ilha.</p>
<p>Tânia (Thainá Duarte)</p> 	3 e 4	<p>Tânia é a filha do Casal Fundador. Nasceu no Maralto, mas, por uma decisão do Conselho, foi levada para o orfanato do Continente. Por meio de <i>flashbacks</i>, descobrimos que Tânia foi reprovada no Processo com anuência de seus próprios pais, dando início à Causa. A ideia era retomar o Maralto pois era um direito, uma vez que nasceram lá antes da proibição de ter filhos. Na 4ª temporada, descobrimos que ela foi a fundadora da Causa e mandou enterrar a mãe com um artefato, após Laís ser morta nas ruas do Continente. Ela pretendia levar a filha de volta para o Maralto, o último desejo de Vítor, agora doente.</p>

<p>Verônica (Verônica Bonfim)</p> 		<p>Conselheira do Maralto. Pede ajuda aos protagonistas para retirar André do poder. Joana acredita que ela é sua mãe, o que é negado por Verônica posteriormente.</p>
<p>Denise (Rita Batata)</p> 	<p>1 e 4</p>	<p>Uma das entrevistadoras na 1ª temporada. Retorna na 4ª temporada como auxiliar de André.</p>
<p>Ariel (Marina Mathey)</p> 	<p>3 e 4</p>	<p>Amiga de Glória. Prestam o Processo juntas e é aprovada. Se torna uma das auxiliares de André após o golpe, participando da aplicação de provas do Processo. Posteriormente, muda de lado, e ajuda os protagonistas.</p>
<p>Pedro (João Paulo Bienermann)</p> 	<p>4</p>	<p>Candidato que presta o Processo com Xavier. Após ser aprovado, nega a destruição do Maralto e se torna um dos seguranças de André, sem questionar as ordens absurdas dadas pelo irmão de Michele.</p>
<p>Conselheira Patrícia (Fernanda Stefanski)</p> 	<p>4</p>	<p>Por <i>flashbacks</i>, descobrimos que esta Conselheira foi a responsável por criar a Divisão de Segurança do Maralto, uma força armada, no ano do Processo 28, contra a vontade do Casal Fundador. Ela convence o Conselho ao mostrar como a Causa está crescendo. É ela quem decide apagar a identidade de Laís e Vítor, transformando o Casal Fundador em uma ideologia.</p>

O enredo de *3% - Três Por Cento* avança conforme as ações das personagens. Sendo assim, descobrimos, ao final da 1ª temporada, que Michele e Rafael são selecionados para irem até Maralto. Ezequiel não sabe que o jovem é um infiltrado. Mas sabe que Michele é uma infiltrada, mantendo-a aprovada mesmo depois de tentativa de envenená-lo. Ele tenta fazê-la mudar de lado, utilizando o fato de seu irmão estar vivo. Já Fernando, mesmo quase aprovado, abandona a seleção, achando que Michele havia sido reprovada. Joana, por sua vez, não passa por se recusar a cumprir seu último teste, onde deveria apertar um botão para executar um prisioneiro. Marco, mesmo com o favoritismo, inclusive entre os organizadores do Processo, tem um surto durante uma prova social onde todos deveriam cooperar para garantir as porções de comida. Ele mata uma participante e se torna o líder de um grupo violento, mas ao fim da prova acaba prensado por uma porta de aço.

Na 2ª temporada, há uma complexificação, em decorrência do aumento no número de personagens e a criação de dois núcleos distintos: Continente e Maralto. O primeiro, envolve as personagens reprovadas. Joana segue sendo perseguida pela milícia, mas agora quer entrar para a Causa, liderada por Ivana e Silas, já que Velho foi denunciado por Michele e está preso por ordens de Ezequiel. Já Fernando, volta para a casa do pai. Está amargurado e desacreditado. Não se arrepende da decisão, mas agora enxerga o Processo com o olhar de quem viveu péssimas experiências. Isso gera atrito com o seu pai Antônio, pastor que prega a fé na seleção. Quem ajuda Fernando a se recuperar é sua vizinha e amiga de infância, Glória, que vai prestar exame para o Processo.

Em Maralto, acompanhamos a conturbada relação de Michele com Ezequiel. O chefe do Processo vê algo de si na jovem, uma vez que descobrimos sua estreita relação, no passado, com o Velho e com a Causa. Ezequiel convence Michele a mudar de lado ao prometer um dia soltar André, seu irmão, preso pelo primeiro assassinato. Já Rafael se envolve romanticamente com Elisa, uma médica da ilha. Ele se mantém fiel à Causa, e essa relação é motivo de conflito interno. Outro destaque do núcleo de Maralto é Marcela, nova chefe da Divisão de Segurança, que se opõe às ideias de Ezequiel. Descobrimos, por meio de *flashbacks*, que o Casal Fundador era, na realidade, um trio poliafetivo. O irmão de Michele foi um dos primeiros a descobrir isso, mas Marcela apagou sua memória e o manteve preso. Dessa forma, silenciou o segredo do assassinato de Samira por Laís e Vitor e a sabotagem ao Continente após uma discussão sobre o que era e para quem era o Maralto.

A 3ª temporada é iniciada um ano após essa descoberta pelas personagens principais. Depois de negociar com o Maralto, Michele consegue recursos para fundar uma espécie de santuário no deserto, chamado de Concha, onde todos são bem-vindos. Contudo, uma tempestade de areia destrói o coletor de água e o estoque de comida. Ela decide promover uma série de provas – um novo Processo – para decidir quem pode ficar até a situação voltar ao normal, o que gera revolta entre aqueles que foram expulsos. Eles se unem à Glória, tomam a Concha para si e estabelecem um acordo

com o Maralto para receberem um novo coletor e comida e tornarem o lugar uma espécie de “preparatório” para os jovens que iriam prestar o Processo. No decorrer dos episódios, descobrimos que houve uma sabotagem de Marcela. Ela identificou na Concha a possibilidade de acabar com o local e agradar seu pai doente, prezando bastante pela genealogia da família Álvares. Marcela termina a temporada presa, após tentar entrar na Concha com seus soldados.

A quarta e última temporada começa com a chegada de parte dos protagonistas ao Maralto. Os conselheiros convidam Joana, Rafael, Elisa, Natália e Marco para irem até ao local em uma missão diplomática. O objetivo é negociar a libertação de Marcela e outros soldados presos na Concha. Mas, os protagonistas possuem um plano: querem revidar a sabotagem feita pelo Maralto e o Casal Fundador, e explodir um pulso eletromagnético que inutilize todo desenvolvimento tecnológico da ilha. Nesse ínterim, sabemos que André se aproveitou da prisão de Marcela para dar um golpe e assumir o poder do Maralto, prendendo diversos conselheiros, entre eles Nair, no CRT. Ele também institui um novo Processo, com provas sádicas que envolvem choques em cadeiras elétricas. Já Michele e Xavier permanecem na Concha, que, posteriormente, é queimada por Glória, ao negociar sua ida e de seu filho, ainda na barriga, ao Maralto, em troca da liberdade de Marcela. Posteriormente, os protagonistas enfim conseguem detonar o pulso, causando uma explosão na usina de energia nuclear localizada em uma parte da ilha. O vazamento de radiação exige a evacuação de todos os moradores, o que não ocorre pela ausência de submarinos ou energia suficiente. Apenas um grupo de residentes, entre eles Marcela, Verônica, Joana, Rafael, Elisa e Natália, conseguem retornar, e os protagonistas se mostram arrependidos pela explosão não programada. Já no Continente, inicia-se uma guerra entre os moradores, ressentidos pela destruição da Concha, e os recém-chegados do Maralto. André apregoa a superioridade dos aprovados no Processo, e toma partes do Continente para si. Facções se formam para uma grande guerra, que é interrompida por Joana, após ela e Natália acharem um artefato tecnológico que foi enterrado com a Fundadora Laís, quando esta foi ao Continente tentar resgatar Tânia, sua filha e que depois se tornou líder da Causa. Ao fim do último episódio, André, Marcela e Verônica disputam uma prova com Joana, Xavier e Rafael. Joana ganha a prova, embora André tente destruir o artefato antes desse anunciar o vencedor. Por fim, ele entra em um submarino sem oxigênio suficiente, enquanto Joana consegue reunir todos aqueles que estão no Continente para uma primeira grande assembleia no prédio do Processo.

Sendo assim, os **Enunciadores** da série são, além dos moradores do Continente e dos integrantes da Causa, a equipe que controla o Processo ou a cúpula do Maralto, resultando em enunciações conflitantes e que expõem as contradições daquele mundo distópico e das próprias personagens, com seus interesses pessoais e motivações. Um outro núcleo é criado na 3ª temporada, com o surgimento da Concha, o que adiciona poucos personagens novos, como Natália e Xavier. A

4ª temporada não traz, necessariamente, enunciadores novos, mas introduz diversas participações que justificam o desenrolar da história, como é o caso da Conselheira Patrícia (Fernanda Sfetanski).

O uso de *flashbacks* ajuda a contextualizar os acontecimentos da série, e há personagens que só existem em determinadas linhas temporais. Na 2ª temporada, por exemplo, é revelado que o Casal Fundador era um trio. Apesar do relacionamento entre eles, descobrimos que havia uma divergência ideológica entre as personagens que interfere nos eventos do presente. Já na 3ª temporada, descobrimos que o Casal Fundador reprovou a própria filha, Tânia, nascida no Maralto e enviada ao orfanato do Continente, após o conselho decidir que apenas o Processo pode designar aqueles que têm acesso ao lugar. Vemos Tânia ser reprovada e descobrimos também que é ela a fundadora da Causa, junto com outras crianças que nasceram no Maralto, mas foram enviadas para o Continente e depois foram reprovadas no Processo. Na última temporada, vemos a expansão da Causa, a criação da Divisão de Segurança do Maralto e o arrependimento do Casal Fundador em instituir o Processo. Tudo isso intercalando com outros *flashbacks*, mas das histórias pessoais das personagens, como Joana, Natália, Michele e André.

Embora no projeto piloto a série não fosse inclusiva, utilizando apenas atores brancos, a Netflix buscou incluir uma diversidade que garante a pluralidade de identidades e vivências. Há transexuais, como Ariel, interpretada pela performer e travesti Marina Mathey e, em diversos momentos, são mostrados casais heterossexuais e homossexuais em Maralto, assim como indivíduos negros, pardos ou de outras etnias. A ideia de que apenas o mérito é importante naquele universo faz com que a obra não aborde questões de gênero, o que pode ser percebido no próprio vestiário do Processo, em que não há divisão entre masculino e feminino, e todos trocam de roupas juntos. Em entrevista, o diretor de fotografia César Charlone argumenta que o objetivo da série foi justamente construir uma desigualdade que não atravessa questões identitárias, como raciais, regionais, econômicas ou de gênero, comuns à realidade brasileira, mas já superadas no universo proposto pela série (MASSAROLO, MESQUITA, et. al., 2017, p. 252).

Por meio da categoria **Temática**, foi possível perceber a multiplicidade de questões abordadas em *3% - Três Por Cento*, reunidas em sete temas. O mérito é, certamente, a questão de maior centralidade na sociedade representada, tanto no Maralto, quanto no Continente. Na série, o mérito é decisivo para identificar quem de fato merece “a vida digna” na ilha. Outra temática recorrente é a autoridade e o autoritarismo, principalmente nas três últimas temporadas. Exemplos são os momentos em que Marcela sugere ocupar com soldados o Continente, reprimindo os manifestantes que invadem o prédio do Processo, e quando invade a Concha com seu batalhão.

A vigilância também aparece como outro ponto relevante, pois todo o território é controlado por câmeras e cada residente precisa ter um chip, chamado de registro, implantado atrás da orelha, que coleta todos os dados referentes ao indivíduo. Outro assunto abordado é a dignidade e a

desigualdade, uma vez que a vida em Maralto não é só digna, mas, sobretudo, farta e luxuosa. A crença também é evidenciada na série, sobretudo pelo pai de Fernando, Antônio, que crê cegamente no Processo, achando-o justo e difundindo a palavra do Casal Fundador entre seus fiéis. Na última temporada, Antônio chega a convocar os fiéis da igreja para se armarem em defesa dos residentes do Maralto que retornam ao Continente.

Este tema se relaciona, diretamente, com a ideologia, abordada repetidas vezes. Para aqueles que não acreditam no Processo, o Maralto é apenas sedução, de forma que quem passa não consegue se opor àquele tipo de vida, é “corrompido”. A questão ideológica também revolve a própria fundação do Maralto, da Concha e da Causa, como exposto anteriormente, assim como o comportamento de André, que nega o fim da ilha até o último momento, mentindo para os outros e para si mesmo. Por fim, a última **Temática** de destaque é a resiliência, representada em personagens como Joana, Michele e Marco. Mesmo submetidas a todos os tipos de adversidade, essas personagens conseguem atingir seus objetivos. Assim, a narrativa forja um imaginário vinculado ao ideário neoliberal, alinhado às narrativas heróicas no Brasil, conforme identificado por Barbosa (2003):

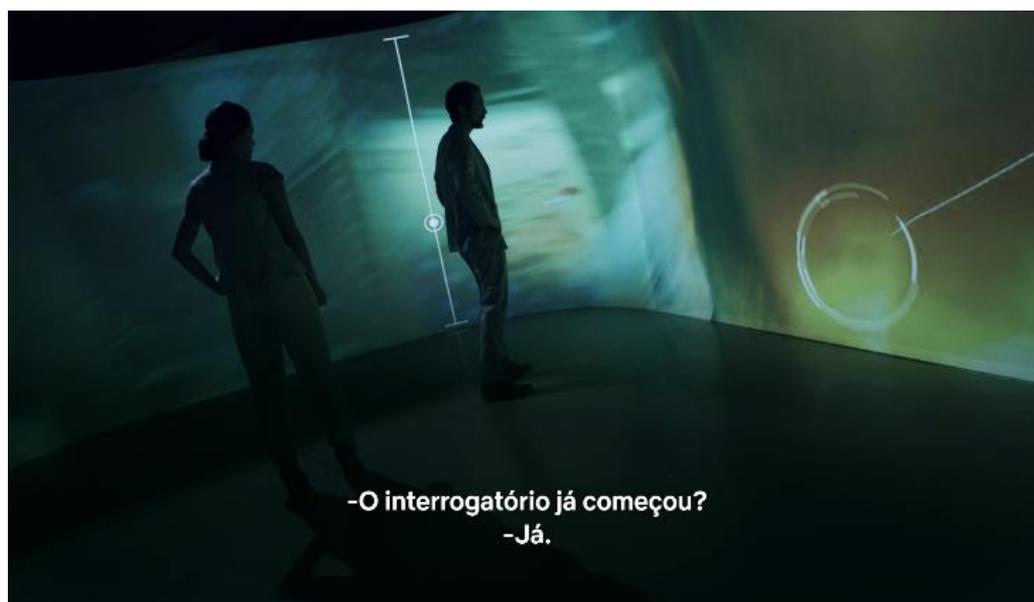
Enquanto na sociedade norte-americana um dos temas centrais é a dramatização da superioridade antológica do indivíduo sobre o grupo social, [...], no Brasil poderíamos dizer que ocorre justamente o inverso. Entre nós, duvida-se da capacidade do indivíduo de moldar a realidade de acordo com sua visão de mundo, por determinação e esforço. Vitória, nesse contexto, é sobrevivência, e não dominação. Nosso herói é ‘antes de tudo um forte’. Entretanto, essa força não advém da submissão do mundo ao redor à sua vontade, lógica e desejo, em consequência de uma decisão voluntarista e de uma atitude proativa e transformadora, mas de sua resistência. Resistência passiva daquele que sobrevive. Resistência que nasce de uma acomodação fatalista ou astuciosa às circunstâncias. Resistência calada e triste, como a do sertanejo Jeca Tatu, ou alegre e irreverente, como a do malandro e de Macunaíma (Idem, p. 66).

Mas, ao mesmo tempo em que a série desenha tal resiliência, tradicional às narrativas brasileiras, ela também a subverte, por meio das motivações pessoais das personagens. Afinal, são estes eventos que as inspiram a continuar acreditando na possibilidade de mudar aquele universo pautado pela desigualdade. Identifica-se que o desenvolvimento narrativo e está, simultaneamente, atrelado às exigências do mercado local e global, impactado pela cultura e pelo ideário norte-americano:

A incorporação dessa noção na cultura brasileira se dá concomitantemente à adoção de um modelo de desenvolvimento capitalista próximo ao que marcou o crescimento da economia dos Estados Unidos, fortemente baseado no consumo e cada vez mais impregnado pela mentalidade neoliberal e suas correlatas concepções de autonomia e responsabilidade individual (CASTELLANO, p. 16).

Com a aplicação da categoria **Visualidade**, identificamos que *3% - Três Por Cento* adota uma criação artística simples, mas elaborada, especialmente na 1ª temporada. Observamos ainda que a série não contou com um orçamento expressivo. A central de vigilância, por exemplo, se constitui numa sala apenas com uma projeção e um computador inteligente que obedece aos comandos de voz de Ezequiel (FIG. 8).

Figura 8 - Sala de segurança - 1ª Temporada, Episódio 1



Fonte: Netflix⁸⁹

Este tipo de estratégia forlatace a criatividade e a qualidade da obra, em conseguir mostrar que, para fazer ficção científica, nem sempre é necessário o uso extensivo do CGI (*Computer Generated Imagery*). Outro ponto relevante é a mistura de cenas internas e externas, sempre utilizando locações para compor o universo distópico. Na 1ª temporada, quase toda a série foi gravada na Arena Corinthians (FIG. 9), que serviu como cenário para o prédio onde acontece todo o Processo (FIG. 10). O prédio é utilizado nas temporadas seguintes, especialmente, na última. Santos (2019), ao avaliar os elementos arquitetônicos da visualidade *3% - Três Por Cento*, realça como o prédio, externamente composto por CGI, reflete elementos da Arquitetura Fascista ou Racionalismo Italiano, que busca alcançar escalas monumentais e opressoras por meio do uso de materiais nobres que expressam o poder econômico e a autossuficiência daquele Estado.

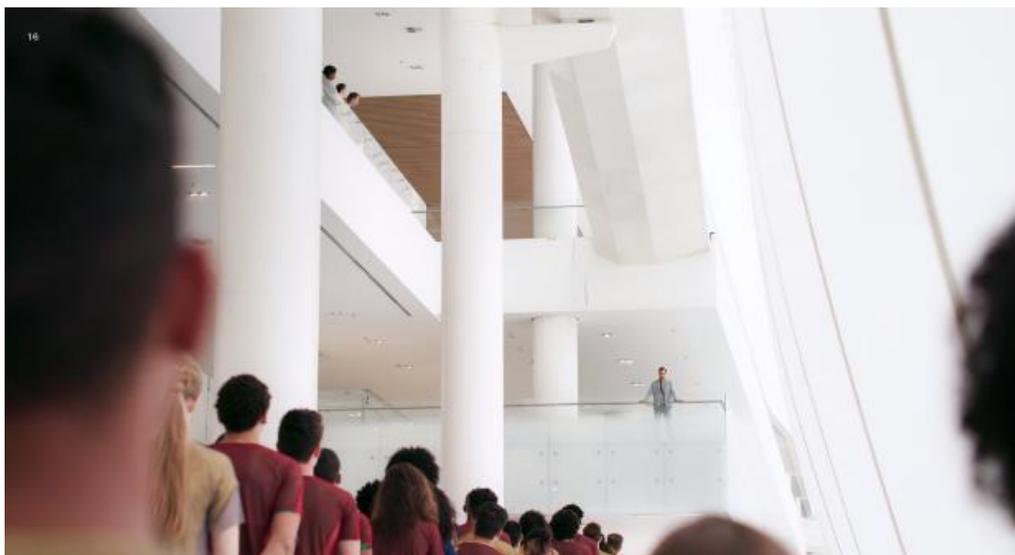
⁸⁹ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Figura 9 - Átrio da Arena Corinthians



Fonte: Site do Estádio Arena Corinthians⁹⁰

Figura 10 - Chegada dos jovens ao Processo - 1ª Temporada, Episódio 1



Fonte: Netflix⁹¹

Houve também cenas no Guarujá (como a praia do Maralto onde Julia se suicida e Marco morre) e em Heliópolis, comunidade na Zona Sul da cidade de São Paulo. Nas temporadas seguintes, foram feitas muito mais cenas no Continente, gravadas no Brás (FIG. 11). Para Santos (2019), esta representação do espaço urbano do Continente, por ser muito inspirada pelas cidades e “favelas” do país, aparece como um dos elementos da *brasilidade* do seriado.

⁹⁰ Fonte: Disponível em < <https://arena.corinthians.com.br/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁹¹ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Figura 11 - Cenas do Continente - 2ª temporada, 1º episódio



Fonte: Netflix⁹²

Segundo o produtor Tiago Mello, foi utilizado um grande complexo industrial situado no Centro Expandido de São Paulo para a gravação de 60 a 70% de todas as cenas da 2ª temporada: “A gente tem mais de 20 cenários aqui e três galpões de arte. Construímos ainda uma estrutura de estúdios, onde, ao longo da série, a gente grava mais de 20 cenários. A gente só saiu para fazer o Maralto”, disse em entrevista ao site Omelete⁹³. Estas cenas foram gravadas em Inhotim, museu de arte contemporânea à céu aberto localizado no interior de Minas Gerais. As galerias de arte do lugar dão forma às construções sustentáveis e futuristas do Maralto, como é o caso do edifício-instalação *Sonic Pavilion* (FIG. 12), do artista Doug Aitken, que serve como local de reunião do Conselho da ilha (FIG. 13).

⁹² Disponível em < www.netflix.com.br >.

⁹³ Disponível em: < <https://www.omelete.com.br/series-tv/3-as-novidades-do-maralto-e-do-continente-visitamos-o-set-da-segunda-temporada> >. Acesso 12 jul. 2019.

Figura 12 - *Sonic Pavilion*, Doug Aitken, 2009



Fonte: Site do Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico Inhotim⁹⁴

Figura 13 - Edifício do Conselho do Maralto - 2ª temporada, 1º episódio



Fonte: Netflix⁹⁵

Já o “Jardim Sensorial” ou “Jardim de Todos os Sentidos”, área onde os visitantes podem entrar em contato com plantas aromáticas e medicinais (FIG. 14), serviu como parte do Centro de Reabilitação e Tratamento, o CRT, espécie de hospital ou clínica onde Michele e outras personagens são internadas (FIG. 15).

⁹⁴ Disponível em < <https://www.inhotim.org.br/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁹⁵ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Figura 14 - Jardim de Todos os Sentidos

Fonte: Site do Instituto de Arte Contemporânea e Jardim Botânico Inhotim⁹⁶

Figura 15 - CRT do Maralto - 2ª temporada, 1º episódio

Fonte: Netflix⁹⁷

O grande lago artificial do museu, por meio de efeitos visuais, é “colado” no centro da paisagem de uma ilha e ganha um túmulo na forma de uma estátua do Casal Fundador (FIG. 16).

Figura 16 - Lago com estátua do Casal Fundador – 2ª temporada, 2º episódio

⁹⁶ Disponível em < <https://www.inhotim.org.br/> >. Acesso 12 jul. 2019.

⁹⁷ Disponível em < www.netflix.com.br >.



Fonte: Netflix⁹⁸

Podemos notar que, no Continente, o tom de luz é quente e caloroso, diferente das instalações assépticas e de luz branca do moderno edifício onde ocorre o Processo, com vidro, metal, concreto e granito. Isso é bastante destacado a partir da 2ª temporada, quando o Continente ganha novos contornos. Os prédios, com seus grafites (FIG. 17), por exemplo, ganham detalhes (FIG. 18).

Figura 17 - Cratera do Continente - 1ª Temporada, Episódio 1



Fonte: Netflix⁹⁹

⁹⁸ Disponível em < www.netflix.com.br >.

⁹⁹ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Figura 18 - Detalhes do Continente - 2ª temporada, 2º episódio



Fonte: Netflix¹⁰⁰

Em diversas cenas, vemos fragmentos do cotidiano do Continente que, mesmo imerso no caos, possui vida. Há mercados de rua, onde objetos são trocados e comidas como espetinhos de rato são vendidas. Crianças brincam nas ruas, o que não acontece em Maralto, porque não é permitido ter filhos e todos são esterilizados ao entrarem na ilha (FIG. 19 e 20).

Figura 19 - Crianças nas ruas do Continente - 2ª temporada, 2º episódio



Fonte: Netflix¹⁰¹

Figura 20 - Habitantes do Maralto - 2ª temporada, 2º episódio

¹⁰⁰ Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹⁰¹ Disponível em < www.netflix.com.br >.



Fonte: Netflix¹⁰²

Na 3ª temporada, o destaque é a Concha, um novo lugar do universo de *3% - Três Por Cento*. O espaço (FIG. 21) foi idealizado por Michele, e recebeu este nome em homenagem à Samira, que utilizava um colar com uma concha marítima. A Concha está localizada no deserto, em algum lugar além da cratera onde fica a cidade do Continente. Para dar vida a este novo lugar, foram utilizadas as Dunas do Rosado, no município de Porto do Mangue, no Rio Grande do Norte¹⁰³. Do lado de fora da Concha, os dizeres reafirmam que “todos são bem-vindos”. E, logo no primeiro episódio da temporada, Xavier apresenta, consequentemente, o espaço à Joana e aos espectadores.

Figura 21 - Joana chegando à Concha – 3ª temporada, 1º episódio



Fonte: Netflix¹⁰⁴

¹⁰² Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹⁰³ Disponível em: < <https://mossoro hoje.com.br/noticias/27801-temporada-da-serie-3-da-netflix-gravadas-em-porto-do-mangue-vai-ao-ar-dia-7> >. Acesso 19 jun. 2020.

¹⁰⁴ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Em diversos momentos, nós podemos observar o átrio, que reproduz uma cúpula geodésica, estrutura utilizada desde a antiguidade e conhecida por sua estabilidade e resistência mesmo que feita apenas com materiais leves. É um espaço importante, onde ocorrem diversas cenas cruciais. Notamos que não só o átrio, mas toda a Concha, assume uma estética mais humana e menos assimétrica ou moderna, como as instalações do Maralto ou do prédio do Processo. Por isso, a construção utiliza, majoritariamente, formas redondas e/ou curvas, em que são aplicados materiais naturais, como madeira, junto à andaimes de ferro (FIG. 22). A luz é quente, de tom natural, e o espaço é decorado com plantas de sombra, inclusive em jardins internos e nas paredes (FIG. 23).

Figura 22 - Átrio da Concha - 3ª temporada, 1º episódio



Fonte: Netflix¹⁰⁵

¹⁰⁵ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Figura 23 - Uso de plantas na composição da Concha – 3ª temporada, 1º episódio



Fonte: Netflix¹⁰⁶

A construção do restante do prédio acompanha o formato circular do átrio, mas ganha uma extensão com o enorme coletor acima da cúpula, um tipo de material poroso de alta tecnologia capaz de coletar água do ar. Há diversos espaços, como a casa de máquinas, a sala do gerador, a sala de segurança, o estoque de alimentos e os dormitórios coletivos, composto por redes (FIG. 24). Muitos dos objetos acompanham a estética do lugar, pois são feitos de tecidos ou fibras naturais.

Figura 24 - Dormitório da Concha – 3ª temporada, 2º episódio



Fonte: Netflix¹⁰⁷

¹⁰⁶ Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹⁰⁷ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Do lado externo, estão instaladas as estufas, onde são cultivados tomates, pimentões e hortaliças por sistemas hidropônicos e com o auxílio de *drones* (FIG. 25). Por esta razão, vemos frutas nativas do Brasil, como o caju, servidas nas refeições dos primeiros episódios, quando ainda há comida.

Figura 25 - Estufas da Concha – 3ª temporada, 1º episódio



Fonte: Netflix¹⁰⁸

O deserto, que separa o Continente da Concha, também se torna um lugar importante e que fornece paisagens belíssimas. Joana é a primeira a vagar pelo deserto. Ela encontra ruínas e um ônibus atolado na areia e busca refúgio momentaneamente (FIG. 26).

Figura 26 - Joana encontra um ônibus no deserto – 3ª temporada, 6º episódio



Fonte: Netflix¹⁰⁹

¹⁰⁸ Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹⁰⁹ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Após Michele precisar fugir da Concha e da invasão promovida por Glória, Joana leva a personagem até o local onde há vestígios da usina nuclear, sabotada pelo Casal Fundador do Maralto (FIG. 27).

Figura 27 - Joana e Michele nas ruínas da usina – 3ª temporada, 6º episódio



Fonte: Netflix¹¹⁰

As novas localidades da 3ª temporada tornam o universo da série mais amplo. No entanto, ainda há cenas no Maralto e no Continente, mas em menor quantidade. Uma das cenas de destaque corresponde à fuga de Joana e Natália, quando as personagens são paradas em uma revista por soldados do Maralto no Continente. Elas se separam, e Joana foge para um lugar até então não revelado pela série, passando por aviões abandonados. O curioso é notar as pequenas bandeiras brasileiras, que aparecem discretamente ao lado das portas das aeronaves enlameadas, uma referência geográfica bastante precisa, que antes se limitava a um ponto no mapa indicando que o Continente estava localizado na Amazônia Equatorial (FIG. 28 e 29).

Figuras 28 e 29 - Fuga de Joana – 3ª temporada, 4º episódio



Fonte: Netflix¹¹¹

¹¹⁰ Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹¹¹ Disponível em < www.netflix.com.br >.

A 4ª temporada não apresenta localidades novas, mas aproveita os cenários e as paisagens do Continente, do Maralto e da Concha e o prédio do Processo. Todo o enredo se desenvolve nesses locais. Sobretudo, no Continente, após a queima da Concha e a evacuação da ilha. A cena da batalha final, feita em uma rua, reúne todas as personagens divididas em facções. É possível observar uma enorme cabeça, que se assemelha a um carro alegórico abandonado (FIG. 30), e cartazes grudados na parede com os dizeres “presidente lixo” e “greve geral 14 de junho, contra o fim da aposentadoria”. Tais elementos remetem a período recente da história do País (FIG. 31).

Figura 30 e 31 - Batalha em rua do Continente – 4ª temporada, 7º episódio



Fonte: Netflix¹¹²

Apesar dos investimentos limitados na produção da série, *3% - Três Por Cento* apresenta riqueza na elaboração cenográfica e no uso das cores que marcam a visualidade da narrativa e a cultura brasileira, diferindo da maioria das obras distópicas, normalmente monocromáticas (SANTOS, 2019). Um exemplo é a Procissão, evento que ocorre na semana anterior ao Processo na 2ª temporada. As personagens se fantasiam, dançam e bebem, como uma espécie de Carnaval que serve para as famílias se despedirem daqueles que irão passar para o “lado de lá”. A sequência acontece no episódio seis, e conta com a participação da cantora trans Liniker e do grupo de arte e cultura negra Ilú Obá de Min, composto por mulheres que tocam tambores. Todos usam roupas e elementos que remetem à cultura afro-brasileira, como machados, guias, contas e fitas (FIG. 32 e 33).

Figura 32 - Procissão – 2ª temporada, 6º episódio

¹¹² Disponível em < www.netflix.com.br >.



Fonte: Netflix¹¹³

Figura 33 - Detalhes da Procissão - 2ª temporada, 6º episódio



Fonte: Netflix¹¹⁴

O figurino, assim como a cenografia, são elementos visuais importantes da composição daquela sociedade. Os residentes do Continente utilizam roupas rasgadas e furadas, trapos e lixo. Personagens do Maralto descrevem o lugar como sujo e mal-cheiroso, enquanto portam roupas elegantes e jóias com elementos naturais, como rochas ou conchas. Lá, as roupas possuem um corte em cruz na manga direita, onde tomaram a vacina de esterilização, a “purificação”, etapa final do Processo e efetivação dos selecionados naquela sociedade. Conforme mencionamos, um *flashback* explica de que maneira esta decisão foi tomada e o seu impacto direto na fundação da Causa.

Para compor os cenários e os objetos, muitas vezes são utilizados efeitos especiais, incluindo os digitais e de computação gráfica. Isto ajuda a tornar mais crível a tecnologia disponível no Maralto, que aparece como forma de distinção e civilidade, e de “progresso”, mas também como forma de

¹¹³ Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹¹⁴ Disponível em < www.netflix.com.br >.

controle social. Drones são utilizados em operações de busca e transporte, enquanto câmeras de vigilância tomam conta do Continente e estão presentes até nos capacetes dos soldados. Há inteligência artificial e automação em quase tudo em Maralto, que não só oferece vida digna para seus habitantes, mas principalmente luxo e conforto. No Continente, a ausência de água reflete uma realidade muito mais dura, que difere da higiene com sais, aromas e espumas de banho do Maralto. Este aspecto visual mostra as grandes discrepâncias entre as condições de vida dos dois lugares, e que, em última instância, aponta para as diferenças da nossa própria sociedade, marcada por uma profunda desigualdade¹¹⁵. No entanto, a Concha ameniza essa distinção, justamente por ilustrar um terceiro lugar que equilibra características tão distintas do Continente e Maralto.

A aplicação da categoria **Som** evidencia que são utilizadas na série dois tipos de trilha: uma para o Continente e outra para o Maralto. Esta composição sonora é assinada por André Mehmari, músico e compositor. A trilha do Continente mescla os sons da cidade e ruídos urbanos, com instrumentos de corda e de percussão. Assim, misturam-se às músicas os latidos dos cachorros, gritos dos vizinhos e de crianças, entre outros. No Maralto, por outro lado, as músicas são compostas por outros tipos de instrumentos. A percussão é diferente, e em uma das cenas é possível identificar que os moradores tocam xilofones e instrumentos de sopro. O tema de abertura também mistura elementos eruditos e modernos, reunindo uma versão de “Cantiga (Caicó)”, composta por Heitor Villa-Lobos, e a melodia da canção popular “Oh mana deixa eu ir”, colhida por Gazzi de Sá, compositor e educador musical que trabalhou com o maestro brasileiro (LAGO, 2015, p. 96). “Cantiga (Caicó)” é parte do terceiro movimento da “Bachianas Brasileiras nº04”, série de composições feitas a partir de 1930 reconhecidas por mesclar elementos folclóricos brasileiros, como a música caipira, às formas clássicas e eruditas¹¹⁶.

Como destaca César Charlone, diretor de fotografia, a composição musical é bastante relevante e chega a influenciar a composição das cenas - como a morte de Júlia, inspirada na música de Ariel Ramirez e Felix Cesar Luna, “Alfonsina y el mar”, escrita em homenagem à poetisa argentina Alfonsina Storni, morta após se lançar ao mar em 1938 (MASSAROLO, MESQUITA, ET. AL., 2017, p. 281).

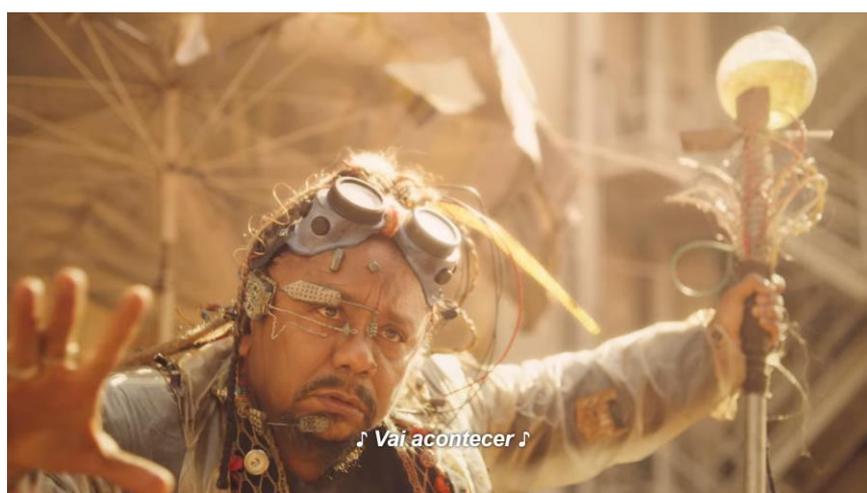
Ao longo da série, músicas conhecidas do público são utilizadas. Na 1ª temporada, é “A Mulher do Fim do Mundo”, de Elza Soares, que embala as cenas de Joana, incluindo a cena final. Há,

¹¹⁵ Disponível em <<https://piaui.folha.uol.com.br/materia/o-mundo-e-o-lugar-mais-desigual-do-mundo/>>. Acesso 13 jul. 2019.

¹¹⁶ De acordo com o professor Antonio Marcelo Jackson F. da Silva, da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), em seu Canal no YouTube, a obra de Villa-Lobos já havia impactado a cultura brasileira desde a Semana de Arte Moderna de 1922. Ele descreve que o próprio Gilberto Freyre, em 1980, declarou que *Casa Grande e Senzala* seria uma resposta ao que o compositor fazia na Bachiana, mas no campo da Sociologia e Antropologia. O professor atribui “Cantiga (Caicó)” à Villa-Lobos, Teca Calazans e Milton Nascimento. Mas, admitimos que é difícil precisar a autoria original por ser tratar de uma cantiga essencialmente folclórica, passada, sobretudo, pela tradição oral. Cf. : <<https://www.youtube.com/watch?v=ssCMqe9tZ6U>>. Acesso em 20 jan. 2021.

também, a música “Último Desejo”, de Noel Rosa, interpretada por Mônica Salmaso com André Mehmari no piano, que dá o tom do relacionamento trágico entre Ezequiel e Júlia. Na temporada seguinte, é uma versão de “Preciso Me Encontrar (Deixe-me Ir)”, de Cartola. Liniker dá a voz à letra durante a Procissão, mas em vários momentos da série podemos perceber uma versão instrumental, até porque Glória, uma das personagens, toca a música no violino a pedido do pastor da igreja, Antônio. Ambas as músicas se adequam à narrativa. A primeira, pela força e pelos valores que Joana demonstra ao enfrentar as adversidades, enquanto a segunda marca a ida dos “filhos” do Processo para o “lado de lá”, o que, supostamente, exige “deixar para trás” toda a vida no Continente para enfim desfrutar merecidamente a boa vida do Maralto. A 3ª temporada também adota uma única música tema: “Bom Conselho”, de Chico Buarque, mas na voz e interpretação de Johnny Hooker, cantor e compositor pernambucano. A Netflix lançou, inclusive, um videoclipe promocional da música com cenas da temporada, assim como fez com a versão da Liniker na temporada anterior. A música, articulada a narrativa, é usada, especialmente, no momento que Glória marcha com os revoltados expulsos da Concha para retomar o lugar. Tal movimento, porém, foi orquestrado por Marcela, quando exercia o comando da divisão militar do Maralto. A última temporada também utiliza a música “Último Desejo”, mas traz uma versão de “Velha Roupas Coloridas”, de Belchior, interpretada de forma dramática por Chico César, misturando a melodia original da canção com batidas e versos de rap. O cantor, assim como Liniker, faz uma participação especial após a batalha final entre Continente e Maralto (FIG. 34), em que ele abençoa aqueles que se dirigem à assembléia convocada por Joana no prédio do Processo.

Figura 34 - Participação de Chico César – 4ª temporada, 7º episódio



Fonte: Netflix¹¹⁷

¹¹⁷ Disponível em < www.netflix.com.br >.

Foi possível identificar como a montagem da série articula seus diferentes arcos e linhas temporais mediante a utilização da categoria **Edição**. O uso da montagem paralela, artifício do cinema clássico que visa construir o clímax da narrativa, é bastante recorrente. Em diversos momentos, acompanhamos não só acontecimentos do passado, mas eventos simultâneos, envolvendo personagens distintos e que culminam em uma única cena, onde todos acabam reunidos. Esse tipo de montagem traz diversos benefícios para a série. Primeiro, permite organizar o enredo das personagens, seus tempos de tela. E segundo, constrói o clímax da série, resolvendo conflitos e gerando outros, que fazem a narrativa evoluir. O ritmo acelera, à medida em que a história avança, mantendo o interesse e a curiosidade da audiência.

4.2.2 Estudo qualitativo

No estudo qualitativo da Análise Televisual (BECKER, 2012), aplicamos os três princípios de enunciação, mencionados anteriormente. O primeiro deles é a **Fragmentação**, que permite perceber como arcos distintos, referente às personagens, seus conflitos e motivações, são articulados na narrativa de *3% - Três Por Cento* em um arco maior. O conflito primário da trama é constituído por unidades narrativas com cerca de 50 minutos sempre iniciadas por um introito que apresenta o arco principal do episódio. Estas cenas são curtas, têm de dois a cinco minutos de tempo de duração, e acontecem antes da abertura da série. A abertura, inclusive, sofre alterações entre as temporadas, à medida em que incorpora imagens do Continente, Maralto e Concha. O restante dos episódios não possui estruturas tão rígidas, e variam de acordo com o avanço da narrativa. Existem episódios que se passam no decorrer de um dia, enquanto alguns acontecimentos podem demorar mais episódios. Além disso, são utilizadas diferentes linhas temporais, como mencionamos anteriormente.

A série não possui margens para alterações ou correções no desenvolvimento do enredo, pois, no lançamento de uma temporada lançamento todos os episódios são disponibilizados de uma só vez. Assim, só há modificações do enredo nos intervalos entre cada uma das temporadas. Um exemplo é a saída do ator Michel Gomes, intérprete de Fernando, que impactou a evolução da trama. No início da 3ª temporada, descobrimos que a personagem está morta. Posteriormente, a série explica que Fernando foi espancado enquanto tentava convocar pessoas a se mudarem para a Concha. Ele já havia sofrido a mesma violência na temporada anterior, quando tentava avisar a população do Continente sobre os segredos do Maralto. A ida à Concha é desestimulada não só pelo Maralto, mas também por Antônio, pastor e pai de Fernando. Ele considera que o lugar é um antro de perdição, mentiras e traição e declara no primeiro episódio da terceira temporada: “quem for para lá vai conhecer o verdadeiro sofrimento”¹¹⁸.

¹¹⁸ Disponível em: < <http://www.netflix.com> >.

Os episódios de *3% - Três Por Cento* costumam terminar com um gancho, elemento importante para estimular a “maratona” da audiência, uma vez que os conteúdos da Netflix são lançados em “blocos” de temporadas, geralmente, assistidos de forma rápida e seguida pelos seus fãs. Dessa forma, a série não exige que o espectador procure pistas, indícios ou qualquer outro tipo de conteúdo que complemente a narrativa para além de seu próprio texto¹¹⁹. Ao mesmo tempo, incentiva uma série de reflexões, ao deixar os arcos de algumas das personagens em aberto ao fim das temporadas. Nesse sentido, a série termina com coesão, pois oferece desdobramentos conclusivos para a maioria das personagens e seus respectivos enredos.

Ao aplicamos o princípio de enunciação **Dramatização**, foi possível notar que, mesmo sendo uma série de ficção distópica, *3% - Três Por Cento* consegue misturar gêneros distintos, como o drama e a comédia. Joana, Rafael e Fernando são bastante irônicos e debochados, o que rende diversas “tiradas” apreciadas pelo público. Simultaneamente, a série articula elementos dramáticos, que envolvem emocionalmente a audiência e constroem o clímax de cada episódio. Sendo uma representação de um universo possível, é fácil identificar os conflitos das personagens, seja do Continente, Maralto ou Concha. Além disso, há representações simbólicas reconhecidas pelas audiências nacionais, como as presenças e atuações da milícia e da igreja, uma vez que a vida social e política do Brasil é permeada por estes agentes¹²⁰.

Este princípio de enunciação também permite identificar as singularidades nas construções discursivas da série. A **Dramatização** é visível em múltiplas cenas, como na que Joana, mata, acidentalmente, o filho do miliciano. A personagem se recusa a ser considerada uma assassina, mas o assassinato que comete marca bastante a sua trajetória. Já Michele quer resgatar seu irmão, e por isso trai a Causa, enquanto Rafael se vê apaixonado por Elisa, gerando um conflito entre sua missão e a possibilidade de uma vida boa e estável ao lado da pessoa que ama. Fernando, ao tentar construir uma relação com o pai, fica decepcionado ao saber que foi Antônio quem o denunciou para os soldados de Marcela, que o prendem por estar associado aos integrantes da Causa.

Os elementos melodramáticos influenciam a forma como estas relações e histórias são construídas e nas relações interpessoais e familiares. No decorrer da série, especialmente na 3ª e 4ª temporadas, tais acontecimentos acabam sendo definidores para o desenvolvimento da trama. Contudo, na 1ª temporada, Júlia é o maior exemplo da presença desses elementos, pois sua história

¹¹⁹ A série não possui nenhum tipo de narrativa transmidiática associada. A única iniciativa do tipo foi o lançamento de um jogo interativo da série, *O Desafio 3%*, disponibilizado para os *smart speakers* da Amazon/Alexa. Foi feito pela Doppio Games, *startup* portuguesa que desenvolve jogos narrativos ativados por voz. Inclui desafios diários, finais interativos, um ranking competitivo entre os usuários e a participação de atores da própria série, como a atriz Bianca Comparato, intérprete de Michele. Disponível em: < <https://www.amazon.com.br/Doppio-Games-O-Desafio-3/dp/B07YTV91CY> >. Acesso 20 jun. 2020.

¹²⁰ Disponível em < <http://g1.globo.com/rio-de-janeiro/noticia/2012/12/pastor-que-liderava-milicia-na-zona-oeste-do-rio-se-entrega-policia.html> >. Acesso 13 jul. 2019.

envolve uma separação entre mãe e filho, um conflito amplamente explorado em obras do gênero. Mesmo assim, é um artifício que funciona, pois naquele contexto esse tipo de situação seria comum. Na 2ª temporada, a reviravolta melodramática fica à cargo de Marcela, quando descobrimos que ela é, na realidade, uma Álvares, e a mãe de Marco, que está vivo, apesar de ter perdido as pernas ao ser esmagado pela porta de aço durante a prova social da temporada anterior. Ele, ao invés de retornar para casa, fica envergonhado e se junta à milícia, tornando-se o líder do grupo após assassinar Gerson. Diferente de Júlia, Marcela não só consegue viver longe do filho, como não o acha merecedor do Maralto. Marco é uma vergonha para ela, que chega a retirar da parede, em sua antiga casa no Continente, o retrato do filho. Afinal, ele não foi aprovado e por isso não merece estar na parede ao lado dos familiares dignos de mérito.

Essa trama é fundamental para compreender o desenvolvimento da série, a qual é mais bem explorada na 3ª temporada. Nela, descobrimos por meio de *flashbacks* que o Casal Fundador e vários outros primeiros residentes do Maralto tiveram filhos. Mas, com o aumento populacional, ficou inviável cuidar de todos e a manutenção daquelas crianças ali violava a noção de mérito em prol da hereditariedade. As crianças, com quatro anos de idade, são enviadas ao Continente e abrigadas em um orfanato. Ao completar 20 anos, a personagem Tânia presta o Processo, mas é reprovada. Ela chama pelos pais ao fim da prova, que ignoram os gritos da filha. Ao voltar para o orfanato, entende-se que Tânia foi a primeira a organizar alguma resistência contra o Processo, junto a outros jovens que também foram reprovados. Eles consideram que têm algum direito sobre a ilha, pois nasceram no Maralto.

Nas duas primeiras temporadas, a questão da família e da possibilidade de ter filhos é algo que perturba, especialmente, Fernando e Rafael, personagens que desejam constituir família. A esterilização os incomoda, mas é uma prática utilizada para manter a segregação daquela sociedade. A meritocracia passa a ser o valor vigente daquela sociedade, opondo-se à hereditariedade, somente após a expulsão das crianças da ilha e da instituição do Processo. Assim, o Maralto precisa que os moradores do Continente tenham filhos para serem submetidos ao Processo todos os anos.

No entanto, a 3ª e última temporada deixa claro que isso não ocorre exatamente assim. A família de Marcela, por exemplo, possui uma forte identidade marcada pela hereditariedade dos Álvares, “reconhecidos” por sempre serem aprovados no Processo até Marco ser reprovado. Nesta temporada também é introduzido o pai de Marcela, Leonardo (Ney Matogrosso), um homem que culpa a sua própria doença, a qual não é especificada, pela impossibilidade de o bisneto Maurício, filho de Marco, realizar o Processo. Marco teve o filho no Continente, mas não o registrou. Primeiramente, ele deixou a criança aos cuidados de Larissa, espécie de babá e governante que cuida da família Álvares. Depois, Marco leva a criança para a Concha, mas é expulso do lugar pelo Processo criado por Michele. Com dificuldades de alimentar o filho, ele faz um acordo com Marcela,

que oferece comida e tecnologia para reerguer o lugar após uma tempestade de areia, e se une a Glória e a outros populares para tomar a Concha de Michele. Mas, ela passou a negar o acordo e a mantê-lo em segredo, pois não queria se submeter ao comando do Maralto. Glória descobriu a oferta e decidiu liderar uma invasão ao lugar. Marcela, ao entrar na Concha, se apressou para implantar o registro no neto, pois uma das primeiras provas estabelecidas por Michele, diante da necessidade de diminuir o número de habitantes do lugar, era remover o registro. Tal atitude correspondeu a uma demonstração de crença no projeto da Concha, já que sua retirada impediria a inscrição daquele morador do Continente no Processo.

Todas estas relações familiares são permeadas por elementos melodramáticos, e ganham ainda mais peso na 4ª temporada. Entretanto, é importante ressaltar alguns desdobramentos do enredo desta temporada. Marco encontra a mãe e o avô no Maralto, após ir como um dos integrantes da missão diplomática com a intenção de detonar um pulso eletromagnético para destruir a tecnologia do lugar, e Marcela conseguir fugir da Concha com a ajuda de Glória. No último episódio, os três se reúnem, e vemos Marcela ceder e implorar para que Leonardo e Marco voltem com ela para o Continente. No entanto, ambos decidem ficar e morrer na ilha, de maneira que Marcela retorna sozinha, junto com os protagonistas presos e aqueles que conseguiram fugir nos poucos submarinos disponíveis na ilha. Além disso, outros personagens também revolvem seus próprios seios familiares. Joana, por exemplo, acredita que encontrou sua mãe, Verônica (Verônica Bonfim). Rafael sofre ao ver sua família fragmentada, assim como Michele, que morre nas mãos de seu próprio irmão depois de atirar no ombro dele. Ainda que a série evite dilatar tais momentos dramáticos, intercalando-os com cenas mais dinâmicas e ágeis, são eles que garantem o avanço da narrativa, pois apontam os conflitos internos e as motivações das personagens, fragilizadas pela divisão daquele mundo e encurraladas entre suas famílias e ideologias. Enfim, a divisão daquele mundo.

A aplicação do princípio de enunciação **Definições de Identidades e Valores**, da AT, combinada com os **Tópicos Emergentes (TEs)** da ADI, permite compreender como a obra hierarquiza as questões trabalhadas em cada uma das sete Temáticas antes identificadas. Notamos como a série adota uma visão crítica, especialmente sobre a noção de mérito, o grande valor daquela sociedade. Esta questão está profundamente associada ao primeiro **TE, o mito da meritocracia**. Isto é visível logo no primeiro episódio de *3% - Três Por Cento*, quando observamos o discurso de Ezequiel para os inscritos no Processo:

Ezequiel: Três por cento. Apenas três por cento de vocês serão o seletor grupo de heróis a caminho do Maralto onde o Casal Fundador criou o mais perfeito dos mundos, onde ninguém é injustiçado. Todos têm a mesma chance e, depois, o lugar que merecem: o Maralto ou o Continente. Ou como vocês costumam falar, “o Lado de Lá” ou o “Lado de Cá”. Esse Processo garante que só os melhores desfrutem do Maralto. Agora nem todos entendem isso. E vocês bem sabem que a inveja e o

ressentimento têm feito surgir grupos que em nome de uma falsa e hipócrita igualdade, e com ideias populistas, buscam destruir tudo o que conquistamos. Mas não conseguiram e não conseguirão. Enfim, bem-vindos a todos. [...] Lembre-se, você é o criador do seu próprio mérito. Aconteça o que acontecer, você merece. Então eu acho que cabe um agradecimento, não acham? Repitam comigo: agradecemos a chance de ter uma vida melhor. Muito obrigado¹²¹.

Apesar da aparente valorização do mérito, a série desconstrói a perspectiva meritocrática ao ilustrar repetidas provas de inteligência, aptidão e resistência nem sempre justas, que os integrantes devem fazer sob forte vigilância e intervenção dos coordenadores – como um tipo de *Big Brother*. Provas, entrevistas e etapas que se assemelham com dinâmicas de grupo, um processo hoje comum nas seleções de trabalho de qualquer grande empresa e que aflige especialmente os jovens¹²².

O grande problema é que o Processo não é justo, e seus aplicadores parecem saber disso. Na prova dos cubos, por exemplo, Rafael rouba os cubos dos colegas para passar e é aprovado, enquanto a própria Joana engana uma outra personagem para passar em uma das provas. Não há padrões morais, e vale quase tudo para ser aprovado, o que gera suicídio, brigas ou mortes – tudo considerado relativamente normal pelos aplicadores. Desse modo, a narrativa evidencia, de maneira bastante forte, não apenas as discrepâncias e desigualdades sociais dos personagens da ficção, mas também critica esses problemas das sociedades atuais.

A crítica que *3% - Três Por Cento* faz ao mérito se relaciona diretamente com o que McNamee e Miller (2004) chamam de o “mito da meritocracia”. Um valor amplamente difundido na cultura norte-americana e neoliberal, que termina por exaltar os privilegiados e condenar injustamente aqueles que estão em condições desiguais. Contudo, Barbosa (2003) aponta que do ponto de vista histórico, a meritocracia é considerada um critério fundamental desde a Revolução Francesa, visando o fim das diferentes formas de discriminação social. A autora reitera que hoje, a meritocracia é, por si só, um tema complexo, ainda mais no contexto brasileiro. Mesmo assim, é um critério relevante de hierarquização das sociedades modernas e uma de suas principais ideologias, operacionalizados mediante um conjunto de valores que define as posições dos indivíduos na sociedade em decorrência do mérito individual. A meritocracia possui duas dimensões: uma negativa e outra afirmativa. A primeira, rejeita todas as formas de privilégios hereditários, avaliando as pessoas independente de suas trajetórias ou biografias sociais. A segunda, valoriza o esforço, talento e habilidades de cada um, constituindo-se como um critério básico de organização social. É uma ideologia globalizada, que estabelece uma “rede de significados” com “grau razoável de autonomia em relação à contextos sociais e históricos particulares” (BARBOSA, 2003, p. 23), profundamente enraizada no discurso e no imaginário neoliberal. Afinal, toda a narrativa é calcada na relação entre 97% da população do

¹²¹ 1ª temporada, episódio 1. Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹²² Disponível em < <https://bit.ly/2Q1kStO> >. Acesso 13 jul. 2019.

Continente, e aqueles 3% que são selecionados todos os anos – uma metáfora que até “ameniza” alguns índices de desigualdade do “mundo real”, onde a concentração de riqueza de 1% da população global corresponde aos 99% restantes¹²³.

Este tensionamento é construído de uma forma instigante, que não busca simplesmente implodir e acabar com aquela sociedade supostamente perfeita. Não sugere apenas o fim do Maralto, mas seu acesso à todos, pois a ilha é, apesar de tudo, um lugar bom para se viver. Isso é notório quando, na 2ª temporada, o lugar é apresentado aos espectadores. Rafael, em tom de ironia, sussurra no ouvido de Michele: “Está pronta para acabar com tudo isso?”. A personagem não responde, apesar de não sabermos ainda que ela realmente mudou de lado. Na realidade, o Maralto é uma espécie de utopia ou oásis que deve ser preservado. O problema é o acesso, feito por um Processo violento e sem transparência e que todos devem se submeter para chegar lá. Apesar das críticas, este Processo é reproduzido por Michele na Concha diante da incapacidade de manter o bem-estar de todos os moradores, após a sabotagem promovida por Marcela. Assim, a Concha deixa de ser uma possível alternativa de vida mais igualitária, refletindo a ausência de um futuro com mais esperança.

Outra questão bastante discutida por *3% - Três Por Cento*, é a vigilância e o autoritarismo. Estas Temáticas são abordadas por um forte viés crítico, e se relacionam diretamente com o nosso segundo **TE, a privatização das utopias e sua conversão em distopias por meio do autoritarismo**. A série coloca isto à prova quando expõe, por meio de *flashbacks*, que o Casal Fundador era um trio, dividido justamente pela questão ideológica. Descobrimos que Samira, assassinada por Laís e Vítor, era a filha de um dos investidores do Maralto. Entretanto, antes da ilha ficar pronta para fazer a migração, a situação no Continente é acirrada.

Olavo: Filha, nós estamos numa situação de emergência aqui. O lençol freático está se esgotando. Nós drenamos muita água. A depressão do solo está muito acelerada. A cidade está afundando em uma cratera. Milhares de pessoas estão nas ruas, estamos a um passo de uma guerra civil. O comitê decidiu antecipar a migração imediatamente.

Samira: Mas a conclusão do Maralto é pra daqui a um ano.

Olavo: Você não entende a gravidade da situação? Sua mãe e sua irmã estão apavoradas.

Samira: Mas não dá pra antecipar a migração. O Maralto não tem como sustentar tanta gente.

Olavo: Eu sei. E como não tem recurso pra todo mundo, quem já está aí, vai ter que sair. Você fica, claro. Nossa família inteira. Mas os seus amigos, seus cientistas...

Samira: O Maralto é pra ser uma utopia. Fatura, tecnologia, sustentabilidade. Como vocês querem uma sociedade assim, já começando com essa injustiça? As pessoas estão dando o sangue pra construir esse lugar.

Olavo: Não é um pedido. O Maralto é de quem financiou o projeto. É nosso. Você vai organizar a desocupação o mais rápido possível¹²⁴.

¹²³ Disponível em < https://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/01/160118_riqueza_estudo_oxfam_fn >. Acesso 13 jul. 2019.

¹²⁴ 2ª temporada, episódio 9. Disponível em < www.netflix.com.br >.

Samira mostra o pedido de seu pai aos seus companheiros. “Bandos de filhos da puta! Eles vão destruir aqui igual destruíram o Continente, sugando até a última gota”. A cientista pede calma, mas é rebatida, pois tem “seu sobrenome” e a “sua vaga”. Ela diz que está do lado deles, mas não conseguem chegar à uma decisão unanime. Laís e Vítor dizem que só acreditam no Maralto com gente capaz, “não com um bando de rico idiota”. Samira concorda que não liga pro pai, e pensam em cortar a energia do submarino. Ao comunicar ao pai esta decisão, ele ameaça invadir o lugar com barcos e homens armados junto com outros investidores. Laís, Vitor e Samira argumentam que os cientistas podem sair pacificamente, que é mais barato e lucrativo, mas exigem em contrapartida uma unidade do Maralto no Continente, aberta à todos, uma alternativa que garanta que o projeto passe a ser comandado por eles. “Fertilização, irrigação, filtros de água, motores de fusão”. O pai de Samira concorda, dizendo que depois que se instalarem, podem fazer o que quiser no Continente. Porém, Vítor e Laís se negam a sair. Samira tenta argumentar, mas eles resolvem sabotar a usina do Continente, na intenção justamente de provocar o caos. Segundo Vítor, “vão acabar com tudo. Olha o que aconteceu nos últimos séculos. A média das pessoas é podre. Eles vão consumir tudo. Em menos de um mês, vai voltar o mesmo caos de agora. Aqui só deu certo porque selecionamos”. A intenção é cortar a energia elétrica toda para atingir o dinheiro dos investidores e os dados bancários. Samira lembra que isso vai atingir hospitais e pessoas inocentes. “Sacrifícios devem ser feitos”, diz Vitor. Já Samira, diz que eles estão ali “para criar um mundo melhor para todo mundo”, mas é corrigida pelo parceiro: “Não, estamos aqui para criar o mundo perfeito, que por definição não pode ser pra todos”. Laís concorda que o Maralto, como o futuro da humanidade, deve ser preservado a qualquer custo. Vítor a manda embora e diz que eles irão resolver. Samira, entretanto, pega uma arma na tentativa de impedir a sabotagem. Durante uma briga, um tiro acaba pegando na barriga dela, de forma que Laís e Vítor dão continuidade ao plano, assistindo à explosão da usina brilhar no horizonte¹²⁵.

Assim, descobrimos que o Maralto havia sido pensado como uma forma utópica de sociedade, mas se converteu em uma “utopia privatizada” para seus investidores. Este tipo de crítica, como vimos anteriormente, é comum em narrativas distópicas, que buscam justamente apontar como as utopias podem se tornar distopias, manipuladas por agentes sociais das classes dominantes para a manutenção do poder. Um artifício que logo leva à repressão e ao uso ostensivo de forças militarizadas. Esta questão, sobre o viés autoritário das distopias, é evidente na 2ª temporada, quando Marcela defende a presença de soldados no Continente.

Marcela: Queridos Conselheiros, essa noite a Causa roubou elementos químicos perigosos. O risco para o Processo é bastante claro.

¹²⁵ Diálogos extraídos da 2ª temporada, episódio 9. Disponível em < www.netflix.com.br >.

Ezequiel: Querida Marcela, valorizo muito a sua preocupação, mas eu, como chefe do Processo, estarei alerta a qualquer atividade da Causa.

Marcela: Alerta?

Ezequiel: Alerta.

Marcela: Foi o Ezequiel que aprovou o primeiro assassino do Maralto.

Ezequiel: Não existe relação nenhuma do Processo do jovem com o que aconteceu aqui.

Marcela: E quase aprovou essa jovem que hoje é integrante da Causa [Joana].

Ezequiel: Ela já foi eliminada no Processo.

Marcela: Sem falar na Júlia.

Ezequiel: Me respeite.

Marcela: A Júlia era minha amiga muito próxima.

Ezequiel: Minha mulher.

Marcela: Para mim, o padrão está claro: onde ele vai, a tragédia acompanha.

Nair: Marcela, qual é sua proposta?

Marcela: Faz meses que eu insisto. O Maralto tem que por soldados nas ruas do Continente, se impor, agredir, em vez de ficar esperando ser atacado.

Ezequiel: Queridos membros do Conselho, isso é pedir para ter uma revolta. O jovem quando pensa no Processo tem que ter desejo, e não medo.

Marcela: O Maralto tem que mostrar força.

Ezequiel: Não era a intenção do Casal Fundador.

Marcela: Tem muita coisa sobre os Fundadores que você não sabe, Ezequiel.

Nair: Marcela. Mais especificamente. O que você sugere para defender o Processo esse ano?

Marcela: Nós temos uma semana. Tenho que ir para lá com autoridade total, comandar a Divisão de Segurança e eliminar qualquer ameaça da Causa. Com aval do Conselho, lógico¹²⁶.

Sua fala remete aos discursos populistas de segurança pública, que visam a presença de militares como forma de coibir a criminalidade – o que nem sempre gera os resultados esperados¹²⁷. A personagem utiliza todo o poder da Divisão de Segurança para intensificar a vigilância, revistando moradores e estimulando denúncias, além de se aliar com a milícia local. Vizinhos culpam uns aos outros por disputas amorosas, enquanto os milicianos se juntam para coibir as ações da Causa, ainda que não recebam nada em troca. Contudo, o uso da força física só é aplicado em últimas circunstâncias, como na cena em que os jovens invadem o prédio do Processo e exigem que as provas sejam realizadas diante da possibilidade de um cancelamento. Posteriormente, Marcela ainda invade a Concha com os soldados. A personagem acaba presa, e André assume o controle do Maralto. Na quarta temporada, André é um negacionista do fim da ilha. Ele quer sustentar a “ideia” de um Maralto e de um Processo que não fazem mais sentido, pois a radiação destruiu o lugar. André chega a usar seus soldados para prender os próprios moradores da ilha que conseguiram ser evacuados e declara que quer reconstruir o Maralto no Continente, embora não tenha qualquer recurso ou condições para alcançar este objetivo. Ao longo desta temporada, ele ainda aplica um Processo de tom sádico e fanático, que envolve choques em cadeiras elétricas e a “doutrinação” dos aprovados, os quais

¹²⁶ 2ª temporada, 1º episódio. Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹²⁷ Disponível em < <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/12/intervencao-no-rio-chega-ao-fim-com-menos-roubos-mas-sem-reduzir-mortes-violentas.shtml> >. Acesso 12 jul. 2019.

realmente acreditam na ideia de que passar no Processo garante uma “superioridade” e acatam suas ordens sem qualquer questionamento. Assim, o mérito acaba por servir à manutenção da estratificação social entre “superiores” e “inferiores”.

Para além do fanatismo militarizado de André, a crença é perceptível na igreja de Antônio, que assume um papel dúbio no Continente. Há uma preocupação genuína com os fiéis, a construção de uma comunidade. Os jovens se organizam naquele espaço para simular provas anteriores do Processo. Ao mesmo tempo, a igreja serve também para justificar e sustentar, por meio da crença, um sistema injusto que não os favorece. Em um dos cultos, Antônio ainda chama pessoas para dar seu testemunho, como é revelado em um *flashback* do episódio três, da segunda temporada:

Antônio: Os nossos filhos agora são os filhos do Maralto. Palmas para aqueles que passaram no 104º ano do Processo. Eu sei o que vocês devem estar pensando. “E se eu não passar no Processo?”. Bom, eu quero que vocês conheçam a Camila. A Camila não só foi eliminada, como ela aceitou o dinheiro e desistiu [uma das provas finais]. Sim, ela é uma desistente. Mas o importante é o que ela fez depois.

Camila: Metade do dinheiro eu doei pra igreja, e a outra metade vai me ajudar a dedicar o resto da minha vida à honrar o Casal Fundador e ter filhos, que possam passar pro lado de lá.

Fernando: Valeu, Camila! [ele aplaude] Muito legal sua doação! Olha só, eu tô até arrepiado. Pena que o Casal Fundador não pôde vir aqui hoje para ver essa bela doação.

Antônio: Olha, nós temos aqui um outro desistente. Fernando, meu filho. O Fernando chegou longe, mas escolheu o lado de cá para ajudar os que mais precisam. Conta pra eles, filho, o que você aprendeu.

Fernando: O que eu aprendi? Eu aprendi que o Processo é uma mentira. Eu tava lá, eu vi de perto. Tudo uma mentira que o Lado de Lá criou. Só pra nos convencer de que essa é a vida de merda que a gente merece. De que uns com muito e outros com tão pouco é normal. Enquanto o Processo não acabar, nada vai mudar. Era só isso mesmo. Eu quero é que se foda o Processo e quem trabalha pra ele. Amém, igreja!¹²⁸

Esse questionamento de Fernando faz com que ele seja perseguido por alguns fiéis, os quais o espancam. Afinal, o Casal Fundador é tomado como uma figura divina, e há a expectativa de seu retorno. Glória é quem impede que Fernando seja ainda mais machucado. Ele pede para ela não ingressar no processo, mas a jovem se nega e diz que o pessoal da igreja já tinha avisado que ele tentaria fazer esse tipo de coisa.

Fernando: O pessoal da igreja só mente, Glória.

Glória: Não fala assim. Depois de tudo que a igreja fez por você.

Fernando: Depois de tudo o que você fez por mim. Meu pai nunca ia levantar um dedo para me ajudar se não fosse por você, Glória. Eu fiquei quieto esse tempo todo, mas não dá. Tudo o que sai da boca dele é mentira. Ou você acredita mesmo nessa história que o Casal Fundador vai voltar, e que a luz do Casal Fundador está dentro de nós.

Glória: Não interessa o que eu acredito, não interessa o que você acredita. O que importa, Fernando, é que isso ajuda as pessoas. O seu pai ajuda as pessoas. A igreja ajuda as pessoas.

¹²⁸ 2ª temporada, episódio 3. Disponível em < www.netflix.com.br >.

Fernando: Bela ajuda né, Glória. Espalhar a promessa de uma vida melhor que quase ninguém vai alcançar¹²⁹.

Na 4ª temporada, Antônio segue pregando contra a Concha, mesmo após a morte do filho. E, no último episódio da série, vemos a igreja receber os residentes do Maralto que foram evacuados da ilha, após o pulso magnético destruir a usina nuclear. Os fiéis recebem os “superiores” como entidades divinas, oferecem o pouco que têm, e se colocam nas primeiras fileiras de combatentes na cena da guerra final. Antônio diz para eles que “se se essa guerra custar as nossas vidas, se alegrem, pois terá sido a vontade do Casal!”¹³⁰.

Por isso, a questão ideológica atravessa todos os arcos narrativos, inclusive dos *flashbacks* do Casal Fundador. Na 4ª temporada, descobrimos que o Casal Fundador se arrepende de instituir o Processo. Eles sugerem uma prova para acabar com o conflito iniciado pela Causa no Continente, mas o Conselho acaba optando pelo plano da Conselheira Patrícia, que sugere a criação de uma divisão de segurança armada, o que certamente iria intensificar o conflito. Vítor, o fundador, está doente, e Laís, sua esposa, decide ir secretamente ao Continente resgatar a filha para atender o último pedido do marido. Laís acaba morta nas ruas do Continente pelos companheiros de Tânia, e é enterrada em um túnel subterrâneo junto com o artefato que carrega a prova final e é resgatado, posteriormente, por Joana e Natália. No Maralto, Vítor também morre, e quem assume o poder é Patrícia, que decide apagá-los de fotos e transformar o Casal Fundador em uma “ideia”. Isso é mostrado em duas cenas que se intercalam, em que a personagem discursa no velório do Casal e em uma reunião fechada do Conselho.

Conselheira Patrícia [no velório, às margens do lago]: É triste, mas bonito, ver que o Casal não se separou nem na morte. A doença levou o Vítor e levou a Laís. Mas agora eles vão continuar juntos em sua sepultura.

Conselheira Patrícia [na reunião do Conselho]: O Casal foi fraco. Humanos. Só nós sabemos disso e só nós podemos consertar isso. O casal que precisamos não são pessoas. Pessoas ficam doentes, pessoas morrem, pessoas traem suas convicções. O Casal precisa ser uma ideia, porque as ideias vivem pra sempre¹³¹.

Isso se reflete também nos arcos das protagonistas, o que faz cada uma delas questionar suas próprias ambições e vontades. No início, por exemplo, Michele fazia parte da Causa, mas termina a série como a fundadora da Concha, uma nova utopia e terceira via de acesso, sem Maralto ou

¹²⁹ 2ª temporada, episódio 3. Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹³⁰ 4ª temporada, episódio 7. Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹³¹ 4ª temporada, episódio 7. Disponível em < www.netflix.com.br >.

Continente, incendiada posteriormente por Glória. Ela também é uma das idealizadoras do plano que destrói o Maralto, e morre nas mãos do irmão André, a quem amava, mesmo com ideologias totalmente diferentes. Joana também hesita em detonar o pulso eletromagnético ao se encontrar com Verônica, que acreditava ser sua mãe. Rafael e Natalia, também ex-integrantes da Causa, demonstraram dúvidas quanto ao fim do Maralto. Marco mudou diversas vezes de lado até decidir acabar com a ilha e Glória também agiu em favor e contra a Concha ou Maralto em diferentes ocasiões.

Este questionamento sobre as crenças e ideologias das personagens se relaciona, sobretudo, com o terceiro **TE, a ausência de um futuro ou a transformação radical**. Isto porque, se a indignação dos fundadores da ilha é justificada pela forma como os seres humanos cuidam de seus próprios recursos, estabelecendo o mérito como o padrão de acesso à esta utopia privatizada, a indignação dos integrantes da Causa será explicitada pela introdução da personagem Silas na 2ª temporada, um médico que tenta trabalhar no Continente. Ele é próximo de Joana, que passa à ajudá-lo nas tarefas da Causa. O problema é que Silas quer colocar uma bomba para impedir o Processo. A carta de Velho, que na verdade foi trocada por Ezequiel, sugere esse plano radical que colocaria vidas inocentes em risco. Joana é contra, e tenta argumentar. Mas Silas responde: “Estou cansado de fracassar. Todo santo dia eu perco gente no meu consultório por um prego no pé, por uma gripe, uma febre. Lá, do lado de lá, uma mísera gota de um remédio qualquer resolveria tudo. Enquanto aqui... O que é que eu digo para os meus pacientes? Olha, me desculpa, mas você vai morrer. Você está do lado errado. E sou eu que não tenho a porra da consciência?”¹³².

Essa atitude radical coloca a Causa à própria prova, uma vez que também é revelado que Velho mentiu propositalmente para Michele sobre a morte de seu irmão. Ele sabia que André havia sido preso, mas achou que precisava incendiar a jovem contra o Processo, o que faz Michele repensar seu lado. Ao fazer da Causa uma estrutura hierarquizada, radical e que solicita tantos testes ou provas quanto o Processo, a série também questiona os valores da resistência, daqueles que querem mudar o *status quo* de uma forma radical, que adotam os mesmos meios escusos ou duvidosos de seus “inimigos” para justificar os fins.

Joana, desde o início, é uma das maiores críticas, não só à Causa, mas também ao Processo, que utiliza sessões de tortura com pau-de-arara, controladas por Cássia ou Ezequiel. Tanto que, no fim da 1ª temporada, Ezequiel pede para que ela assassine um homem apertando um botão. Ela fala a mesma coisa que Júlia, que ele não pode mudar a cabeça das pessoas (o que ele também tenta fazer isso Michele). E diz mais, entre risos e lágrimas: “Você pensa que pode mudar a cabeça de todo mundo, mas não pode. As vezes parece que sim, mas não. Olha só pra você, dizendo que o Lado de

¹³² 2ª temporada, 1º episódio. Disponível em < www.netflix.com.br >.

Lá foi feito pra gente como eu! Não, foi feito pra gente como você, um coitado, se acha melhor que todo mundo. Mas é um belo de um cuzão, um bosta, que só tem esse Processinho de lixo pra brincar de reizinho. Você não consegue ver como isso aqui é um absurdo? Porque não tem nada de gente mesmo. Agora, o lixo é o que você é”¹³³. Essa prova sádica é repetida por André na última temporada. Ele coloca Joana, Natália, Elisa e Rafael em cadeiras elétricas, exigindo aos candidatos que apertem o botão, assim como fazia Ezequiel.

O enfraquecimento da Causa na 3ª temporada e, sobretudo, o surgimento da Concha, são exemplos de movimentos da narrativa que buscam questionar os valores, as crenças e ideologias das próprias personagens. A Concha é o grande universo da 3ª temporada da série. Os episódios se passam cerca de um ano após sua fundação, mas *flashbacks* mostram alguns destes momentos cruciais. A morte de Fernando não é mostrada, mas a personagem é mencionada diversas vezes, e ganha até uma espécie de santuário em um dos corredores, simbolizado por sua cadeira de rodas. A fundação da Concha também explora o aspecto ideológico de todas as personagens, mas especialmente de Michele, que diante da sabotagem promovida pelo Maralto decide instituir um novo Processo para decidir aqueles que podem ficar até o lugar se reestruturar para receber mais moradores. Posteriormente, Glória, Marco, Artur e outros ex-moradores invadem a Concha e prendem Michele, que é julgada por todos, em uma espécie de expiação. Glória argumenta que Michele omitiu a oferta de Marcela e do Maralto, e, por isso, deve ser punida.

Contudo, ao fim da temporada, o plano do Maralto é revelado. E, embora Marcela consiga invadir o lugar e reimplantar o registro em seu neto, seu plano para a Concha fracassa. Joana, Natália, Rafael e Elisa conseguem expor a sabotagem e Marcela é presa. O último episódio se encerra com o tradicional *cliffhanger* das temporadas anteriores, em que os Conselheiros do Maralto estão reunidos, e André, irmão de Michele, declara que “agora, é guerra”. Em seguida, é mostrada a discussão dos novos líderes da Concha, incluindo Glória e Marco, que explicam um plano para Michele. A ideia é sabotar o Maralto da mesma forma que o Casal Fundador fez com o Continente. Joana postula: “chegou a hora de acabar com o Maralto”¹³⁴.

Mas, a série sugere que todas estas ações não rompem em definitivo as dinâmicas da desigualdade, continuamente reorganizada e redirecionada em disputas de poder. É, portanto, uma crítica também às rupturas que visam subverter a lógica vigente para instituir uma outra, como a crença na Concha, e não no Maralto, representada pela prova em que Michele pede para que os moradores do lugar retirem seus registros implantados atrás das orelhas de todos os moradores do Continente. Este desdobramento da narrativa é mostrado na resolução da 4ª temporada, na qual ações extremadas, como o pulso eletromagnético orquestrado pelos protagonistas que destrói o Maralto,

¹³³ 1ª temporada, episódio 8. Disponível em < www.netflix.com.br >.

¹³⁴ 3ª temporada, episódio 8. Disponível em < www.netflix.com.br >.

resultam em um caos inesperado. *3% - Três Por Cento* sugere que tal situação que só pode ser superada pela cooperação de todos, agora em situação de igualdade. Joana, ao ganhar a prova do Casal Fundador disputada com Xavier, Rafael, André, Marcela e Verônica, exige que seja feita uma primeira grande assembléia no prédio do Processo em que "todos têm voz", o que acaba ocorrendo na cena final.

Joana: Se eu ganhar, todo mundo vai destruir as armas! E amanhã a gente vai subir no prédio do Processo, mas não vai ser para dizer quem é o melhor ou quem é o pior. Vai ser para fazer a primeira assembléia geral! A primeira assembléia de um mundo unificado, onde todo mundo mundo tem voz. Todo mundo vai poder falar! Se eu ganhar, essa vai ser a minha única ordem.

André: E se eu ganhar... E se eu ganhar, o Continente é meu! E dos 3% que merecem. Os inferiores vão se curvar aos escolhidos do Casal ou eles vão morrer. Começando por você, Joana¹³⁵.

4.3 Primeiros achados

Com o auxílio da Análise Televisual, proposta por Becker (2012, 2016), e da Análise Discursiva de Imaginários (ADI) ou Análise de Imaginários Discursivos (AID), de Juremir Machado da Silva (2019), foi possível observar como a narrativa seriada de *3% - Três Por Cento* é cuidadosamente construída. A cada episódio, são articulados diferentes arcos narrativos que tornam todo o enredo mais claro, explicitando os conflitos, as intrigas e as motivações das personagens. Nota-se que a produção da Netflix busca atender as expectativas do mercado mundial de áudio e vídeo, e também das audiências. Por isso, replica um tipo de estrutura textual amplamente utilizada na produção de ficções seriadas, que envolve a rotação das personagens e o uso de *flashbacks* e outras linhas temporais. Recursos da complexidade narrativa das séries de televisão mais atuais, conforme apontado por Mittell (2012). Os heróis da série também refletem elementos caros às narrativas da cultura brasileira e da norte-americana (BARBOSA, 2003; CASTELLANO, 2018), pois a meritocracia está imbricada no imaginário globalizado. Tais heróis se empenham tanto na sobrevivência quanto na dominação. Para esses personagens não basta apenas partilhar as benesses do Maralto com todos, é preciso também “dar um troco”, subjugar os moradores da ilha da mesma forma que foram subjogados no passado pelo Casal Fundador. Quando se arrependem, já é tarde demais. Assim, a obra se revela bastante afinada com questões que atravessam a contemporaneidade, bem como com as atuais lógicas do complexo sistema televisivo. A narrativa da série se adequa à determinados parâmetros para atender a demanda de uma audiência plural, localizada em diferentes regiões e contextos socioculturais, mas já familiarizadas com as maneiras como os códigos

¹³⁵ 4ª temporada, episódio 7. Disponível em < www.netflix.com.br >.

audiovisuais são organizados. Desse modo, as estruturas de roteiro, a diversidade nas construções das personagens e temáticas, a adoção do *single câmera*, de locações diferenciadas e os efeitos gráficos de *3% - Três Por Cento* promovem a adesão das audiências.

Ao expandir o enredo para além do Processo, a série abarca a vida no Continente, no Maralto e na Concha, propondo um universo bastante particular, que instiga a curiosidade de quem assiste, ao mesmo tempo em que provoca uma reflexão sobre os riscos e as desigualdades sociais das sociedades globalizadas na atualidade. Sendo uma série brasileira, reconhecemos diversos elementos locais, facilmente identificáveis, como as milícias e os espaços urbanos (SANTOS, 2019), as frutas coloridas e “tropicais” servidas nas refeições e até mesmo o pau-de-arara das sessões de tortura. Isto é mais acentuado a partir da introdução de figurinos e itens cenográficos, além de músicas e artistas brasileiros que trazem elementos da cultura afro-brasileira.

Mas, a condição globalizada de *3% - Três Por Cento* não se resume apenas à sua forma narrativa ou estética, pois está presente na própria premissa da série. Afinal, o universo ficcional proposto é parte de um *imaginário distópico* que atravessa não só o mercado e a cultura das mídias em todo o mundo, mas a própria existência humana. Assim, a série ajuda a revelar como os indivíduos se relacionam com o tempo e a experiência da contemporaneidade, profundamente marcada pela dificuldade de projetar um futuro positivo, uma vez que já *sentimos* o presente como caos. Ao se ancorar nas premissas do nosso tempo, a distopia estabelece uma relação muito estreita com o ideário da crise pós-moderna, do fim das grandes narrativas, conforme descrito por Lyotard (2009). Diante da ausência de um projeto utópico, como proposto pelo iluminismo, só resta imaginar os possíveis caminhos destrutivos da nossa própria espécie, balizados pelo risco e pelo medo (VAZ, 2006, 2017, 2018). Um futuro onde estamos condenados à viver em uma terra devastada pelos nossos próprios atos, onde o homem ainda é a sua própria ameaça. Assim, a série “atualiza” o indelével sentimento de desamparo do ser humano diante das dificuldades da vida (TUCHERMAN e CAVALCANTI, 2013), materializado repetidas vezes e em diferentes culturas por múltiplos mitos e narrativas sobre o Juízo Final (KOSELLECK, 2006). Essa não é uma característica exclusiva de *3% - Três Por Cento*, mas da distopia enquanto um subgênero da ficção científica.

Entretanto, a narrativa desta série apresenta uma forma singular de articular um imaginário que nos afeta *sensivelmente*, mostrando como as utopias podem facilmente converter-se em distopias por meio do autoritarismo. As personagens que residem na ilha ou na Concha vivenciam utopias e os que vivem no Continente experimentam distopias. Maralto é uma representação precisa das utopias da pós-contemporaneidade, sobretudo, de projetos de vida privados que segregam ainda mais as classes dominantes em *ilhas de lazer*, como já alertava Morin (2018) e Bauman (2000). Exemplo desta forma de vida durante a pandemia da Covid-19 é o isolamento de milionários em iates luxuosos

para protegerem, exclusivamente, a si mesmos.¹³⁶ Não por acaso, a construção do Maralto foi financiada por empresários e acionistas que, na primeira oportunidade, reivindicaram o lugar somente para eles, sem se preocupar com o restante da população continental. A concretização deste projeto pelos seus realizadores e pelos cinetistas foi impulsionada pela utopia.

Contudo, a série também condena as práticas mais extremadas, tanto da Causa, quanto do Maralto e da Concha, ao questionar ações terroristas, uso de torturas, “lavagens cerebrais” e o próprio Processo, calcado na necessidade de escolhas tomadas por seres humanos e reconhecido como uma seleção marcada por falhas. Assim, *3% - Três Por Cento* mostra que tais movimentos não rompem em definitivo com a desigualdade daquela organização social, mas apenas reorganizam a estratificação humana por meio de um só valor: o mérito. Nesse sentido, a série reposiciona a meritocracia no seu lugar de origem, uma vez que o termo foi utilizado pela primeira vez no romance distópico *The Rise of Meritocracy*, de Michael Young, publicado em 1958, para criticar os modelos educacionais britânicos baseados em testes de inteligência¹³⁷. A meritocracia foi, posteriormente, apropriada pelo *ethos* do *self made man* neoliberal, e também pelas retóricas imperativas de sucesso e felicidade (BARBOSA, 2003; CASTELLANO, 2018; FREIRE FILHO, 2008; McNAMEE e MILLER, 2004). Contudo, ainda que o mérito seja a grande crença daquela sociedade, representado nas figuras messiânicas do Casal Fundador, há uma forte presença da hereditariedade, que permeia a trama da família Álvares.

Por fim, podemos perceber como a série apresenta elementos de uma distopia relacionada a representações identitárias e de gênero no Brasil, pois há uma ecocrítica feminina e relativamente não-branca permeada por um olhar humanista. Afinal, as personagens principais de *3% - Três Por Cento* são mulheres e mulheres negras, o que subverte códigos e símbolos normalmente associados à ficção científica, como os da masculinidade e a branquitude (GINWAY, 2005). Assim, a série mistura elementos “fundantes” da FC com mitos da identidade cultural brasileira, como a tropicalidade e a democracia racial. Nesse sentido, *3% - Três Por Cento* revela como determinados aspectos narrativos da ficção científica ou distópica estão sendo, gradualmente, deixados de lado, a partir da incorporação da diversidade nesta produção nacional, distanciando-se da tradição anglo-americana científicista, pautada na branquitude e no protagonismo masculino. A série é trabalhada sob uma estratégia mercadológica que visa a sua inserção no mercado global, atendendo, ao mesmo tempo, a demandas mercadológicas locais, abrindo espaço e valorizando obras populares associadas à ficção científica ou à distopia no Brasil.

¹³⁶ Disponível em < <https://revistamonet.globo.com/Noticias/noticia/2020/04/co-fundador-do-google-e-outros-milionarios-se-isolam-em-iates-de-luxo-para-fugir-do-coronavirus-diz-site.html> >. Acesso 12 jul. 2020.

¹³⁷ Disponível em < <https://bit.ly/2CXtoCm> >. Acesso 12 jul. 2019.

Por meio dessas conexões com a nossa própria experiência social, *3% - Três Por Cento* se relaciona com a sensibilidade do tempo presente. A série propõe um mundo ficcional que transforma a distopia em uma categoria que fornece sentidos à nossa própria realidade. Sontag (2003) lembra que imagens geradas pela ficção podem traduzir, ainda que momentaneamente, a experiência até então inassimilável sintetizada na expressão “Foi como um *filme*” (Idem, p. 22) Agora, o distópico se constitui por imagens até então reservadas ao distante “futuro imaginável”, mas que já começam a se materializar em nosso cotidiano. Este fenômeno estabelece uma relação dupla. Por um lado, articulando uma perspectiva de crise que leva à imobilidade, pois nada do que fizermos será efetivamente capaz de mudar a catástrofe eminente, a série sugere que o mundo “não tem mais jeito”. Por outro lado, *3% - Três Por Cento* mobiliza inquietações e aponta questionamentos, por meio do tom educativo ou pedagógico incorporado à narrativa que serve como um alerta para os riscos da vida contemporânea. Desse modo, as três temporadas e os episódios estudados projetam um utopismo que só vê a mudança como possível, por meio de nossos próprios atos individuais e coletivos.

Porém, se a distopia é uma forma cultural já relativamente estabelecida em nossa cultura, por que parece encantar tanto as audiências, em especial, os jovens? O que estes supostos alertas significam para os jovens, e qual o impacto dessas imagens na noção de futuro das próximas gerações? Ao indagarmos estas questões, acreditamos ser necessário investigar, até que ponto a distopia pode funcionar como uma crítica à própria contemporaneidade. Ou seja, vislumbramos a necessidade de verificar se a série é, efetivamente, percebida como um alerta para riscos que vivenciamos na sociedade contemporânea. Assim, investimos empenho também em um estudo de recepção, focalizando o público jovem, principal destinatário e consumidor desse tipo de produção cultural. Queremos entender o interesse pela distopia e pelas formas imagináveis de futuro que afetam o presente dessa juventude. Nesta etapa, é fundamental entender as práticas destes indivíduos, o envolvimento e engajamento com a obra, assim como as suas formas de acesso e de consumo de bens tecnológicos e culturais.

5 LEITURAS DE 3% - TRÊS POR CENTO

Vimos, nos capítulos anteriores, a popularização das distopias e o crescimento exponencial do interesse das audiências por estas produções. O espalhamento do televisivo resultou em séries e minisséries que ilustram futuros hipotéticos, apontando os riscos (VAZ, 2018) e anseios do passado e do presente. Assim, servem de alerta para problemáticas que intervêm diretamente na vida de todos, em localizações geográficas e culturas distintas. É nesse contexto em que se localiza o nosso objeto de estudo, a série *3% - Três Por Cento*. A Análise Televisual (BECKER, 2012), apresentada no capítulo anterior, mostra como a obra elucida um universo distópico bastante singular, especialmente por misturar elementos e temáticas da cultura brasileira em um tipo de narrativa normalmente associada às superproduções norte-americanas. Encomendada pela Netflix, *3% - Três Por Cento* foi uma grande aposta no mercado nacional e também ajudou na consolidação da plataforma como o veículo de *streaming* mais popular do Brasil.

Mas, mesmo pensada para o mercado nacional, *3% - Três Por Cento* fez um caminho inverso, agradando mais as audiências e críticas do exterior. Em outros mercados, sobretudo o norte-americano, foi um dos grandes sucessos da empresa. No Brasil, a série provocou uma grande expectativa antes do seu lançamento, até porque o piloto já circulava por portais sites especializados como um projeto promissor¹³⁸. Mas, essa expectativa não se consolidou após o lançamento da série. *3% - Três Por Cento* conquistou uma base de fãs sólida, formada principalmente por jovens, porém, sem uma expressiva adesão das audiências.

Neste capítulo, buscamos justamente entender este movimento contraditório nas recepções de *3% - Três Por Cento*. Nossa hipótese é que a série, mesmo sendo uma produção nacional, está inserida em lógicas globais de produção e distribuição de conteúdos audiovisuais, o que pode gerar diferentes percepções em contextos culturais distintos sobre um mesmo objeto. O objetivo, portanto, é apontar justamente estas discrepâncias, e por isso investigamos as críticas nacionais e estrangeiras. Também refletimos sobre como o público da série entende as distopias, considerando as múltiplas formas de consumo e as dinâmicas das comunidades de fãs. Sendo assim, propomos o seguinte percurso: primeiro, apresentamos um quadro teórico sobre os estudos de recepção; em seguida, fazemos uma análise das críticas nacionais e estrangeiras recebidas pela série; e, por fim, realizamos um estudo de recepção com as audiências. Na primeira etapa, coletamos 47 textos de veículos internacionais e nacionais referentes à primeira, segunda e terceira temporadas. Em seguida, investigamos o comportamento dos fãs por meio de um estudo das postagens da *fanpage Portal 3% - Três Por Cento* no Instagram, de entrevista com um dos administradores da página, e da aplicação de um questionário disponibilizado no grupo de WhatsApp vinculado à *fanpage*¹³⁹.

5.1. Audiências juvenis

¹³⁸ Disponível em < <https://www.b9.com.br/23142/o-piloto-da-serie-brasileira-3/> >. Acesso 13 jul. 2020.

¹³⁹ Disponível em: < <https://forms.gle/b6Wg9rGfDbrxHrq18> >.

As contradições do engajamento da recepção de *3% - Três Por Cento* no Brasil e no exterior indica como as lógicas de produção e consumo do audiovisual nem sempre se mantêm com as mesmas características em diferentes contextos, bem como as inúmeras possibilidades de distribuição e veiculação desses conteúdos no cenário da convergência. Uma rápida busca por páginas de fãs sobre a série revela grupos, ainda que pequenos, na Turquia, Estados Unidos, México ou Alemanha e no Brasil. Tais grupos convergem interesses de fãs de países com culturas distintas e geograficamente dispersos, e que mesmo assim apreciam uma série brasileira alinhada aos modelos de produção audiovisuais norte-americanos, dublada em diferentes idiomas e com alcance de mais de 190 mercados diferentes, ou cerca de 200 milhões de pessoas¹⁴⁰.

Mas, esses grupos têm diferentes leituras sobre a série. Afinal, as interpretações de narrativas audiovisuais não seguem, necessariamente, os sentidos dos discursos hegemônicos. Os telespectadores podem aceitar os sentidos das mensagens do texto televisivo, mas também rejeitar ou negociar as suas significações (HALL, 2003). Além disso, a atribuição de sentidos à série não é um processo comunicativo linear restrito ao circuito emissor/mensagem/receptor, pois ocorre na complexa articulação de momentos distintos e interligados de produção, circulação, distribuição/consumo e de customização de conteúdos e formatos audiovisuais operadas pelos fãs nas redes sociais. Esse processo acontece em maior ou menor grau em qualquer ato comunicativo na atualidade, marcada pela convergência das mídias (JENKINS, 2008). Mas, no televisivo, podemos observá-lo com maior evidência, uma vez que a realização de um programa exige estruturas institucionais de radiodifusão, práticas e redes de produção, relações organizadas e infraestruturas técnicas articuladas a sistemas relativamente abertos a participação do público. A agenda da mídia pauta a vida social, porém, os assuntos, eventos ou tratamentos de determinadas temáticas abordadas na televisão revelam que os programas também buscam incorporar percepções majoritárias do público, com o intuito de atrair e estabelecer vínculos com o maior número possível de espectadores (HALL, 2003). Esse jogo de atribuição de sentidos e valores envolve múltiplas forças – mediações culturais, econômicas, sociais, afetivas ou de gosto (MARTÍN-BARBERO e REY, 2002).

Nesse sentido, devemos explorar como as interações das audiências com as produções culturais são eminentemente trocas simbólicas, valorizando a interpretação do leitor, sobretudo, nos programas televisivos, pois envolvem símbolos, códigos e diferentes sintaxes, misturam som, imagem e texto verbal, o que permite uma ampla gama de interpretações. Essas múltiplas leituras podem resultar em sentidos distintos, embora os textos sejam carregados de discursos hegemônicos (HALL, 2003). Hoje, entretanto, as complexas condições de produção, distribuição e consumo de conteúdos audiovisuais no ambiente convergente desafiam ou escapam das lógicas tradicionais da

¹⁴⁰ Disponível em: < <https://exame.com/negocios/netflix-bate-recorde-de-200-milhoes-de-assinantes-em-meio-a-pandemia/> >. Acesso 20 jan. 2021.

televisão e das intencionalidades dos produtores, o que torna qualquer análise de recepção um trabalho difícil devido a necessidade do pesquisador se debruçar sobre audiências fragmentadas e processos descentralizados. Tais processos comunicativos, entretanto, não ocorrem de maneira puramente orgânica. A digitalização dos meios chegou a desafiar a mídia tradicional. Mas, a convergência é uma aliada importante e imprescindível para a promoção midiática na atualidade (TEIXEIRA e FERRARI, 2016), articulada cada vez mais a projetos transmidiáticos ou de TV Social.

A transmídiação é aqui entendida como estratégias de engajamento propostas pelo produtor ou exibidor, de acordo com Fechine (2013). Segundo a autora, este fenômeno consiste em estratégias de comunicação que partem de um destinador-produtor normalmente vinculado à indústria midiática. É um planejamento estratégico de produção de conteúdos que obedece uma lógica comercial e se articula, a partir de um texto referencial para se desdobrar em outros suportes de um mesmo grupo de mídia. Há uma intencionalidade institucional, que promove estes conteúdos em espaços delimitados pelo emissor, por meio da produção de “conteúdos habilitados” ou “autorizados”. Tais dinâmicas, em última instância, necessitam das práticas interacionais da cultura participativa e do ambiente convergente, pois os conteúdos só circulam e entregam o resultado esperado com o engajamento do público. Fechine (2013) ressalta, entretanto, que há conteúdos feitos por consumidores que “escapam” desta lógica, e que podem ser dissonantes ou consonantes. Esses conteúdos não partem, exclusivamente, do universo narrativo transmídia e sim do “universo discursivo” de um projeto, formado em torno dele, e que pode, eventualmente, ser incorporado pela esfera “original” (Idem, p. 31-32).

A noção de TV Social também é aqui compreendida, de acordo com a proposição de Fechine (2017). A pesquisadora argumenta que o conceito surge em meados de 2000 para designar aplicativos de TV digital, mas é igualmente esgarçado para dar conta de fenômenos mais amplos que envolvem experiências de compartilhamento de conteúdos televisivos por meio das redes sociais, à medida em que permite a experiência de assistir junto em tempo real, mesmo que os espectadores estejam separados espacialmente (FECHINE, 2017). Esta formulação se aproxima do entendimento de TV Social por Sigiliano e Borges (2015), que apontam a convergência como a principal razão para a dissolução dos limites entre produtores e audiências, agora capazes de compartilhar, opinar e modificar os produtos midiáticos. Tal processo é materializado, explicitamente, na correlação entre os comentários publicados no Twitter, as *hashtags* e os índices de audiência. Para Fechine (2017), entretanto, esta conversação em rede envolve estratégias de produção promovidas pelo produtor/emissor, como a criação de páginas específicas ou *hashtags*, de maneira similar ao desenvolvimento de conteúdos transmidiáticos. Por isso, a TV Social costuma estar associada à grade de programação vertical (Idem).

Cavalcanti (2016) reafirma esta posição, ao dizer que construir uma “temporalidade compartilhada é um fator determinante na configuração do que entendemos como ‘TV Social’, pois é nessa duração comum à programação e às interações nas redes sociais que se constrói esse efeito de ‘assistir junto com’”. No caso das séries por *streaming*, porém, tais estratégias parecem menos eficazes, uma vez que não há a expectativa de ver os comentários na tela ou interferir no desenvolvimento do programa. Mesmo assim, essas estratégias provocam conversações em redes, que acompanham as serialidades desse tipo de programação. *3% - Três Por Cento*, por exemplo, figurou nos *trending topics* do Twitter ao longo do dia 14 de agosto de 2020, data de lançamento da quarta e última temporada. Para o *streaming*, o efeito de contato parece ser menos “assistir junto”, e mais “assistir também”. As audiências participam das discussões suscitadas nas redes sociais à medida em que consomem os episódios, o que dilata a experiência temporal para além da sincronidade do “aqui e agora” exigida pela TV Social.

Estes enunciados continuam a fazer parte do “universo discursivo” e não perdem de vista o pensamento de que a televisão, por si só, é um meio eminentemente tão falado quanto visto, como pontua Lopes (2014). Afinal, “seus significados resultam tanto da narrativa audiovisual produzida pela televisão quanto das intermináveis narrativas (presenciais e digitais) produzidas pelas pessoas” (Idem, p. 4). Tais enunciações ainda são muito pouco vinculadas à esfera “oficial” da produção, mas as conversações das audiências em suas próprias interações sociais também fazem parte do “universo discursivo” de um determinado produto audiovisual.

Considerando que essas práticas discursivas também agregam qualidade à televisão, Muanis (2015), inspirado pelo trabalho de John Fiske, explica que o processo comunicativo da TV articula três textos distintos: o dos programas (primários), o de suporte (secundários e de divulgação, como anúncios, cartazes e matérias jornalísticas) e os produzidos pelo público (terciário). Afinal, o “processo de comunicação da televisão é centrado na relação entre esta e seu espectador, em círculo hermenêutico, em uma espiral que modifica continuamente seus textos terciários, secundários e primários” (MUANIS, 2015, p. 95).

Por tal razão, acreditamos que é necessário compreender justamente as lógicas dos processos comunicacionais que estão além dos textos “primários”, focalizando os textos “secundários”, e, sobretudo, os “terciários”, nos quais a autonomia discursiva da audiência pode ou não se manifestar de maneira mais expressiva na atualidade. Nesse sentido, as dinâmicas das “audiências piratas” e de práticas “não-oficiais” são igualmente relevantes. Além de estarem fora do eixo sancionado e promovido pelos produtores/emissores, essas dinâmicas estão articuladas ao universo discursivo dos

produtos midiáticos. Geralmente, tais atuações são associadas aos jovens, agentes relevantes nas transformações culturais e sociais que envolvem uso e apropriações de novas tecnologias:

A ampla disponibilidade de controlar tecnologias proporciona uma experiência diferente para as gerações mais jovens, que podem nunca associar emissoras à visualização televisiva da mesma maneira que seus predecessores. Como a geração que chegou à maioridade usando a televisão para assistir a vídeos e DVDs e para jogar videogames se torna empregada na indústria, ela permitirá uma releitura ainda maior do conteúdo e do uso da televisão (LOTZ, 2007, p. 31).

Por esta razão, entender os atuais processos de comunicação implica se debruçar sobre as práticas culturais do público juvenil. Afinal, são os grupos dessa faixa etária que sinalizam potencialidades de apropriações e desdobramentos futuros das mídias e desenvolvem novas formas de se relacionar no ambiente convergente, por meio de tecnologias de informação e comunicação. Segundo a pesquisa TIC Domicílios 2019, 74% da população brasileira acessa a internet, ainda que um em cada quatro brasileiros esteja excluído do ambiente midiático conectado, e os índices de uso entre crianças, adolescentes e jovens alcança os 92%¹⁴¹.

Entretanto, essa performance mais ativa dos jovens no ambiente midiático somente se manifesta, quando eles estão inseridos em um contexto social e cultural específico, com acesso a bens de consumo como *tablets*, smartphones e televisores, bem como aos próprios meios de Comunicação e seus diferentes conteúdos. Além disso, abordar as interações juvenis com as mídias nos exige refletir sobre o próprio conceito de juventude. Hoje, cada nação institui o que considera como jovem, uma decisão que possui implicações legais, cidadãs e culturais e incide diretamente nas dinâmicas das sociedades. No Brasil, o conceito de criança e adolescente (indivíduos até 12 e 18 anos de idade, respectivamente) difere do de juventude, adotado a partir do Estatuto da Juventude (Lei 12.952/13). Este documento denomina como jovem “as pessoas com idade entre 15 (quinze) e 29 (vinte e nove) anos de idade”. O limite da idade, embora considerado extenso por alguns, indica que fenômenos sociais incidem no alongamento da condição juvenil, como o maior tempo de escolaridade e a dificuldade de inserção dos jovens no trabalho e na vida adulta. Diversos órgãos internacionais compreendem a juventude (*youth*) ou jovens (*young people*) como aqueles indivíduos entre 15 e 24 anos, mas a própria ONU reconhece que o termo varia de acordo com as sociedades, e algumas estendem esta condição até os 35 anos de idade (FEIXA e NILAN, 2009).

Por essas razões, as teorias antropológicas e sociológicas entendem a juventude como uma construção social. Biologicamente, a juventude é uma fase entre a infância e a vida adulta, mas sem limites precisos, de maneira que são muitas as definições que delimitam esta noção, envolvendo faixa

¹⁴¹ Disponível em: < https://cetic.br/media/analises/tic_domicilios_2019_coletiva_imprensa.pdf >. Acesso em 4 jan. 2020.

etária dos 10 aos 35 anos, determinação de maturidade/imaturidade por padrões biológicos ou psicológicos, critérios socioeconômicos, como escolarização, casamento e paternidade/maternidade, estilos de vida e cultura, relacionados às expressões culturais e comportamentos juvenis (CATANI e GILIOLI, 2008; BECKER, WALTZ, MACHADO e SILVA, 2018; MORCAZEL, 2017). A juventude, portanto, contempla multiplicidades (BOURDIEU, 1983), e não corresponde a uma condição “natural”, sendo fundamentada em elementos variáveis.

Fischer (1996) ressalta que os jovens desempenham um papel cultural relevante e demonstra como a mídia constrói um perfil para o adolescente composto por normas, práticas e regras que influenciam a constituição de suas identidades. Os discursos midiáticos atuam como redes de significado e poder que atravessam a experiência social dos jovens e oferecem imagens de uma juventude ideal, cada vez mais distante da ideia de juventude rebelde ou problemática, construída na segunda metade do século XX. Morin (2018), ao avaliar a extrema valorização da juventude na contemporaneidade, argumenta que a contestação é substituída pelo culto do corpo e do consumismo (Ibidem, p. 285). No entanto, há movimentos contrários. Filmes como *Christiane F. (1981)*, *Kids (1995)* e *Aos Treze (2003)*, e séries como *Skins (2007)* e *Euphoria (2019)* são exemplos, pois se conectam com as sensibilidades do momento histórico em que foram lançados ao tratar de temas como drogas e sexo com certa crueza e verossimilhança, legitimados pelo próprio público jovem.

Ao identificar estas contradições nas construções dos discursos sobre a juventude, Fischer (1996) aponta também o *ethos pedagógico* da televisão e das próprias mídias. Inspirada por Jorge Larrosa, a pesquisadora considera que tais produções misturam objetividade e informação com entretenimento e diversão, produzindo e veiculando modos de relacionamento dos indivíduos consigo mesmos e também abrem possibilidades de conhecimentos sobre a experiência social. De fato, as narrativas distópicas televisivas sempre possuem um tom pedagógico, pois o próprio subgênero funciona como um tipo de “alerta” para os problemas que enfrentamos na contemporaneidade. E hoje, boa parte desse tipo de conteúdo é voltado para o público juvenil ou “*young adult*” (jovem adulto). A própria série *3% - Três Por Cento* é comparada com outras produções direcionadas a um público semelhante ao da franquia *Jogos Vorazes* ou da série *The 100*, porém, se distingue destas produções ao adotar um tom “adulto”, o que resulta em uma classificação indicativa de 16 anos¹⁴². Assim,

¹⁴² A Classificação Indicativa no Brasil é um serviço de recomendação oferecido às famílias pelo estado. A ClassInd obedece uma série de critérios para classificar produções audiovisuais, jogos eletrônicos, aplicativos e *role playing games* (RPGs). O objetivo é auxiliar os responsáveis a selecionar os universos midiáticos que estes desejam inserir os seus filhos. A classificação indicativa de 16 anos se diferencia da indicação da maioria das produções direcionadas ao público infanto-juvenil, crianças e jovens entre os 12 e 14 anos. O infanto-juvenil é um gênero decorrido, primeiramente, da literatura, que buscava difundir “mensagens” pedagógicas para promover valores, hábitos e padrões de condutas. Ela surge com o próprio desenvolvimento da noção de infância e juventude a partir do século XVII (ARIÈS, 1978). Disponível em: < <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/classificacao/guia-pratico/classind-guia-pratico-de-audiovisual-3o-ed.pdf> >. Acesso em: 4 jan. 2021.

queremos avaliar justamente como o público jovem, que compõe parte significativa da audiência de 3% - *Três Por Cento*, se engaja no ambiente midiático e se relaciona com obras distópicas.

Admitimos que a atual complexidade dos estudos de conteúdos audiovisuais exige um certo rigor na definição do recorte de análise, pois a série se constitui como uma narrativa espalhada no ambiente midiático convergente. Sob sugestão de Muanis (2015) e Fiske (2001), que indicam como o processo comunicacional envolve a circulação de textos primários, secundários e terciários, estabelecemos o nosso estudo sobre a audiência do seriado a partir de dois eixos distintos. Em um primeiro momento, focalizamos as percepções da crítica nacional e internacional, e no segundo, examinamos as atuações de um grupo de fãs brasileiros de 3% - *Três Por Cento*. Esta escolha contempla os textos secundários e terciários mencionados, e foram adotados por permitirem compreender melhor três questões relevantes nesta pesquisa: as significações e valorações atribuídas à série, reconhecendo que as percepções brasileiras e estrangeiras são díspares ao utilizarem critérios de avaliação e qualidade distintos; as dinâmicas dos fãs no ambiente da convergência e na cultura participativa; e os sentidos das distopias nas sociedades contemporâneas. Tais narrativas refletem um imaginário constitutivo da experiência humana e ganham novos contornos na medida em que eventos que causam grandes riscos à sociedade e ameaçam a destruição de vidas são cada vez mais presentes na realidade social, impactando, sobretudo, os mais jovens.

5.2. Os textos secundários

Ao analisarmos as críticas de 3% - *Três Por Cento*, investigamos leituras do seriado em textos secundários, aqueles que “trabalham para promover a circulação de significados selecionados do texto principal” (FISKE, 2001, p. 165) e agem como “operadores culturais” para promover práticas dominantes de leitura e sustentar as ideologias hegemônicas. Amparamos nossa análise em contribuições da Semiologia dos Discursos Sociais, sistematizada por José Milton Pinto, e em categorias utilizadas em trabalho anterior (BECKER, MACHADO, WALTZ e TASSINARI, 2018). As proposições do autor nos auxiliam a descrever, explicar e avaliar processos de construção de sentidos decorrentes da produção, circulação e consumo dos textos observados. Assim, buscamos identificar *os modos de dizer* dos produtos culturais analisados, os quais também resultam de suas condições de produção e do contexto histórico em que estão inscritos¹⁴³ (BECKER, 2012). Tais *modos de dizer* são articulados a três diferentes operações ou funções imbricadas nas materialidades textuais que se sobrepõe umas às outras em situações comunicativas específicas e impulsionam maneiras

¹⁴³ Três postulados amparam esta premissa: o da Semiose Infinita, sinalizando que o processo de produção de sentido corresponde a uma rede contínua de representações e significações; o da Economia Política do Significante, indicando que os textos obedecem a lógicas de produção, circulação e consumo que configuram um mercado simbólico onde ocorrem disputas de sentidos; e o da Heterogeneidade Enunciativa, destacando que todos os discursos são sempre formados por múltiplas vozes (PINTO, 1995 *apud* BECKER, 2012).

distintas de leitura: *mostrar*, *interagir* e *seduzir*. A função *mostrar* se refere a utilização de um texto para construir o referente, designando e descrevendo os objetos e sujeitos com valorações. A função *interagir* é privilegiada, quando são utilizadas estratégias para interpelar e estabelecer relações de poder entre os receptores. A função *seduzir* é observada na forma como o texto é elaborado para aferir afetos positivos ou negativos, reforçando ou subvertendo os valores vigentes naquele universo discursivo (PINTO, 2002). Tais funções sistematizadas por José Milton Pinto foram aplicadas como categorias em estudo de recepção recente do Grupo de Pesquisa MJAE/PPGCOM-UFRJ com resultados significativos¹⁴⁴ e, por essa razão, são também aqui utilizadas como referências na análise dos textos secundários, correspondentes neste estudo às críticas internacionais e nacionais sobre a série. Interessados em entender as percepções da crítica, buscamos identificar como suas enunciações qualificaram a série e focalizamos, sobretudo, a função *seduzir*, convertida em categoria relevante para análise dos modos de dizer dos textos secundários coletados.

A crítica é compreendida como um gênero discursivo (BAKHTIN, 1997) e se caracteriza pela apreciação e interpretação de um determinado objeto. Ou seja, é uma tradução do resultado da experiência sensorial entre o sujeito e uma produção cultural e/ou artística (SONTAG, 1987). Nesse sentido, a crítica de obras audiovisuais é relevante para entender os processos comunicativos de produção, circulação e apropriação de bens simbólicos, em uma rede de significações e sentidos construídos socialmente, permeados por disputas e negociações entre múltiplas vozes (BECKER, MACHADO, WALTZ e TASSINARI, 2018), no qual as audiências desempenham papel ativo. Para responder à performance discursiva da crítica, selecionamos textos distintos sobre *3% - Três Por Cento*. As críticas internacionais sobre esta ficção seriada foram retiradas do Rotten Tomatoes, site que agrega textos de diferentes veículos internacionais. Identificamos críticas referentes apenas às duas primeiras temporadas da série, e limitamos a nossa análise a estes textos. A 1ª temporada reuniu 20 críticas e a 2ª somente duas, totalizando 22 textos de 21 veículos e de 21 jornalistas e especialistas de cinco países diferentes (TAB. 4) coletados entre dezembro e janeiro de 2020:

Tabela 4 - As críticas estrangeiras de *3% - Três Por Cento*

Veículo	Autor	Título
<i>Tell-Tale TV</i> (EUA)	Alamin Yohannes	<i>16 international series to watch right now on Netflix.</i>
<i>Thrillist</i> (EUA)	<i>Thrillist Staff</i>	<i>The best foreign TV shows on Netflix.</i>

¹⁴⁴ Cf. BECKER, B.; MACHADO, H.; WALTZ, I.; TASSINARI, Joana. A centralidade do telejornal no ambiente midiático convergente: repensando como as interações entre produção e recepção atribuem sentidos aos Jogos Rio 2016. *Intercom, Rev. Bras. Ciênc. Comun.* [online]. 2018, vol. 41, n. 3, pp. 71-86. ISSN 1980-3508. DOI: < <https://doi.org/10.1590/1809-5844201834> >.

<i>Scroll.in</i> (EUA/Índia)	Vikram Johri	<i>TV show '3%' is a 'Hunger Games' for Brazil.</i>
<i>ScreenRant</i> (EUA)	Matthew Byrd	<i>15 shows on Netflix you didn't know you should be binge-watching.</i>
<i>The Guardian</i> (UK)	Ben Arnold	<i>The 25 hidden TV gems you need to see.</i>
<i>Den of Geek</i> (UK)	Craig Thomas	<i>Netflix's 3% is a Sci-Fi Gem.</i>
<i>Daily Telegraph</i> (UK)	Adam White	<i>Think Katniss Everdeen on a very special episode of The Apprentice – 3%, Netflix, review.</i>
<i>Black Girl Nerds</i> (EUA)	Tayci Stallings	<i>'3%' on Netflix — Why aren't you watching this?!</i>
<i>Paste Magazine</i> (EUA)	Josh Jackson	<i>The 25 best Sci-Fi TV shows on Netflix.</i>
<i>Refinery29</i> (EUA)	Elena Nicolaou	<i>The one TV show that's required viewing for Hunger Games fans.</i>
<i>Io9.com</i> (Gizmondo) (EUA/Austrália)	Beth Elderkin	<i>Here's why you should be watching Netflix's brazilian Sci-Fi series 3%.</i>
<i>Nerdist</i> (EUA)	Scott Beggs	<i>Netflix sci-fi thriller 3% deserves a serious chance.</i>
<i>indieWire</i> (EUA)	Liz Shannon Miller	<i>Netflix's '3%' Review: Season 1 of Brazil's 'Hunger Games' Finds Its Own Voice.</i>
<i>The Daily Dot</i> (EUA)	Eddie Strait	<i>'3%' is one of Netflix's biggest shows—but is it any good?</i>
<i>New Zealand Herald</i> (Nova Zelândia)	Calum Henderson	<i>Netflix series 3% is dangerously bingeable.</i>
<i>Common Sense Media</i> (EUA)	Melissa Camacho	<i>Dystopian thriller has a good story, violent moments.</i>
<i>We Got This Covered</i> (EUA)	Joseph Falcone	<i>3%, Netflix's futuristic sci-fi thriller, appears destined to remain in viewers' queues unfinished or unwatched.</i>
<i>Vice</i> (EUA)	Pilot Viruet	<i>'Incorporated' and '3%' Tell the Stories of Two Dystopias.</i>
<i>MTV</i> (EUA)	Inkoo Kang	<i>Netflix's 3% wants to be a new Hunger Games for these dystopian times.</i>
<i>The Verge</i> (EUA)	Adi Robertson	<i>3% and The Thinning are this year's best and worst take on dystopian meritocracy.</i>
<i>indieWire</i> (EUA)	Liz Shannon Miller	<i>'3%' Season 2 Review: Brazil's dystopian Netflix drama remains Engrossing as Hell.</i>
<i>Decider</i> (EUA)	Kayla Cobb	<i>Netflix's '3%' blows up its premise in ambitious second season.</i>

Fonte: Autoria própria

Os 22 textos coletados permitem aferir o bom desempenho da ficção-serializada no mercado de língua inglesa, especialmente nos Estados Unidos, pois apenas três deles foram mais críticos: o do

Daily Telegraph, jornal britânico; o do *The Daily Dot*, site de mídia digital; e do *We Got This Covered*, portal mais conhecido pela acusação de espalhar notícias falsas sobre entretenimento¹⁴⁵. A ironia é utilizada como recurso para manifestação da crítica nesses textos, especialmente no primeiro. Ao questionar os rumos da distopia, Adam White considera este subgênero saturado devido às inúmeras produções no mercado direcionadas aos jovens-adultos. “Graças à Netflix, nós agora sabemos que [a distopia] acabou de fazer as malas e foi para a América do Sul”. O autor, que assistiu apenas aos três primeiros episódios, menciona uma “São Paulo futurística” e intrigante, com direção de arte ruim e narrativa pouco original. Um pastiche das distopias “rivais hollywoodianas”, apesar da complexidade das personagens¹⁴⁶. O segundo também critica o roteiro. Ele considera a série maratonável pelo tamanho, mas frustrante, pois nada é “atraente”. Os personagens, embora diversos, são “unidos e enfraquecidos por uma escrita maçante”, apesar dos desafios “interessantes” do Processo¹⁴⁷. O último endossa as críticas anteriores, afirmando que a série capitaliza “temas oportunos”, uma “diversidade deliberada” com observações bem-intencionadas, mas sem “comentários convincentes, compassivos e detalhados”. A falta de consistência resulta em narrativa “sem brilho”, com CGI “instável” que “mancha qualquer mística”¹⁴⁸.

Dos 19 textos coletados que apresentavam um viés positivo, cinco incluíam 3% - *Três Por Cento* em listas breves de melhores títulos de séries internacionais, de FC ou escondidas na Netflix. Nesses textos, há elogios ao elenco de jovens atores de boa aparência, a complexidade das personagens que adicionam profundidade emocional, aos *twists* do enredo e à fotografia¹⁴⁹. Outros 16 textos tratavam apenas do próprio seriado, aprofundando as questões da série. O artigo publicado no *Scroll.in*, portal de notícias norte-americano para o público indiano, realça o elenco, as motivações das personagens e a fotografia, mencionando ainda os elogios da série e a possibilidade da Netflix investir na Índia¹⁵⁰. O texto de *Den of Geeks* afirma que a série “é uma das jóias mais subestimadas da Netflix”, e que há uma versão dublada disponível, embora mais “dispersiva”. A diversidade e complexidade das personagens, a fotografia e a visualidade são elogiadas¹⁵¹. O *refinery29*, *Io9.com* e *Nerdist* destacam a semelhança da série com *Jogos Vorazes*. Ambos argumentam que “Não é nem o programa de maior qualidade da Netflix”, mas reconhecem a história como “uma ficção científica

¹⁴⁵ Disponível em: < <https://www.msn.com/pt-br/tv/noticias/sites-brasileiros-multiplicam-fake-news-do-we-got-this-covered/ar-AAJpslr> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁴⁶ Disponível em: < <https://www.telegraph.co.uk/on-demand/0/3-netflix-review/> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁴⁷ Disponível em: < <https://www.dailydot.com/upstream/3-percent-netflix/> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁴⁸ Disponível em: < <https://tinyurl.com/yx39yfwh> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁴⁹ Disponível em: < <https://tinyurl.com/slurjop> >, < <https://tinyurl.com/wpm47b9> >, < <https://tinyurl.com/wk6ost3> >, < <https://tinyurl.com/yb9vhgxr> > e < <https://tinyurl.com/s422owz> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵⁰ Disponível em: < <https://tinyurl.com/ufxojd9> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵¹ Disponível em: < <https://tinyurl.com/wrfl96x> >. Acesso 08 jun. 2020.

de uma perspectiva não-americana”¹⁵² e apontam ainda um “toque sexy do horário nobre”¹⁵³. Liz Shannon Miller, da *indieWire*, elogia as atuações dos profissionais brasileiros e a condução da história, apesar do orçamento limitado¹⁵⁴. Em seu texto da 2ª temporada, a autora também destaca a diversidade de atores¹⁵⁵. O texto da *MTV* compara a série ao contexto norte-americano e brasileiro. Tecnicamente, destaca o uso de *flashbacks* e o final anticlimático, mas honesto¹⁵⁶. Na *Vice*, a obra é comparada à série, *Incorporated*, do SyFy e *3% - Três Por Cento* é considerada melhor por parecer mais pessoal e emocional, gerando identificação com as personagens¹⁵⁷. O texto da *The Verge* também faz comparações com *The Thinning*, do YouTube Red, ressaltando, porém, que a produção brasileira vai além de “clichês”, como a composição das personagens mulheres que enfrentam traumas “sem raízes em violência sexual”, e possui elenco diverso¹⁵⁸. A diversidade também é referida pelo site *Black Girls Nerds*, que avalia ser bom ver afro-brasileiros e brasileiros asiáticos representados¹⁵⁹. Já no texto de no *Common Sense*, Melissa Camacho *Media* aponta que a série possui uma boa história, mas é violenta, indicando-a para jovens acima de 15 anos¹⁶⁰. Um último texto sobre a 2ª temporada, no *Decider*, destaca a visão mais sutil de moralidade da série¹⁶¹.

Para analisar a crítica de *3% - Três Por Cento* nos veículos nacionais, acessamos portais de notícias indexados na Alexa, que lista os domínios mais acessados do Brasil¹⁶² e encontramos dez sites. Contudo, nem todos possuíam conteúdos relacionados à série. Assim, coletamos também textos de sites populares de entretenimento entre dezembro e janeiro de 2020. Assim, foi possível reunir 25 textos sobre as três temporadas publicados por 19 veículos e 24 autores (TAB. 5):

Tabela 5 - As críticas nacionais de 3% - Três Por Cento

Veículo	Autor	Título
<i>Máquina de Escrever</i> (G1/Globo)	Luciano Trigo	Primeira série brasileira da Netflix, “3%” é redundante e previsível.
<i>Coluna Patrícia Kogut</i> (O Globo)	Patrícia Kogut	'3%': Série nacional da Netflix constrange.

¹⁵² Disponível em: < <https://tinyurl.com/rr6wa53> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵³ Disponível em: < <https://tinyurl.com/v83v47q> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵⁴ Disponível em: < <https://tinyurl.com/rc525p2> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵⁵ Disponível em: < <https://tinyurl.com/tsboqny> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵⁶ Disponível em: < <https://tinyurl.com/v3vxbx2> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵⁷ Disponível em: < <https://tinyurl.com/uy4o9nj> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵⁸ Disponível em: < <https://tinyurl.com/rszh578> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁵⁹ Disponível em: < <https://tinyurl.com/sr2amot> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶⁰ Disponível em: < <https://tinyurl.com/vhmygg7> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶¹ Disponível em: < <https://tinyurl.com/yx3x4tx9> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶² Disponível em: < <https://www.alexa.com/topsites/countries/BR> >.

<i>Coluna Maurício Stycer (Folha de São Paulo)</i>	Maurício Stycer	Produzida pela Netflix, '3%' sofre na comparação com séries estrangeiras.
<i>Coluna Luciana Coelho (Folha de São Paulo)</i>	Luciana Coelho	Apesar de modesto, thriller nacional da Netflix '3%' guarda boas surpresas.
<i>Ilustrada (Folha de São Paulo)</i>	Roberto de Oliveira	Inspirada em Orwell, '3%' parece mais pastiche de 'Jogos Vorazes'.
<i>Vice Brasil</i>	Rafael de Pino	'3%' é uma distopia que não convence.
<i>Cinema em Cena</i>	Pablo Villaça	3% - Primeira Temporada.
<i>O Estado de São Paulo</i>	Pedro Venceslau	'3%, primeira série produzida no Brasil pela Netflix, é precária.
<i>Revista Veja (Abril)</i>	Rafael Aloiz	3%, da Netflix, tem premissa interessante, mas entrega falhas.
<i>Omelete</i>	Guilherme Jacobs	3% - 1ª Temporada - Primeira série brasileira da Netflix decepciona.
<i>Jovem Nerd</i>	Marina Val	3% – Primeira temporada. A série não passaria nem no próprio critério de seleção por não apresentar nada realmente original.
<i>Adoro Cinema</i>	Rodrigo Torres	Primeira série original brasileira da Netflix é mais bem intencionada do que bem realizada.
<i>iG São Paulo</i>	Beatriz Fontes	Criticada por ser diferente, "3%" investe na alegoria política com propriedade.
<i>Ligado em Série</i>	Bruno Carvalho	Crítica 3% .
<i>Omelete</i>	Rafael Gonzaga	3% - 2ª Temporada - Série deixa de lado cautela de principiante e ganha concretude na hora de expandir universo devastado pela desigualdade.
<i>Adoro Cinema</i>	Laysa Zanetti	3% questiona alianças e objetivos em trama mais complexa e sutil (Crítica da 2ª temporada).
<i>Ligado em Série</i>	Bruno Carvalho	Crítica 2ª temporada de 3% traz à tona o verdadeiro potencial da série.
<i>Próximo Capítulo (Correio Braziliense)</i>	Adriana Izel	Por que dar uma chance para a segunda temporada de 3%.
<i>Cine Pop</i>	Nívea Passos	Crítica 3% Segunda Temporada – bem produzida, mas conveniências do roteiro incomodam
<i>Omelete</i>	Camila Souza	3% - 3ª temporada - Série mantém evolução do segundo ano e se encaminha para um grande final
<i>Adoro Cinema</i>	Barbara Demerov	3%: Crítica da 3ª temporada - Mais madura, série da Netflix centra seu novo ano nas consequências de atos realizados em prol da justiça coletiva.
<i>Observatório de Cinema (UOL)</i>	João Felipe Marques	3% Crítica – 3ª Temporada.
<i>Metrópoles</i>	Luiz Prisco	Netflix: 3% abre o caminho para o sucesso de outras séries nacionais.

<i>Próximo Capítulo (Correio Braziliense)</i>	Mariah Aquino	Terceira temporada de 3% mostra personagens mais complexos e bem desenvolvidos.
<i>Mix de Séries</i>	Equipe Mix	Crítica: 3ª temporada de 3% envolve, surpreende e prepara terreno para nova guerra.

Fonte: A autoria própria

Doze textos expressam comentários negativos sobre a série, a maioria deles **sobre a 1ª** temporada, e apenas dois não avaliam bem as temporadas seguintes. Tais críticas até apontam aspectos positivos, mas dão maior peso ao que consideram ruim. Luciano Trigo define a série como frustrante, apesar da boa fotografia e da qualidade da direção e da montagem. Ele aponta que a série apresenta uma crítica “tola” e “constrangedora”, mesmo “bem intencionada”, com interpretações artificiais. Segundo Trigo (2016), o roteiro “parece ter sido escrito com base numa cartilha [...] com regras rígidas sobre linguagem, personagens, diálogos e estrutura narrativa”. Para o jornalista, produções locais “se submetem aos modelos narrativos e aos padrões técnicos” da indústria globalizada¹⁶³. Patrícia Kogut concorda que a série produz constrangimentos pelo caráter “mambembe” e o enredo “cópia da cópia” didático, mas elogia a luz, câmera e escolha de atores¹⁶⁴. Maurício Stycer afirma que a série não alcança quesitos importantes quando comparada com outras produções estrangeiras da Netflix, ao mesmo tempo em que compara o orçamento da série com outros títulos da empresa¹⁶⁵. Na *Ilustrada*, Roberto de Oliveira também faz comparações com outras narrativas distópicas, avaliando que a série possui “diálogos pobres”, atores “fantasiados de maltrapilhos” e um roteiro “capenga”, que “mesmo mirando o público jovem, exala naftalina”¹⁶⁶. Já a *Vice Brasil* publicou um texto oposto à versão norte-americana do site. Rafael de Pino acredita que a série “não convence” pelos diálogos didáticos e discurso genérico¹⁶⁷. A crítica do *Cinema em Cena* avalia que os problemas do piloto foram solucionados, porém, há outros, como a direção de atores e falta de coerência no roteiro, ainda que reconheça o “comentário político”¹⁶⁸. A crítica do *Estado de São Paulo* afirma que “nada se salva” e é “pior que a mal ajambrada *Supermax*”, “ruim do começo ao fim”, mas não oferece razões que justifiquem esta visão¹⁶⁹. O jornalista da *Veja*, Rafael Aloí, reconhece a “premissa política bem interessante”, mas crê que a série fica “um degrau abaixo”. Ele

¹⁶³ Disponível em: < <https://tinyurl.com/vqalylx> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶⁴ Disponível em: < <https://tinyurl.com/swkbzs5> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶⁵ Disponível em: < <https://tinyurl.com/tvz9vf9> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶⁶ Disponível em: < <https://tinyurl.com/uy5gr7o> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶⁷ Disponível em: < <https://tinyurl.com/v5y4wne> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶⁸ Disponível em: < <https://tinyurl.com/v8tflcq> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁶⁹ Disponível em: < <https://tinyurl.com/sdc2ypt> >. Acesso 08 jun. 2020.

elogia a diversidade, ausente no piloto, mas critica os coadjuvantes, os diálogos “toscos” e o roteiro que “não empolga” pela ausência de ganchos, atribuindo a esses problemas uma “falta de prática em produções do gênero no Brasil”¹⁷⁰. A crítica do *Omelete* afirma que a ideia da série é “fascinante”, embora “atrasada”, entretanto, aponta atuações sem “nuância emocional” e “furos de lógica”, sugerindo que as qualidades da série são sufocadas por uma “uma quantidade maior de defeitos”¹⁷¹. Para o *Jovem Nerd*, a série decepcionou pelas críticas “rasas”, o universo pouco contextualizado e “atuações artificiais” e a fotografia ainda “parece um vício de linguagem” das telenovelas¹⁷². O *Ligado em Série* questiona a polarização da crítica, ponderando que “a trajetória difícil” e as “boas intenções não tornam 3% - *Três Por Cento* imune a críticas”. O blog elogia o design de produção, mas argumenta que o “tom da história”, o roteiro e a direção de atores torna as personagens artificiais¹⁷³.

Há dois textos negativos referentes à 2ª e 3ª temporada. O do *Cine Pop* menciona que a 2ª temporada é melhor pois abandona recursos “batidos”, como “a cara suja” e a roupa rasgada. Porém, “o excesso de palavras também incomoda” ao “passar uma naturalidade que não acompanha o texto”¹⁷⁴. Já o *Observatório de Cinema* atesta que a 3ª temporada ainda apresenta os “mesmos benefícios e problemas de sua abordagem formulaica”, uma “produção de fácil consumo internacional” com dificuldades de atingir o seu “potencial como distopia”. Reitera o esforço e a consistência no “padrão de qualidade”, “menos cativante”. Para o autor, as críticas apontam uma superficialidade comum do “*young adult*”, cujo objetivo é “entregar sensações” para um público “pouco exigente”. Ele sugere, ainda, que os estrangeiros “estão imunes” à quebras de naturalidade da maneira “teatral” que os diálogos são percebidos¹⁷⁵.

As críticas positivas totalizaram nove textos, dos quais apenas dois se referiam à 1ª temporada. A *Folha de São Paulo* destacou o caráter modesto e as surpresas da produção, como o “bom ritmo”, as interpretações convincentes dos atores principais e a “crítica social” que “traz algo de novo”¹⁷⁶. No *iG*, Beatriz Fontes afirmou que a série é criticada “por ser diferente” pois estamos “contaminados por um tipo” de linguagem que, quando algo diverge, é considerado ruim, atestando que há mais “acertos” que “erros”¹⁷⁷.

As quatro críticas referentes à 2ª temporada atestam o “crescimento” da série, visto como positivo. No *Omelete*, a expansão do universo é elogiada e atribuída ao orçamento maior. O roteiro é

¹⁷⁰ Disponível em: < <https://tinyurl.com/vm9zo7v> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁷¹ Disponível em: < <https://tinyurl.com/txkgorq> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁷² Disponível em: < <https://tinyurl.com/slbz4uu> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁷³ Disponível em: < <https://tinyurl.com/yxyfa4ey> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁷⁴ Disponível em: < <https://tinyurl.com/qwc6hpo> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁷⁵ Disponível em: < <https://tinyurl.com/rtt9fp8> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁷⁶ Disponível em: < <https://tinyurl.com/yx65yacb> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁷⁷ Disponível em: < <https://tinyurl.com/qscewn7> >. Acesso 08 jun. 2020.

descrito como eficiente, com evoluções e reviravoltas. "A trama ainda não atingiu sua forma máxima, mas é inegável o aumento da qualidade". Entre os problemas, são destacados os "diálogos truncados e coloquialidade"¹⁷⁸. No *Adoro Cinema*, a crítica menciona as "falhas em execução" da temporada anterior, apesar da "boa intenção". Mas, a direção de arte e o desenvolvimento do universo e das personagens são elogiados. O texto ressalta ainda que o modo de abordar o moralismo humano eleva o nível da narrativa. Contudo, aponta um "amadorismo que soa condescendente" ao oferecer explicações¹⁷⁹. No artigo publicado no site *Ligado em Série*, a expansão da narrativa e o orçamento são elogiados, assim como o texto, apesar de "diálogos expositivos"¹⁸⁰. Na coluna *Próximo Capítulo* do *Correio Braziliense 3% - Três Por Cento* é valorizada. Apesar das atuações e figurinos fracos, da falta de orçamento e do roteiro duvidoso, Adriana Izel lista diferentes razões para dar continuidade à série: expansão e desenvolvimento do universo, atuações mais sólidas e novos personagens, inclusive femininas, a mensagem forte e universal e a narrativa redonda com um gancho importante¹⁸¹.

Por fim, seis críticas tratam da 3ª temporada. O *Omelete* diz que a série caminha "para um grande final", mantendo a qualidade da temporada anterior por apresentar uma construção "mais interessante do que era previsto no começo" e apostar em "histórias mais complexas"¹⁸². No *Adoro Cinema*, a crítica também fala do amadurecimento, que coloca todos como "vítimas de um sistema conservador que se perdeu". A assistência é descrita como agradável, mas não o "modo coloquial" e a "entonação" das palavras, que geram "incômodo"¹⁸³. O *Metrópoles* destaca que a série abriu caminhos para as produções brasileiras no mercado de *streaming*, mas que é preciso melhorar as atuações e os efeitos especiais¹⁸⁴. Também na coluna *Próximo Capítulo*, do *Correio Braziliense*, Mariah Aquino elogia as "novas dimensões" do universo distópico, com personagens mais complexos, humanos e bem desenvolvidos, especialmente as mulheres, em um roteiro amarrado e fluido. Ela atesta uma "melhora considerável" no orçamento, com "figurinos e cenários elaborados com mais qualidade", sinalizando que a série tem "Um padrão de qualidade mais alto sem deixar de ser tipicamente brasileira, embalada por Elza Soares e Chico Buarque"¹⁸⁵. Esse tom é mantido pelo site *Mix de Séries*, ao avaliar positivamente a temporada, destacando o "crescimento da qualidade" dos episódios em relação aos anteriores. O site ainda elogia a dinâmica do roteiro e as atuações "que

¹⁷⁸ Disponível em: < <https://tinyurl.com/ugo7bbb> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁷⁹ Disponível em: < <https://tinyurl.com/womj3aw> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁸⁰ Disponível em: < <https://tinyurl.com/sjumnaa> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁸¹ Disponível em: < <http://blogs.correiobraziliense.com.br/proximocapitulo/segunda-temporada-de-3/> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁸² Disponível em: < <https://tinyurl.com/u3ctk88> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁸³ Disponível em: < <https://tinyurl.com/w2b5gln> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁸⁴ Disponível em: < <https://tinyurl.com/wpyvjld> >. Acesso 08 jun. 2020.

¹⁸⁵ Disponível em: < <http://blogs.correiobraziliense.com.br/proximocapitulo/terceira-temporada-de-3-critica/> >. Acesso 08 jun. 2020.

nem de longe lembram a precariedade dos episódios iniciais”, apesar da dificuldade em ver “diálogos interessantes”¹⁸⁶.

A comparação das críticas de *3% - Três Por Cento* revela como um mesmo objeto pode provocar diferentes leituras, pois o processo de produção, circulação e consumo dos sentidos são condicionados aos seus respectivos contextos. Desse modo, foi possível perceber que houve, realmente, uma divergência nas opiniões sobre a série, mais elogiada pela crítica estrangeira do que pela crítica brasileira, pelo menos, em um primeiro momento.

Nos textos coletados, autores de localidades e culturas distintas utilizam critérios para qualificar a série ora positivamente, ora negativamente. Consideramos que tais leituras estão, muitas vezes, fundamentadas em julgamentos e hierarquizações de gosto que naturalizam certas percepções sobre um mesmo objeto (BOURDIEU, 1997; CASTELLANO, MEIMARIDIS e FERREIRINHO, 2019; MUANIS, 2015) e expõem diferenças culturais e sociais que podem surgir em um mercado transnacional (LADEIRA, 2018; LOBATO, 2019; LOTZ, 2007, 2018). Há uma dimensão descritiva de grande relevância, cuja intenção é *mostrar* as características da obra percebidas pela crítica, suscitando a curiosidade daquele que o lê para que este também aprecie a obra sem entregar todos os aspectos da série. Essa cuidadosa seleção de elementos, incluindo imagens, citações ou trechos específicos, indica o que o crítico considera relevante para legitimar e embasar seu ponto de vista e torná-lo mais claro.

Os autores das críticas também adotam técnicas narrativas que lhes conferem autoridade sobre o assunto para *interagir* com os leitores. Os textos analisados citam, por exemplo, outras obras de ficção científica ou distópicas, realizando comparações entre o produto cultural criticado e bens simbólicos que também fazem parte desse mesmo repertório. Os autores dos textos que conformam a crítica se esforçam para demonstrar um domínio da temática de maneira persuasiva, reproduzindo e reforçando hierarquias sociais já assimiladas em um processos comunicativo e em um contexto específicos (PINTO, 2002). Assim, os autores dos artigos críticos se colocam como aqueles que detém conhecimentos pouco acessíveis aos demais. As comparações que eles articulam até ajudam a facilitar o entendimento de questões pertinentes sobre a trama, como o enredo ou o desenvolvimento das personagens. Porém, tais comparações são utilizadas, especialmente, para destacar os aspectos negativos, pois um possível “excesso” de semelhança termina por desqualificar a obra como uma produção artística original. Desse modo, a heterogeneidade discursiva (BAKHTIN, 1997; PINTO, 2002) da série, inerente à produção de todo e qualquer texto em diálogo com os discursos pré-existentes, é reduzida.

¹⁸⁶ Disponível em: < <https://mixdeseries.com.br/critica-3a-temporada-de-3-envolve-surpreende-e-prepara-terreno-para-nova-guerra/> >. Acesso 08 jun. 2020.

Interessados em aferir como a crítica busca *seduzir* o leitor, ao atribuir valorações positivas e negativas sobre a série, pudemos observar que a maior parte dos textos coletados neste estudo destaca que a narrativa distópica de *3% Três Por Cento* está afinada com questões relevantes do quadro social contemporâneo e há uma certa unanimidade sobre a importância das temáticas abordadas, que afligem, mais especificamente, os jovens. A relação entre a obra e as audiências juvenis é mencionada muitas vezes, o que associa a produção ao público “*young adult*”, ou jovem adulto, sem conceber que a própria noção de juventude, hoje, é elástica e múltipla (BOURDIEU, 1983). Até mesmo os textos mais críticos demonstravam um certo paternalismo sobre as “boas intenções” da série, especialmente entre os autores nacionais. Mas, há divergências de opiniões sobre a qualidade do seriado, relativas a questões estéticas ou narrativas, como o roteiro, a arte ou as atuações do elenco e outros arranjos de códigos e elementos audiovisuais que geram interpretações distintas. Tais leituras, muitas vezes limitadas em designar o que é bom ou ruim aos olhos do autor, são atravessadas por gostos, expectativas e preferências pessoais, e revelam incompreensões das lógicas atuais de produção, circulação e consumo do audiovisual.

Porém, a partir do lançamento das duas temporadas seguintes, notamos uma gradual mudança nas percepções da crítica brasileira, mesmo indicando aspectos qualificados como “ruins”. É provável que o sucesso internacional e a consolidação de uma base de fãs tenham contribuído, em alguma medida, para reverter o peso negativo das críticas referentes à primeira temporada. Afinal, as audiências sempre foram fundamentais no desenvolvimento de conteúdos televisivos. Hoje, entretanto, as audiências se articulam em redes sociais ou em comunidades e as suas escolhas e decisões sobre o que consumir envolvem sistemas de recomendação, gostos, fatores socioculturais e econômicos e avaliações morais (HALLINAN e STRIPHAS, 2016; CASTELLANO, MEIMARIDIS e FERREIRINHO, 2019; BOURDIEU, 2007). Assim, as audiências dividem com a crítica o protagonismo nas leituras e interpretações das produções culturais e nas próprias definições de qualidade, uma noção “em contínua revisitação”, como sinalizado por Becker (2016, p. 113), e que pode evidenciar “um pressuposto fundado em um juízo de valor” prejudicial à pesquisa, à análise e à crítica (MUANIS, 2015, p. 99). No caso das distopias, nos parece que tal noção está enraizada na ideia da construção de um mundo singular, que explora a mitologia, por meio de narrativas complexas e sensíveis, ao mesmo tempo em que reforça diferentes dimensões associadas à noção qualidade, como originalidade, profissionalismo, apuro técnico e diversidade (FREIRE FILHO, 2008; MACHADO, 2001; THOMPSON, 1997).

Contudo, a diversidade é muito pouco mencionada ou associada à qualidade na crítica nacional. Mas, a presença de atores negros e transgêneros brasileiros é um fator positivo da série elencado pelos críticos estrangeiros. Tal composição do elenco de *3% - Três Por Cento* pode ter causado um estranhamento inicial para o público brasileiro, uma vez que a maioria dos títulos de FC

e/ou distopia são fundamentalmente centrados em personagens masculinos e brancos (GINWAY, 2005).

5.3. Os textos terciários

Hoje, as “audiências difusas” (HILL, 2018 *apud* BECKER, 2019) consomem o audiovisual com a co-presença de outras mídias, utilizadas para compartilhar mensagens e conteúdos ou formatos audiovisuais. De acordo com Fausto Neto (2017), tais atividades de interação são mediadas por estratégias de contato que seguem um conjunto de “operações pelas quais se destacam como coenunciadores de um trabalho tecno-simbólico que já não estaria apenas sob controle unilateral dos nichos institucionais de produção de mensagens” (FAUSTO NETO, 2017, p. 263). Becker (2019) ressalta que tais regras continuam a ser definidas pelas instituições de produção, que projetam um determinado lugar onde as audiências podem atuar por meio de protocolos de engajamento e práticas discursivas. No entanto, a pesquisadora ressalta que as empresas não possuem um controle absoluto sobre suas performances. Mesmo que estes agenciamentos estejam cada vez mais complexos, os receptores são cada vez mais ativos, o que pode provocar a emergência de vozes posicionadas de maneira crítica (BRAGA, 2017)¹⁸⁷.

Avaliar os agenciamentos das audiências e seus engajamentos, implica investigar os textos terciários, “pois ocorrem no nível do espectador e de suas relações sociais” (FISKE, 2001, p. 16). Assim, o principal objetivo da segunda e última etapa de nosso estudo de recepção foi investigar esse importante estágio da circulação e construção de sentidos das audiências sobre *3% - Três Por Cento*. Monitoramos uma comunidade de fãs, que reúne jovens de diferentes localidades e culturas, a fim de investigar as circulações de sentido e as práticas desses grupos. Tal comunidade foi escolhida por estar instalada fora do eixo “oficial”, o que pressupõe que os espectadores têm mais autonomia. Além disso, a própria série não investiu em uma expressiva articulação com as redes sociais, nem em um desdobramento expressivo do seriado em diferentes plataformas. Nesse sentido, *3% - Três Por Cento* não pode ser entendida como uma produção propriamente transmídia. O seriado foi concebido para o formato televisivo e foi possível identificar poucas experiências narrativas direcionadas a ambiências diferenciadas. Uma delas é o jogo para os dispositivos inteligentes da Amazon, uma “extensão vivencial” (FECHINE, 2013), por se tratar de uma experiência lúdica. Além do jogo, a Netflix criou páginas para a divulgação de informações promocionais, categoria utilizada para designar conteúdos secundários, dedicados à promoção do seriado (Idem). Massarolo, Mesquita, et. al. (2017) lembram como a Netflix realiza poucas ações para promover a interatividade dos usuários,

¹⁸⁷ Para uma análise do conteúdo da página oficial durante o lançamento da 1ª temporada de *3% - Três Por Cento*, ver Massarolo, Mesquita, et. al. (2017).

o que seria bastante custoso para uma empresa localizada em múltiplos mercados. Mas, a ausência deste investimento é compensada por sua atuação nas redes sociais (Idem)¹⁸⁸.

No caso da série *3% - Três Por Cento*, a empresa incorporou as páginas do Twitter¹⁸⁹ e Facebook¹⁹⁰ feitas pelos criadores em 2011, aproveitando o engajamento do projeto piloto. A única página criada após a aquisição da obra pela Netflix foi a página do Instagram, em 2016. Contudo, ao longo dos lançamentos, houve uma considerável queda no uso das redes. Todas exibem um número relativamente baixo de fãs, tornando mais vantajoso para a empresa alavancar seus conteúdos na sua conta principal, @NetflixBrasil, com muito mais seguidores. Esta ausência de divulgação das duas últimas temporadas da série foi uma reclamação constante dos fãs brasileiros, sobretudo, após a publicação de um calendário das estreias do mês (junho de 2019) que não incluía a série (FIG. 35).

Figura 35 – Divulgação da Netflix das estreias de Junho/2019



Fonte: Twitter/Netflix¹⁹¹

Porém, a série foi lembrada nos *releases* da Netflix dos Estados Unidos (FIG. 36) e França (FIG. 37), causando um certo mal-estar entre os fãs brasileiros.

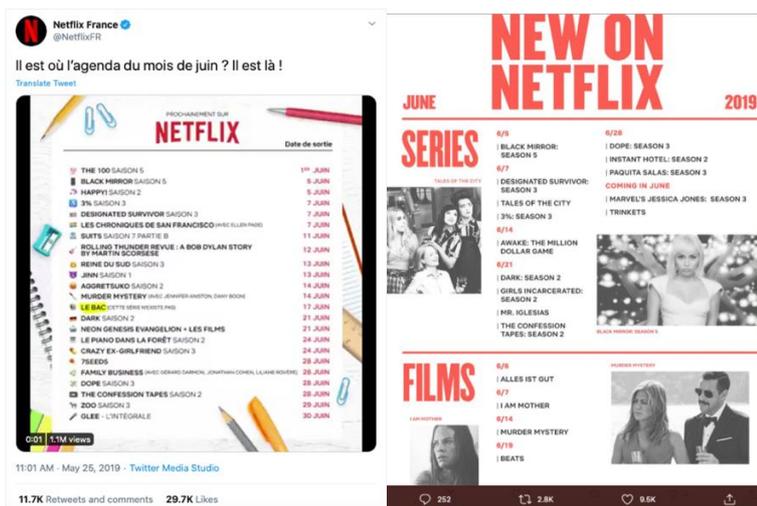
Figuras 36 e 37 - Divulgação do calendário de junho/2019 nos Estados Unidos e França

¹⁸⁸ Em uma pesquisa sobre *3% - Três Por Cento*, os autores descrevem algumas ações promocionais pontuais, como o uso de um chatbot do Facebook, um sistema de inteligência artificial disponibilizado pela plataforma para páginas comerciais, e o uso de vitrines para ações promocionais em cidades como Rio de Janeiro e São Paulo (MASSAROLO, MESQUITA, ET. AL., 2017).

¹⁸⁹ Disponível em: < <https://twitter.com/serie3porcento> >.

¹⁹⁰ Disponível em: < <https://www.facebook.com/3porcento> >.

¹⁹¹ Cf: < www.twitter.com/netflix >.



Fonte: Twitter/Netflix¹⁹²

Assim, preferimos analisar os conteúdos do *Portal 3% - Três Por Cento*, publicados em uma página criada pelos fãs brasileiros da série ainda em 2017, antes da estreia da 2ª temporada, em 27 de abril. A *fanpage* possui conta em diversas redes sociais, porém, é mais popular no Instagram. Em agosto de 2020, a página reunia 5936 seguidores, contra 1334 no Twitter, 140 no Facebook e 116 no YouTube. Por isso, optamos apenas pela conta do Instagram, até porque muito do conteúdo publicado é replicado nas outras redes, com exceção do YouTube, onde há apenas três vídeos. No Instagram, coletamos 453 postagens, entre 14 de dezembro de 2017 e 14 de setembro de 2020, um mês após o final da série. Embora o Instagram seja uma plataforma com recursos distintos, nos atemos às publicações do *feed* da página e do IGTV (que também entram no *feed*), excluindo os destaques, os *stories* e as marcações de terceiros, por exemplo.

Para alcançar este objetivo, nos inspiramos nas categorias propostas por Fachine (2013) sobre os conteúdos transmidiáticos das telenovelas da Globo. Embora a autora estude as estratégias de transmidiação propostas pela produção, suas categorizações permitem pensar a produção de conteúdo por parte *dos* fãs em diferentes plataformas, agentes cada vez mais importantes no universo discursivo de produções culturais. Segundo Fachine (2013), há dois principais tipos de conteúdos transmidiáticos: os de propagação e os informativos. Os primeiros são aqueles que “reorganizam, repropõem ou adaptam em outra mídia/plataforma conteúdos que já foram ou serão ofertadas durante os episódios do programa televisivo” (FACHINE, 2013, p. 37). Os conteúdos de propagação se dividem entre conteúdos de antecipação, de recuperação e de remixagem. Os conteúdos de antecipação, como o próprio nome indica, são produzidos para antecipar parte do conteúdo que será exibido e engajar as audiências no momento de veiculação de um produto audiovisual. Os conteúdos

¹⁹² Cf: < www.twitter.com/netflix >.

de recuperação são utilizados para mostrar algo que já foi veiculado e os de remixagem para alterar a forma do conteúdo original, dando um novo sentido ao que já foi mostrado. Os conteúdos transmidiáticos informativos, segundo a autora, são divididos entre contextual e promocional. Tais conteúdos oferecem ao público informações associadas ou relacionadas ao texto referencial (Idem, p. 41) e ajudam a compreender o universo proposto pela produção, sem interferir nas ações e no desenvolvimento da trama. Os conteúdos informativos contextuais tratam da apreciação e interpretação do mundo ficcional, auxiliando o público a se familiarizar e se envolver com o produto, e os promocionais mostram o que está ausente desse universo. São, portanto, conteúdos que buscam apresentar a obra televisiva, falar dos atores, dos bastidores, entre outros aspectos (Idem).

Ainda que estas categorias tratem apenas de conteúdos produzidos pelas empresas, reconhecidos como oficiais, consideramos que também podem ser utilizadas no estudo dos conteúdos produzidos pelos fãs. Assim, de acordo com as categorias acima mencionadas, classificamos as 453 postagens dos fãs coletadas na página do *Portal 3% - Três Por Cento* no Instagram (TAB. 6):

Tabela 6 – Publicações no Instagram do *Portal 3% - Três Por Cento*

Tipo de Estratégia	Tipo de Conteúdo	Número de Publicações
Propagação (Cont. Oficial)	Antecipação	69
	Recuperação	22
	Remixagem	02
Informativo (Cont. Oficial)	Contextual	01
	Promocional	17
Propagação (Cont. Não-oficial)	Antecipação	17
	Recuperação	142
	Remixagem	38
Informativo (Cont. Não-oficial)	Contextual	42
	Promocional	103
Total:	-	453

Fonte: Autoria própria

A maior parte do que é disponibilizado da página, cerca de 64%, corresponde a conteúdos de propagação reformatados. Tais conteúdos não oferecem informações inéditas, mas variações do que já foi exibido. Os conteúdos de antecipação servem para alertar os fãs da estreia de uma nova temporada, duram até o dia de estreia e perdem a finalidade após o lançamento dos episódios. São publicações que envolvem a replicação de conteúdos oficiais (FIG. 38) ou imagens dos próprios episódios selecionados pelos administradores da página (FIG. 39).

Figuras 38 e 39 – Conteúdos de propagação reformatados de antecipação oficiais e não-oficiais

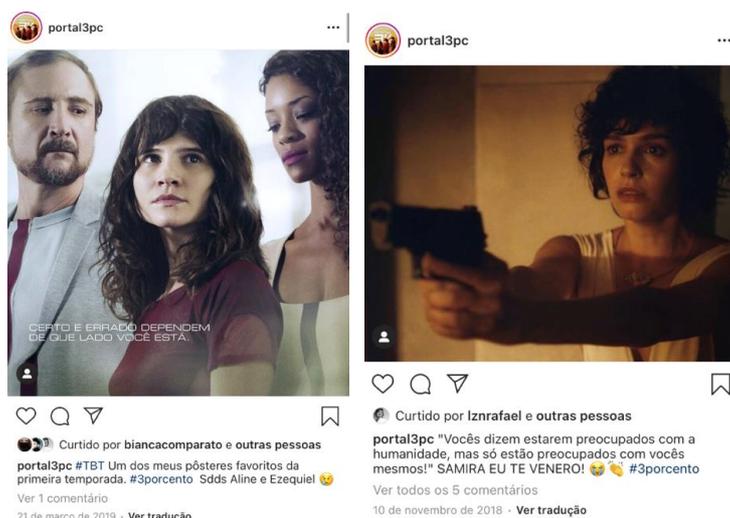


Fonte: *Portal 3% - Três Por Cento*¹⁹³

Os conteúdos de recuperação buscam disponibilizar trechos, diálogos, cenas ou imagens dos episódios, sobretudo os não-oficiais (FIG. 40). Quanto aos oficiais, são imagens de *still* feitas pelo fotógrafo Pedro Saad ou dos pôsteres, acompanhados de citações ou pedidos de interação com o público (FIG. 41).

Figuras 40 e 41 – Conteúdos de propagação reformatados de recuperação oficiais e não-oficiais

¹⁹³ Cf: < www.instagram.com/portal3pc >.



Fonte: *Portal 3% - Três Por Cento*¹⁹⁴

Os conteúdos de remixagem, por sua vez, possuem um teor cômico, ou articulam memes conhecidos com a narrativa da série. Há apenas duas publicações do tipo feitas com fotografias oficiais, ambas feitas por Pedro Saad, com legendas que as “memeficam” (FIG. 42). As publicações produzidas pelos fãs são mais comuns: há 42 duas delas, boa parte com referências a outros elementos da cultura popular virtualizada (FIG. 43).

Figuras 42 e 43 – Conteúdos de propagação reformataados de remixagem oficiais e não-oficiais



Fonte: *Portal 3% - Três Por Cento*¹⁹⁵

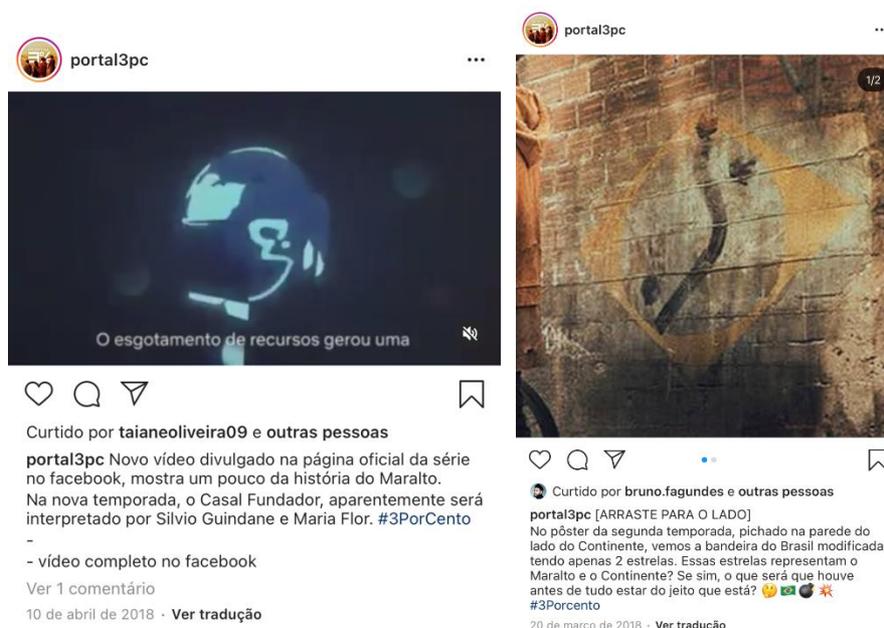
A quantidade de conteúdos informativos é bem mais reduzida. Identificamos e reunimos nesta categoria 163 publicações, correspondentes a 36% do conjunto de todas as publicações. A maior parte dos conteúdos informativos contextuais da página da série é produzida pelos próprios fãs e revelam

¹⁹⁴ Cf: < www.instagram.com/portal3pc >.

¹⁹⁵ Cf: < www.instagram.com/portal3pc >.

curiosidades. Exemplos são uma publicação sobre uma possível bandeira brasileira que aparece na série (FIG. 45), um vídeo sobre a música tema de abertura e outro sobre a evolução das personagens ao longo das temporadas. Identificamos apenas uma republicação de um vídeo da Netflix no Facebook, mostrando a história do Maralto (FIG. 44).

Figuras 44 e 45 – Conteúdos informativos contextuais oficiais e não-oficiais



Fonte: *Portal 3% - Três Por Cento*¹⁹⁶

Os conteúdos informativos promocionais envolvem a divulgação de imagens oficiais e não oficiais. Há imagens de *3% - Três Por Cento* divulgadas em coletivas ou premières oficiais e fotos dos bastidores publicadas pelos próprios atores da série (FIG. 46). Mas, a página também replica críticas, notícias, programas de televisão com a participação dos atores e uma paródia feita pelo programa *Tá no Ar*, da Globo, entre outros (FIG. 47).

Figuras 46 e 47 – Conteúdos informativos contextuais oficiais e não-oficiais

¹⁹⁶ Cf: < www.instagram.com/portal3pc >.



Fonte: *Portal 3% - Três Por Cento*¹⁹⁷

O *Portal* ainda organizou lives exclusivas com o elenco principal e fez ao menos 10 publicações reclamando da pouca divulgação de *3% - Três Por Cento*. Em uma delas, divulgada em 26 de maio de 2020, foi publicada uma carta aberta sugerindo ações de marketing, como projeções em prédios de capitais brasileiras de “regiões além do Sudeste”; programa com influenciadores comentando episódios; nova linha de roupas (remetendo à parceria com a Riachuelo, loja de departamentos brasileira); filtros para usar nas publicações de fotos no Instagram; *première* com promoção para os fãs e entrevistas com o elenco em programas de auditório.

Assim, foi possível verificar que a página ocupa um lugar volátil entre os textos do universo discursivo associado à *3% Três Por Cento*. Seu conteúdo é alimentado por materiais oficiais ou não, do próprio texto televisivo, divulgadas pela produção da série ou produzidas por terceiros, ou seja, textos secundários, como críticas ou entrevistas, e terciários, e produzidos por fãs e divulgados pela página. No entanto, os textos publicados na página do seriado estudada revelam que os fãs têm papel importante na valorização do seriado, ao reivindicarem uma divulgação mais intensa e ações promocionais. Outra ação similar ocorreu durante o evento oficial *TudumNetflix*, que informa as produções do próximo ano. Em 27 de janeiro de 2020, uma das publicações na página apresentou um cartaz com os seguintes dizeres: “se a Netflix não divulga a nossa sériezinha, a gente divulga”.

Tais práticas mostram como os fãs podem se engajar em ações que expressam um tipo de resistência cultural e criativa e se mobilizam por uma razão particular (AMARAL, SOUZA e MONTEIRO, 2015). Eles conjugam nestas ações produtos e celebridades da cultura pop global, experiências e bens de consumo guiados pelas lógicas da mídia e do entretenimento e seus próprios

¹⁹⁷ Cf: < www.instagram.com/portal3pc >.

interesses. Essas performances, ancoradas nos modos de produção das indústrias culturais e permeadas por um senso de comunidade, pertencimento ou compartilhamento de afinidades, situam o indivíduo em uma experiência de consumo transnacional e globalizante (SOARES, 2014, p. 41), e, muitas vezes, o engajamento dos fãs em determinados assuntos é estimulado por artistas (AMARAL, SOUZA e MONTEIRO, 2015). Tais atividades são também práticas textuais de agenciamento (FECHINE, 2014), embora não estejam circunscritas aos textos midiáticos propostos pelos produtores. Assim, identificamos que os fãs produzem conteúdos não-oficiais, provocando disputas de sentidos na produção e na circulação de informações sobre o produto e a própria empresa. Ainda que os fãs não se engajem abertamente em causas políticas, notamos publicações que vinculam o texto televisivo da série ao contexto atual do Brasil e do mundo. Um exemplo foi a primeira publicação postada no dia 29 de janeiro de 2019, que recupera um trecho da série em que a personagem Rafael afirma: “O mundo está muito errado! Alguns aceitam essa injustiça, só que outros não. Outros lutam”. Esta imagem, que exibe as legendas com as falas da personagem, é acompanhada do seguinte texto elaborado pelos administradores da página: “Sobre a situação atual”. Naquela semana, em 25 de janeiro, havia rompido uma barragem da Vale em Brumadinho/MG, onde está localizado o Museu de Inhotim, que serve de locação para o Maralto. Uma segunda publicação, em 16 de março de 2020, mostrava a personagem Joana usando um pano como máscara. A legenda dizia: “Fique em casa e veja 3%. Usem máscara, álcool em gel e todas as precauções que vocês já tão cansados de ouvir”. Naquela semana, a pandemia da covid-19 ganhava força no Brasil.

Assim, mesmo que o público de *3% - Três Por Cento* vinculado ao *Portal* não tenha manifestado um engajamento político mais expressivo, estas publicações demonstraram leituras críticas sobre a série e sobre os problemas sociais do país, acompanhando o posicionamento de vários atores de *3% - Três Por Cento* que se posicionaram contra o governo, após a eleição de Jair Bolsonaro¹⁹⁸. Investigamos com maior profundidade as maneiras como essas práticas mobilizam o comportamento das audiências, por meio do acesso e do contato com um grupo de WhatsApp dedicado à série e administrado por três jovens fãs.

Em agosto de 2020, propomos uma breve entrevista por e-mail com os administradores do *Portal*¹⁹⁹. Mas, obtemos resposta apenas de Diogo Joya, residente da região metropolitana de São Paulo que terminava sua formação em Rádio e TV e estagiava na Massa FM. A intenção foi avaliar a percepção dele sobre a série, e entender também as práticas por trás da curadoria e da produção de conteúdos publicadas pelo *Portal*. Para Diogo, a série é “uma ficção baseada em fatos que podem ser

¹⁹⁸ “Atrizes fazem paralelo de futuro devastador de 3% com Brasil de Bolsonaro”. *UOL*. Disponível em: <<https://noticiasdatv.uol.com.br/noticia/series/atrices-fazem-paralelo-de-futuro-devastador-de-3-com-brasil-de-bolsonaro-27307>>. Acesso em 27 out. 2020.

¹⁹⁹ A entrevista foi composta por dez perguntas, previamente elaboradas, sobre a série, o projeto e os administradores.

tornar reais” que “de alguma forma se enquadra com o atual momento do país”. Ele afirma que adora distopias desde muito novo, mas realça como a obra explora “a nossa cultura e entrega ela pro mundo, os sambas e o mpb nas trilhas, o carnaval, a relação do governo com o cidadão, as características mistas dos personagens, o verde”. Quanto às críticas mornas, Diogo afirma que “o brasileiro não é patriota”, pois está “acostumado a consumir conteúdo dublado desde muito novo” e faz parte do senso-comum que “o audiovisual brasileiro só presta para fazer novela” ou que o “cinema brasileiro é horrível”. Por isso, o administrador do portal de fãs analisado acredita que o “barulho no exterior e fez com o próprio brasileiro olhasse o conteúdo de outra forma” e que a ausência de investimento na publicidade “afeta muito o crescimento do produto”. Ao explicar o funcionamento da página, Diogo diz que o *Portal* se destaca por sua continuidade, interação com o elenco, fãs que “não deixam passar nada” e a liberdade entre os administradores, uma vez que “cada um produz o que quer”. Com o fim da série, Diogo afirma que a página só continuará se houver algum spin-off ou coisa do tipo. A entrevista de Diogo, revela como se dão as dinâmicas dos fãs nos ambientes midiáticos. Eles exigem que a empresa tenha um maior cuidado na divulgação da série e uma maior dedicação aos próprios fãs, bem como alimentam uma noção de comunidade entre os administradores da página e os seguidores. Além disso, Diogo reconhece a presença da cultura brasileira em uma série de alcance transnacional e sua relação com o presente.

Nesse sentido, o grupo de WhatsApp permite perceber como há uma politização do debate em torno da série. Entramos no grupo no mês de agosto de 2019, após o lançamento da 3ª temporada, ainda que tenha sido criado em maio do mesmo ano. O número de participantes sempre foi variável. O portal já reuniu mais de 120 pessoas do Brasil e do exterior, mas após o término da série houve uma redução do número de participantes para 64 pessoas. O objetivo da criação do grupo foi reunir fãs, divulgar notícias, discutir teorias e compartilhar opiniões sobre *3% - Três Por Cento*. Havia ainda interesse na realização de jogos, feitos em grupos separados, como um que simulava O Processo. As publicações passaram a abordar assuntos diversos, inclusive outras produções da Netflix, como *Onisciente* e programas da televisão aberta (*BBB* e *A Fazenda*) e política, mas privilegiando *3%-Três Por Cento*. Tal série é descrita por um dos participantes como “uma analogia a realidade brasileira pobre”. Ao mostrar que o Continente se tornou um lugar árido pela sabotagem do próprio Maralto, os fãs acreditam que a ilha representa o “sistema” que deve ser mudado para acabar com as desigualdades. Ao discutirem as intenções da Causa, um dos participantes do grupo afirma que a resistência daquele mundo ficcional é igual aos “protestos de esquerda, não resolve”. Mas, não são opiniões hegemônicas e sim, muitas vezes, negociadas, como o depoimento dessa participante:

Só quem já sofreu na pele os abusos psicológicos do maralto é que entende a necessidade de destruí-lo, [...] PORÉM a causa não dá certo pq ela TAMBÉM é abusiva!!! e se for pra fazer uma analogia política acho que essa fraqueza da causa que nunca consegue mudar nada representa justamente o fato de que o mundo não vai pra frente pq tanto na direita quanto na esquerda etc etc tem gente mau caráter e abusiva. [...] mas eu acho que tem que ter revolução, ainda mais num mundo estilo pós-apocalíptico, as pessoas abusivas precisam ser derrubadas pra que todo mundo se junte pra reerguer o mundo. mas até agora a causa deixou a desejar nesse quesito [...]. quando vc se rebaixa ao nível do inimigo, nada funciona. (Participante do grupo de WhatsApp A Concha)

Ainda que em nenhum momento tenha sido mencionado alguma personalidade da política brasileira, a reflexão leva um outro participante a concluir que “foi assim q o bolsonaro ganhou”.

O contexto nacional está bastante presente nas leituras da série. Em um momento de discordância entre os participantes, um deles questiona: “a série é brasileira e tu não entendeu que é uma analogia a realidade brasileira pobre?”. Nesse aspecto, o grupo é bastante coeso. Em geral, os fãs interpretam a série como uma obra abertamente política, até porque grande parte de seus realizadores e elenco se posicionaram contra a eleição de Bolsonaro em 2018. Comentários como “todo mundo com mente sã sabe que 3% aborda política sim” e “a maior parte dos fãs é de esquerda pq as pessoas se indentificam mais” são utilizados em discussões em momentos que há dissidências em relação ao posicionamento político da maior parte dos participantes. Um deles, após declarar que votou em Bolsonaro e reclamar da discussão política no grupo, afirmou: “enquanto eu assisto eu não lembro de Bolsonaro ou de Lula, eu assisto pra me divertir”.

Esse mesmo participante também demonstrou incômodo com as leituras políticas da série. Em 22 de julho de 2020, ele disse: “que ódio eu vou no Twitter na hashtag de 3% dai todos os tuítes são sobre política e nao sobre a série. [...] Eles não estão relacionando 3% com política, eles estão falando sobre política msm”. A queixa foi respondida por outros participantes que discordavam. “Mas dá pra falar muito de política usando 3, as minhas redações sempre tem”, disse um deles. Um outro concordou, dizendo que a intenção dos produtores “é que tivessem muitas coisas similares ao que acontece na vida real” e que “acharia de boa se as pessoas estivessem relacionando 3% a politica. Por exemplo oq acontece na t3 de 3%: a galera boicotando a concha pra derrubar a Michelle do poder pra mim é uma referência clara ao impeachment da Dilma”.

Embora exista discordâncias, a coesão do grupo se revela em momentos diversos, como na publicação de um participante no dia 08 de agosto de 2020: “Falei de bolsominions aqui e ninguém me crucificou ainda, algo de certo não está errado”. Outro participante afirmou: “Está tudo certo, aqui é 3%”. Ele ainda foi endossado por um terceiro participante: o “grupo é de 3%, estaria errado é se alguém tivesse crucificado”. O primeiro participante conclui: “Felizmente sensatos e politicamente bem posicionados”.

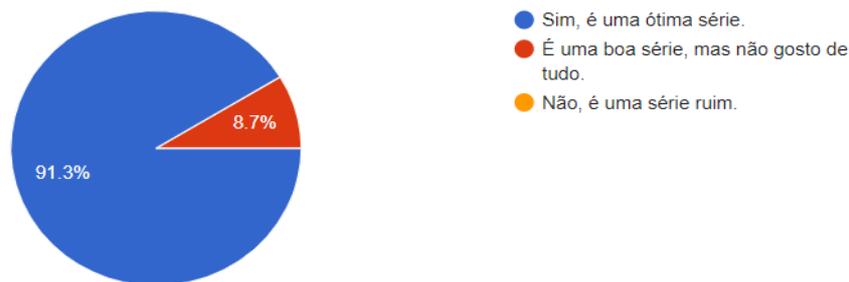
Os fãs também reconhecem uma conexão da série com a cultura brasileira. Em uma discussão sobre as representações do Brasil e “americanização” das produções locais, um deles afirma que “3% tem Cartolla, Elza e aborda inúmeros problemas brasileiros. Mas o q dá a entender é que 3% é americanizada por ser uma ficção científica”. Assim, a série levanta discussões importantes dentro do grupo para além da política e da própria série. Há debates sobre os aspectos morais e ideológicos daquele universo e das personagens, gênero e sexualidade, a ausência de diversidade no piloto (“O tanto de gente branca nesse piloto me assusta”) e sobre o próprio futuro. Em 27 de agosto de 2019, isso fica claro nas enunciações de três participantes. Um deles questiona: “será que o futuro vai ser assim?”. Em seguida, um outro concorda: “se depender de nós”. E um terceiro conclui: “ Se vai ser assim, prefiro não estar lá pra vê-lo”.

Para avaliar as convergências e divergências das leituras dos fãs, disponibilizamos no grupo, entre os dias 12 e 24 de agosto de 2020, um questionário sobre *3% - Três Por Cento*. Utilizamos em sua elaboração os resultados alcançados na Análise Televisual da série sistematizados no capítulo anterior e as contribuições de críticas citadas neste capítulo. Aplicamos este questionário no modelo Google Forms (APÊNDICE 1). Embora o link tenha sido publicado quatro vezes, inclusive em inglês e espanhol para participantes estrangeiros, houve pouca adesão. Obtivemos respostas de apenas 23 participantes brasileiros em um momento em que o grupo passava de 100 inscritos. Uma possível razão para o baixo engajamento dos fãs foi a disponibilização do questionário no WhatsApp, uma plataforma de comunicação instantânea, em que a conversação deve ser interrompida para responder as perguntas, o que conseqüentemente leva o participante a se perder no assunto. Uma outra hipótese é que muitos dos participantes não acompanham o tempo todo as conversações, o que faz com o que o link se perca em uma miríade de mensagens²⁰⁰.

Na primeira parte do questionário, perguntamos questões referentes à série. Para 91,3%, *3% - Três Por Cento* pode ser descrita como ótima. Uma minoria de 8,7% declarou que considera a série boa, mas afirmou não gostar de todos os elementos presentes na narrativa (GRAF. 1).

Gráfico 1 - Você considera 3% - Três Por Cento um programa televisivo de boa qualidade?

²⁰⁰ O que não ocorre em plataformas como Facebook ou Instagram, cujo conteúdo é organizado majoritariamente por algoritmos, e não necessariamente na cronologia das publicações/mensagens, como no WhatsApp.

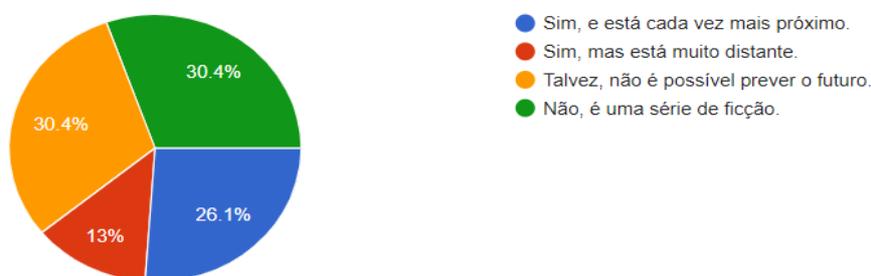


Fonte: Autoria própria

Entre as características que mais gostam na obra, os participantes citam o universo dividido entre Continente e Maralto (91%), a crítica que a série faz à meritocracia (87%), a diversidade de atores (83%) e o desenvolvimento da narrativa (78%). A maior parte dos participantes afirma que não há pontos que não agradam ou incomodam (60%), mas um número reduzido de fãs avalia que os efeitos especiais são ruins (30%), os são diálogos “forçados” (17%) e o roteiro é pouco original e tem furos (9%).

Quando questionados se a série é atual por discutir questões relevantes do mundo de hoje, 100% os participantes concordam que sim. Contudo, cerca de 30% dos fãs acreditam que o futuro representado em *3% - Três Por Cento* não pode, um dia, se tornar realidade, pois a série é uma ficção. Porém, 26% dos respondentes, aproximadamente, acreditam nesta possibilidade. Cerca de 30% demonstraram dúvida, mas afirmaram que o seriado pode se tornar realidade, uma vez que não se pode prever o futuro. Entretanto, 13% dos fãs afirmaram que este fenômeno é possível, mas é improvável (GRAF. 2).

Gráfico 2 - Você acha que o futuro representado em *3% - Três Por Cento* pode, um dia, se tornar realidade?

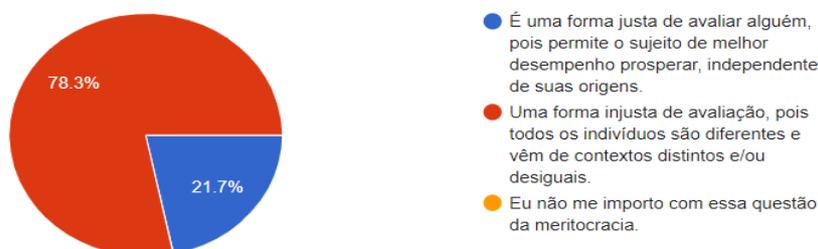


Fonte: Autoria própria

Ao serem questionados sobre a meritocracia, cerca de 78% dos respondentes alegaram que é “uma forma injusta de avaliação, pois todos os indivíduos são diferentes e vêm de contextos distintos

e/ou desiguais”. Mas, quase 22% crê que “é uma forma justa de avaliar alguém, pois permite o sujeito de melhor desempenho prosperar, independentemente de suas origens” (GRAF. 3).

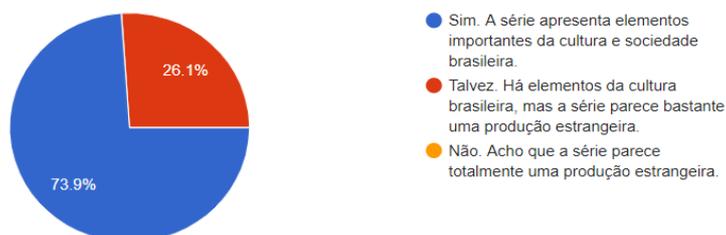
Gráfico 3 – O que você acha da meritocracia?



Fonte: Autoria própria

Para quase 74% dos fãs, a série pode ser descrita como uma produção tipicamente brasileira. Mas, cerca de 26% dos fãs consideram que a série apresenta elementos da cultura brasileira, mas parece uma produção estrangeira (GRAF. 4).

Gráfico 4 – Você considera 3% - Três Por Cento um programa televisivo tipicamente brasileiro?



Fonte: Autoria própria

65% dos respondentes afirmaram consumir conteúdos nacionais, 26% disseram que assistem apenas alguns produtos brasileiros e 9% que raramente assistem produções brasileiras. Os títulos dos seriados mais consumidos e citados pelos respondentes foram disponibilizados pela Netflix, como *Boca a Boca*, *Onisciente*, *Samantha* e *Coisa Mais Linda*. Questionamos os participantes sobre outras séries de distopia e as que eles destacaram foram *Black Mirror*, *Stranger Things* e *Dark*, disponíveis no catálogo da empresa. Todos os participantes recomendaram *3%-Três por Cento*, tanto em redes sociais ou para amigos e familiares em conversas. 65% afirmaram que a série foi bem aceita e 35% disseram que a recomendação não agradou. Quando questionados se já haviam realizado algum tipo de produção dedicada ao seriado, 87% afirmou que não e 13% disseram que já fizeram ilustrações ou

outras atividades ligadas ao universo dos fãs. 74% afirmaram que seguiam e interagiam com os realizadores e atores da série. 26% afirmaram que até seguiam os produtores, mas nunca interagiram com eles.

Na segunda parte do questionário, realizamos perguntas referentes aos hábitos de consumo. 39% dos fãs afirmaram que conheceram a série pela indicação da Netflix, seja nas redes sociais ou pelo algoritmo da plataforma. 35% disseram que descobriram a série por sites ou portais de entretenimento, enquanto 22% seguiram a indicação de alguém. Apenas 4% dos respondentes já conheciam o piloto e aguardaram o lançamento da Netflix. Após descobrir a série, 61% deles assistiram o piloto original. 13% dos fãs já o conheciam. Mesmo assim, 26% dos fãs afirmaram que não assistiram e não possuíam interesse. Quanto à maratona, 43,5% deles afirmaram ter visto todas as temporadas no dia do lançamento de cada uma delas ou na mesma semana. Apenas 13% dos respondentes viram as temporadas em um único fim de semana. A prática de reassistência também é recorrente: 78% dos fãs declararam ter revisto a série mais de uma vez, especialmente antes do lançamento de uma nova temporada, e 13% disseram que assistiram apenas alguns episódios mais de uma vez. Os episódios foram visualizados por 74% dos fãs sozinhos e 22% viram apenas alguns episódios acompanhados. Os dispositivos mais usados para consumo da série foram os smartphones, *tablets* ou dispositivos móveis, utilizados por 83% dos entrevistados, seguido do computador/notebook (74%) e das Smart TVs (57%). 43,5% dos respondentes afirmaram que o uso desses equipamentos é exclusivo para si, 30,4% afirmaram que tem um único dispositivo, mas compartilham outros com os familiares, e 26,1% disseram que todos os dispositivos que têm acesso são compartilhados.

Ao serem questionados se são ou não assinantes da Netflix, 70% dos fãs afirmaram que sim, enquanto 22% disseram que acessam a plataforma, utilizando a conta de terceiros. Porém, 8% assistem ou baixam os episódios de outros sites. Ao serem indagados se é a televisão o meio que mais consomem, 56,5% dos respondentes disseram que assistem a TV, mas utilizam primeiramente outros meios. 30,4% dos fãs afirmaram que não assistem televisão e preferem conteúdos por *streaming*. A televisão é o meio mais consumido por apenas 13% dos respondentes. 61% deles declararam ter apenas televisão aberta e 39% afirmaram possuir ao menos um serviço por assinatura. Sobre os serviços de *streaming*, 39% utilizam apenas a Netflix, outros 39% preferem a Amazon Prime e 26% dos participantes usam a Globoplay. Os conteúdos mais consumidos são filmes (82%), seriados nacionais (78%), seriados estrangeiros de língua não-inglesa (73%) e *reality shows* (43,5%). 50% dos entrevistados afirmaram preferir conteúdos legendados, mas 41% dão preferência à dublagem. Apenas 9% dos respondentes afirmaram só consumir um conteúdo quando há dublagem.

A terceira e última parte contemplava perfis dos próprios respondentes. Identificamos que 52% eram do Nordeste, 26% do Sudeste, 13% da região Norte, 4% da região Sul e outros 4% do

Centro-Oeste. Dos 23 respondentes, 61% eram adolescentes até 17 anos, 35% de jovens indicaram ter entre 18 e 24 anos e 4% entre 25 e 29 anos. 70% dos respondentes se identificaram como homens, e 30% como mulheres. Questionados sobre a classe social, 70% afirmaram ser de classe média e 22% de classe baixa, e 8% não soube ou preferiu não responder.

5.4. Apontamentos sobre a recepção

Nesse capítulo, buscamos explorar como o público de *3% - Três Por Cento* se relaciona com uma obra de distopia distribuída por *streaming*, considerando a importância desse subgênero e de plataformas que oferecem esse serviço para o cenário audiovisual da contemporaneidade. Por isso, analisamos as críticas nacionais e internacionais de *3% - Três Por Cento*, assim como uma página dedicada à série e um grupo no WhatsApp criados por fãs. Nossa intenção foi avaliar a recepção da série, uma produção brasileira inserida em um contexto transnacional, e que desde o seu lançamento foi alvo de avaliações discrepantes, uma vez que agradou mais o mercado estrangeiro do que seu próprio mercado de origem.

Verificamos que existem dinâmicas que escapam as lógicas de produção, circulação e consumo, mas que também dependem do engajamento do público (FECHINE, 2013). Enquanto a televisão tradicional busca engajar o público por estratégias da "Social TV" que convegem para "assistir junto" um programa, as plataformas de *streaming* tentam produzir um efeito de "assistir também", dilatando a sincronicidade do "aqui e agora" que sempre pautou este meio. As enunciações dos fãs fazem parte do "universo discursivo", pertencendo ou não à esfera "oficial ou legitimada institucionalmente pelos produtores.

Nesse sentido, entender as práticas dos fãs implica compreender, sobretudo, as atuações das audiências juvenis. Ainda que os jovens não tenham, obrigatoriamente, uma afinidade "natural" com todos os meios, dispositivos e tecnologias disponíveis, é para eles que muitos dos conteúdos audiovisuais são direcionados. Assim, eles se constituem como agentes importantes no desenvolvimento de novas tecnologias e nas novas culturas geradas a partir de suas apropriações. As obras de distopia, por exemplo, já estão presentes no mercado "*young adult*" há tempo. Tal afinidade é provocada, sobretudo, pelo potencial *ethos pedagógico* das mídias e das distopias.

Dividimos nossa análise em dois momentos, o estudo de textos secundários e terciários, conforme mencionamos anteriormente. Buscamos explorar como os textos secundários circulam e promovem significados permeados pelas ideologias hegemônicas e, com auxílio de contribuições da Semiologia dos Discursos Sociais e da aplicação de categorias utilizadas em trabalho anterior, percebemos como as críticas internacionais e nacionais foram polarizadas, divergindo no entendimento da série como uma obra de "qualidade", embora utilizassem os mesmos critérios de avaliações. Acreditamos que isso acontece porque os processos de produção, circulação e consumo

dos sentidos dependem de seus respectivos contextos, o que torna as críticas nacionais tão diferentes daquelas produzidas do exterior. Além disso, a forma audiovisual permite que os códigos e elementos utilizados em um mesmo texto provoquem interpretações distintas, viabilizando apreciações críticas diferenciadas de uma mesma obra. A partir do sucesso de *3% - Três Por Cento* na crítica internacional, notamos como os veículos brasileiros adotaram um tom mais ameno no reconhecimento da qualidade da série. Contudo, à noção de qualidade são atribuídos diferentes aspectos no Brasil e no exterior. A diversidade e a cultura brasileira presentes na obra são muito bem recebidas pela crítica internacional, mas é pouco valorizada no país.

Posteriormente, observamos os textos terciários, produzidos pelas audiências e que circulam pelo espectador nas redes e em suas relações sociais. A coleta reuniu 453 publicações, categorizadas a partir das contribuições de Fachine (2013). Observamos que a maior parte dos conteúdos eram de propagação reformatados, sobretudo, aqueles de recuperação. Mas, há também conteúdos informativos de contextualização ou promocional. Desse modo, a página ocupa um lugar bastante singular no universo discursivo de *3% - Três Por Cento*, pois reúne conteúdos oficiais divulgados pela própria empresa, mas é também um espaço para produção de novos conteúdos ou para replicar textos secundários ou terciários. Os fãs agem como curadores e produtores de conteúdo sobre a série e há um certo lugar de autonomia, quando eles se engajam e se mobilizam em ações de divulgação, resistindo, da maneira que podem, no ambiente cultural em que a série se inscreve. Embora tais ações não convergem, necessariamente, para uma causa social específica, notamos como a leitura da série está permeada pelo contexto político brasileiro, como foi possível aferir no grupo de WhatsApp criado pelos administradores do *Portal* e não nas publicações na página dos fãs no Instagram (www.instagram.com/portal3pc). Assim, identificamos que parte expressiva dos fãs considera a série como uma obra política, conectada com o Brasil e o mundo atual.

A entrevista com um dos criadores da página mostra como a série é entendida como uma narfrativa ficcional relacionada ao contexto histórico e cultural em que foi produzida. *3% - Três Por Cento* é uma série de distopia, que toma como matéria-prima questões do passado e, sobretudo, do presente, o que acentua e um deslocamento do enredo para o contexto histórico, político e cultural em que a série foi produzida no Brasil nas leituras e interpretação dos fãs. Mas, essas leituras não são uníssonas, uma vez que sempre há algumas discordâncias e tensionamentos. Fãs que entram no grupo e não relacionam a série com o contexto político são questionados e, em alguma medida, hostilizados, por terem suas interpretações tomadas como erradas ou incompletas. Há, também, uma valorização da cultura brasileira, além de discussões morais e ideológicas vinculadas ao universo discursivo da série, assim como sobre o próprio futuro. As respostas do questionário compartilhado com o grupo refletem essas questões. Mesmo com baixa adesão, conseguimos colher resultados de fãs das cinco regiões do País sobre o engajamento dos fãs. Foi possível perceber que jovens de até 29 anos

consomem o audiovisual por múltiplos dispositivos e plataformas, compartilham seus gostos, leituras e interações nas redes sociais, participam ativamente do universo discursivo de *3% - Três Por Cento* e tomam a produção como uma obra de qualidade, diversa, que critica a meritocracia e discute questões relevantes do mundo contemporâneo.

6. RESULTADOS

Nessa pesquisa, propomos um estudo de uma obra audiovisual, a série da Netflix *3% - Três Por Cento*. Entendemos que esta produção se constitui como uma distopia, um subgênero da ficção científica (GINWAY, 2005). As obras distópicas desenham um futuro hipotético por um viés negativo, projetando riscos (VAZ, 2018) e exacerbando as questões sensíveis e urgentes da contemporaneidade. Vimos que, nas últimas décadas, as distopias se constituíram como um fenômeno midiático com forte apelo entre os jovens. E, por isso, tais narrativas extrapolam o ficcional para apontar diferentes formas de autoritarismo e totalitarismo no mundo social, que se somam aos medos naturais intrínsecos ao homem. As distopias estão associadas ao sentimento de mal-estar da experiência cotidiana (BIRMAN, 2000), um tipo de sensação de desamparo sempre presente no imaginário humano, mas que ganha outras características a partir do avanço tecnológico na modernidade. Nesse sentido, podemos pensar a distopia também como um eixo sensível, além de estético e narrativo, capaz de se conectar diretamente com o afeto e a experiência sensorial das audiências. Assim, sugerimos nesta Tese que a distopia é uma forma imaginária, um tipo de sensibilidade que excedem o individual e inundam os domínios socioculturais e simbólicos de diferentes sociedades, congregando manifestações emocionais e simbólicas. Constatamos ainda que essa forma de percepção da realidade é transmitida, especialmente, pela televisão, marcada pelo seu caráter fragmentado, globalizado e transnacional na atualidade (FECHINE, 2006; LOTZ, 2007, 2018; OROZCO, 2014), em que obras de ficção científica e/ou distopia são bastante populares.

O objeto de estudo escolhido nesta pesquisa é um exemplo de narrativa televisiva distópica. *3% - Três Por Cento* é a primeira produção original da Netflix para o mercado brasileiro, ocupando uma lacuna referente a escassa produção no país de obras audiovisuais de ficção científica no país, gênero mais explorado por produções estrangeiras (ARAÚJO, 2020; DUTRA, 2009). A série agradou bastante os mercados internacionais, onde obteve uma recepção melhor do que no Brasil. Em nossa investigação, assumimos que *3% - Três Por Cento* constrói uma narrativa capaz de abordar temas e sentimentos que atravessam a contemporaneidade. É, portanto, é um estudo que busca contribuir para entendermos a ação do sensível nas práticas comunicativas (FREIRE FILHO, 2017), mais especificamente, entre a produção, a circulação e o consumo de conteúdos audiovisuais televisivos, observando como a mídia e as audiências estabelecem vínculos e como nos relacionamos com o audiovisual.

Consideramos que cada uma das hipóteses expostas na Introdução foram pontualmente confirmadas, e atingimos os nossos objetivos principais e específicos. Primeiro, indicamos como as distopias articulam um imaginário distópico afinado com as questões da contemporaneidade. Sob sugestão de Silva (2010), tomamos os estudos do imaginário como um caminho para entender esse processo essencialmente sensível, que se manifesta em múltiplos textos, especialmente os

audiovisuais. Por isso, relacionamos a nostalgia com a distopia, entendendo que ambas podem ser compreendidas como reações às crises do tempo presente (CANDAU, 2011; DAVIS, 1979; HUYSEN, 2000; RIBEIRO e BARBOSA, 2007; NIEMEYER, 2014). Enquanto a primeira volta-se para o passado e valoriza até mesmo o que não foi vivido, a segunda projeta um futuro sem esperança, abarcando a instabilidade do momento presente para provocar algum tipo de reflexão e, talvez, alguma mudança. Por isso, possui um certo potencial crítico e político, capaz de operar de forma analítica da modernidade (HILÁRIO, 2013), por meio de imagens que movimentam emoções, afetos e sentimentos (MORIN, 2014; SODRÉ, 2006).

Em seguida, exploramos as características atuais da televisão e a presença das distopias na produção televisiva. Entendemos que as lógicas de produção, circulação e consumo de conteúdos midiáticos estão em constante mudança. Um resultado da proliferação de telas e dispositivos, da convergência e da cultura participativa (JENKINS, 2008). A televisão, antes restrita ao aparelho retangular exposto nos cômodos das residências, se adapta para atender um aumento de demandas de conteúdos audiovisuais e se alia à internet para oferecer sua programação em grades horizontalizadas, viabilizando a escolha das audiências de produtos, bem como dos modos e dos momentos que vão consumi-los (MASSAROLO e MESQUITA, 2018). Assim, a televisão contemporânea conforma um “televisivo” (OROZCO, 2014) que se espalha e atinge audiências distintas em contextos sociais, culturais e econômicos diversos. Tal característica da televisão contemporânea reconfigura a ideia de “fluxo” da televisão *broadcast* pensada por Williams (2016), uma vez que se expande, se diversifica e acelera o espalhamento de conteúdos e formatos audiovisuais em múltiplas plataformas (BECKER, 2019; BRAGA, 2017; LADEIRA, 2018).

A TV não pode, portanto, ser resumida apenas à ideia de televisão fechada ou aberta na atualidade, ainda que certas produções sejam preferencialmente orientadas para um tipo de consumo em particular. As transformações do meio resultam do desenvolvimento tecnológico, dos interesses políticos e econômicos dominantes, das aspirações e atuações das audiências e do papel sociocultural que a televisão desempenha em diferentes contextos (BECKER, 2016). O *streaming*, ou “modelo do assinante” (LOTZ, 2007, 2018), possibilita que estas empresas façam curadorias e produzam conteúdos inéditos e que o público organize o próprio consumo, porém, sob o pagamento regular de assinaturas e a fidelização dos usuários. Assim, o acesso a estes conteúdos é restrito para as populações menos favorecidas economicamente, pois precisam pagar a assinatura, possuir um dispositivo e ter possibilidade de uso da internet.

Neste cenário, as séries despontam como um dos principais, senão o principal, produto audiovisual televisivo. O aumento exponencial do número de narrativas seriadas coloca em cheque a própria noção de *quality television*, cultivada desde a década de 1980 por emissoras que buscavam distinguir seus conteúdos do restante da programação televisiva e alcançavam resultados duvidosos,

após os primeiros anos de experimentação e inventividade (MACHADO, 2001). Naquele período, surgem os primeiros “dramas de prestígio” com personagens essencialmente masculinos (CASTELLANO, MEIMARIDIS e FERREIRINHO, 2019) e narrativas mais complexas (MITTEL, 2012). Hoje, a produção de ficção seriada é mais diversa, o que não contribui, necessariamente, para uma televisão de maior qualidade. Acreditamos que a ideia de “televisão de qualidade” pode evidenciar um juízo de valor revestido de crítica, como aponta Muanis (2015). Além disso, é impossível determinar um consenso sobre o que é TV de qualidade, pois é uma noção em contínua revisitação (BECKER, 2016). Ressaltamos, porém, que há um investimento na retomada de narrativas de ficção científica e de distopia na produção audiovisual. Mostramos a dificuldade da inserção dessas formas narrativas na televisão, inclusive brasileira, e, ao mesmo tempo, a popularização de enredos de ficção científica e distópicos em plataformas de *streaming*, as quais, hoje, possuem ao menos um título de FC ou distopia em produção. A própria Netflix designa uma categoria chamada “futuro distópico” que reúne 42 títulos, sendo 15 deles seriados, que revolvem as iconografias da ficção científica (robôs, alienígenas e espaçonaves) e da distopia (cidade ou terra devastada) (GINWAY, 2005).

No capítulo seguinte, apresentamos uma Análise Televisual (BECKER, 2012) de *3% - Três Por Cento*, associando em nosso percurso metodológico aportes teórico-metodológicos da ADI (Análise Discursiva de Imaginários), proposta por Silva (2019). Primeiro, explicitamos a trajetória da série, que se inicia como um projeto piloto, mas só se concretiza com sua aquisição pela Netflix. A empresa investe em projetos interculturais afinados ao seu modelo de dramaturgia, de caráter essencialmente global (MASSAROLO, MESQUITA, et. al., 2017). Após essa contextualização, realizamos a análise quantitativa dos 33 episódios das quatro temporadas, indicando como *3% - Três Por Cento* constrói uma narrativa singular e complexa, com múltiplos arcos, linhas temporais e personagens diversos. A série questiona temas pertinentes e atuais, como meritocracia, autoridade e autoritarismo, vigilância, dignidade e desigualdade, crença, ideologia e resiliência por meio de uma visualidade elaborada, pois utiliza locações brasileiras privilegiadas somadas a efeitos especiais para compor o seu universo distópico. Há uma valorização da cultura nacional, que se sobressai nos elementos visuais e sonoros, utilizada na edição dos episódios para a construção do clímax da série. Já a análise qualitativa revela o caráter fragmentado da série, com estruturas mais ou menos rígidas, que estimulam o consumo rápido e em sequência de seus episódios – o “*binge watch*” ou a maratona – algo bastante característico nas produções da Netflix. Vimos também que a série articula os gêneros distintos, envolvendo as emoções do público. Tudo é embalado por elementos melodramáticos, uma vez que, embora os protagonistas não se constituam em uma única família, suas relações familiares individuais são amplamente exploradas. Sobretudo, nas duas últimas temporadas.

Por fim, avaliamos como a série articula as temáticas tratadas. Adota uma visão crítica sobre o mérito, o principal valor daquela organização social, exposto como um tipo de mito inalcançável que aprofunda as disparidades sociais. Uma ideologia utilizada como critério de hierarquização que, ao considerar todos iguais, apaga também as desigualdades econômicas e sociais (BARBOSA, 2003; McNAMEE e MILLER, 2004). O Processo é falho e sem critérios claros, mas é a única forma de acesso ao Maralto, uma utopia privatizada que se transforma em distopia por meio do autoritarismo e da desigualdade do Continente. Aquela sociedade perfeita, idealizada por investidores, só consegue ser mantida intacta desde que continue sendo exclusiva aos “dignos” de mérito. O uso de armas para reprimir os “inferiores” do Continente é aceito e normalizado, e tudo é sustentado por uma crença fervorosa no Processo e no Casal Fundador. A questão ideológica é explorada pelas personagens. Há aqueles que antes acreditavam ser possível acabar com toda essa injustiça, mas desistiram diante da força política, militar e tecnológica do Maralto. Mas, há também aqueles que não vislumbam uma possibilidade de mudança sem romper totalmente aquela estrutura social, custe o que custar. Oscilam entre uma ausência de futuro ou uma transformação radical, que não vê problema em, por exemplo, executar inocentes. A série revela ações que não rompem definitivamente as dinâmicas da desigualdade, mas apenas reorganizam como e para quem ela se destina. Os protagonistas, embora quisessem “revidar” o que o Casal Fundador e o Maralto fizeram ao Continente, veem como seus atos geram danos irreparáveis, que custam a vida de quase todos aqueles que moram na ilha. Exceto de alguns poucos, que conseguem escapar para o Continente, o que não é aceito por sua população, ressentida com tanta miséria. Diante da impossibilidade de habitar esse “éden”, agora tomado pela radiação, a série termina por colocar todos em situação de igualdade. Não há Maralto e, portanto, os superiores ou merecedores de uma vida que, além de digna, é luxuosa. A distopia, antes exclusiva do Continente, se estende também ao Maralto, uma utopia outrora alcançável apenas para muitos poucos e que agora não existe mais.

A guerra final, entre Continente e Maralto, se mostra sem sentido ao colocar os filhos que foram para a ilha contra as próprias famílias que ficaram, colocando em xeque tudo aquilo que sustentava aquela sociedade. A assembléia proposta por Joana, até então utópica, pois a própria personagem achava impossível que todos aceitassem se reunir pacificamente para discutir o que fazer, termina por ser a única alternativa de sobrevivência quando não resta mais nada para ninguém – a não ser a morte e o caos. Assim, *3% - Três Por Cento* articula a ideia de que o mundo “não tem mais jeito”, da imobilidade que certos personagens representam, e, simultaneamente, da esperança e da mobilização social, simbolizada pelas protagonistas. Talvez, a grande mensagem da série seja de que, hoje, já estamos em uma situação irreversível, e que as políticas neoliberais, mitificadas no imaginário social como a solução de todos os problemas, aniquilam o ideário de transformação, roubam a esperança e privatizam as utopias.

Dessa forma, a série elabora uma distopia utópica e tipicamente brasileira, ao compor uma narrativa ecocrítica por meio de personagens femininas, não-brancas e de olhar humanista, se afastando dos códigos e símbolos recorrentes do gênero ficção científica, normalmente masculinos, brancos e estrangeiros (GINWAY, 2005). Ainda que mantenha mitos nacionais como a tropicalidade e a democracia racial, mostra como tais códigos e símbolos tradicionais estão sendo deixados de lado para incorporar uma diversidade já exigida por mercados e audiências diversas.

Esse fenômeno é evidenciado em nosso penúltimo capítulo, no qual fazemos uma análise de recepção. Ao nos debruçarmos sobre os textos secundários e terciários (FISKE, 2001; MUANIS, 2015) do universo discursivo de *3% - Três Por Cento*, observamos como a crítica estrangeira elogiou a série brasileira desde a sua estreia, o que não ocorreu no país. A diversidade, por exemplo, elogiada por veículos internacionais foi pouco valorizada, e a série só reverte essa avaliação negativa da crítica nacional depois da segunda e da terceira temporada, quando sua aceitação externa já é notória. Ao mesmo tempo, a série é valorizada pelas audiências. Em nossa análise dos textos terciários, optamos por uma página elaborada por fãs, o *Portal 3% - Três Por Cento*. Coletamos as publicações da página, e aplicamos as categorias propostas por Fachine (2013). Embora tais categorizações se refiram à esfera da produção, argumentamos que estas podem nos ajudar a entender as práticas discursivas dos fãs, que, atualmente, também produzem conteúdos e com um maior grau de autonomia, ainda que não possam intervir, diretamente, no desenvolvimento das obras audiovisuais e/ou televisivas. Mesmo que parte do conteúdo seja replicado do que foi postado anteriormente em páginas oficiais, há remixagens e conteúdos inéditos produzidos por fãs, que se orgulham de promover a série e adotam um tom crítico em relação à Netflix, acusada de realizar pouca ou nenhuma divulgação. No grupo de WhatsApp, organizado pelos administradores da página, foi possível vislumbrar o alcance global da produção, uma vez que há brasileiros, mas também estrangeiros. Os participantes do grupo realizam leituras da série como uma produção eminentemente política, conectada com questões atuais da realidade social do país. Tais leituras, embora sejam dominantes, não são totalizantes, pois causam incômodo e desconforto para os participantes que não realizam esta conexão entre a série e o quadro político brasileiro. Estes acabam sendo deslocados e até mesmo hostilizados, e são acusados de realizar uma leitura errada da série ou até mesmo de não entendê-la.

Desse modo, ao analisarmos o texto audiovisual da série e o seu universo discursivo, podemos afirmar que *3% - Três Por Cento* se constitui como uma produção televisiva singular, pois é uma obra de distopia, cujos temas e valores se conectam com um público jovem, que a interpreta como uma produção política e questionadora. Assim, a série constrói uma visão crítica da realidade social e política do Brasil e do mundo percebida pelas suas audiências. Embora o público entenda a série como uma narrativa ficcional, o que ela realmente é, *3% - Três Por Cento* provoca um *sentimento* de que as cenas mostradas na tela já fazem parte do mundo atual, apontando um futuro que não parece

muito distante, mesmo que não se tenha certeza se irá acontecer ou se tornar realidade. Esse envolvimento, majoritariamente sensível, influencia a forma como a série é lida e percebida, reiterando como a distopia serve de alerta para os riscos da contemporaneidade e produz sentido sobre o próprio contexto histórico, social, cultural e econômico em que são produzidas.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ingressei no Mestrado no início de 2014, quando o Brasil ainda se anunciava como uma nação permeada pela potência de um presente, amparado em uma política nacional e externa de desenvolvimento social e econômico, e de um futuro com menos desigualdade e mais esperanças. De lá para cá, nos arrastamos numa crise que dura até hoje. Em 2017, iniciei o doutorado com a intenção de expandir minha pesquisa e investigar os processos sensíveis do circuito comunicacional das ficções seriadas de *streaming*. Percebi que pensar na distopia e no seu imaginário era uma forma de entender como tais produções deflagram elementos sensíveis, que nos conectam sensorialmente à estas obras. Diante desse objetivo, *3% - Três Por Cento* foi a série escolhida como objeto de estudo. A distopia se mostrava cada vez mais popular em narrativas destinadas aos jovens e espalhadas em plataformas de vídeo, porém, a realidade contemporânea não inspirava dissonância em relação ao que era mostrado nas telas. O mundo real se aproximava ao mundo da ficção.

Em 2020, último ano de escrita desta Tese, tal percepção se confirmou. O mundo realmente mudou em decorrência da pandemia da Covid-19. A crise, antes difusa, se materializou com a disseminação do coronavírus e experimentamos uma distopia bastante real, muito menos emocionante que a ficção e muito mais dura. No início do *lockdown*, havia alguma esperança de superação da pandemia e da crise sanitária e humanitária que atingiu a todos. Mas, essa aspiração não se concretizou, pois a disputa por vacinas em 2021 revelou que, de fato, não habitamos um mundo capaz de viver “globalmente”. A falta de insumos escancarou as desigualdades sociais entre países desenvolvidos e em desenvolvimento, entre classes “prioritárias” e fragilizadas. Descobrimos que a experiência de vivenciar esse acontecimento histórico mundial de tamanho impacto não seria fácil.

Entre tantas adversidades, percebi como a realização desse trabalho foi importante para a minha formação e para o meu próprio crescimento pessoal. Tive sorte de ter uma orientadora muito dedicada e generosa em todo o meu processo de orientação. Sem ela e os outros professores do PPGCOM, teria sido impossível conquistar a Bolsa FAPERJ Nota 10, e por isso, sou muito grato. Sempre gostei de pesquisa, mas, graças à professora Beatriz, pude realizar um verdadeiro estágio docência na Graduação. Essa experiência me fez compreender que pesquisa, sem ensino e extensão, não garante uma educação de qualidade e inclusiva, e que ser professor é um desafio diário, um trabalho que contribui para uma percepção mais ampla da realidade e para a transformação social. Espero poder exercer a docência e em um mundo mais promissor que o atual.

Afinal, mesmo diante do caos, é preciso esperar. Gosto de pensar que, depois de “tudo isso aí”, alguma melhora virá. *Years and Years*, a série distópica da HBO descrita como um “futuro possível”, terminou se revelando errada, para o nosso próprio alívio. Donald Trump não foi reeleito, não houve explosão nuclear e distopias, de fato, não preveem o futuro. Mas, seguimos com outras crises, como a humanitária, de refugiados, de violência e discriminação contra minorias e outras

comunidades. Tais questões mostram que a distopia conforma a atualidade. A pandemia é mesmo o maior exemplo disso. Descrita como “distópica”, a erupção da covid-19 fez com que autores de ficção científica, como Carlos Orsi, afirmassem que até mesmo antes desse evento “já começava um cansaço da ficção científica com as distopias”. Para ele, a FC mais recente volta-se para o seu otimismo original, por meio de subgêneros como afrofuturismo ou *solarpunk*, que mostram sociedades mais sustentáveis e igualitárias²⁰¹.

Tais mudanças mostram que, diante da materialização real do risco de não haver um futuro, inicia-se uma gradual transformação no imaginário distópico. Começa a se formar, novamente, um imaginário utópico, que reflete não mais o juízo final, mas o sonho final. E, como vimos, tais fenômenos estão imbricados em questões sociais, culturais, econômicas e sensíveis que merecem atenção. Talvez, este possa ser um caminho para entendermos que tipo de utopias estão sendo construídas no imaginário de nosso próprio futuro possível, um mundo melhor ou pior que só o tempo dirá.

²⁰¹ Disponível em: < <https://epoca.globo.com/cultura/em-resposta-pandemia-distopica-um-pouco-de-utopia-24427989> >. Acesso 24 fev. 2020.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMARAL, A.; SOUZA, R. V.; MONTEIRO, C. “De westeros no #vemprarua à shippagem do beijo gay na TV brasileira”. *Ativismo de fãs: conceitos, resistências e práticas na cultura digital*. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 29, p. 141-154, jun. 2015.

APKON, S. **The Age of the Image: Redefining Literacy in a World of Screens**. New York: Farrar, Straus and Giroux, 2013.

ARAÚJO, N. S. Asilo nas Torres: um olhar sobre a ficção científica feminina no Brasil. **Anuário de Literatura**, [S. l.], v. 25, n. 1, p. 158-171, 2020. DOI: 10.5007/2175-7917.2020v25n1p158. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/2175-7917.2020v25n1p158>. Acesso em: 9 fev. 2021.

ARIÈS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2a edição. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

AUMONT, J. **O olho interminável**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

BACCEGA, M. A. **Narrativa ficcional de televisão: encontro com os temas sociais**. *Comunicação & Educação*, n. 26, 2003.

BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

BARBOSA, L. **Igualdade e meritocracia**. A ética do desempenho nas sociedades modernas. Rio de Janeiro: FGV, 2003.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulações**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BAUMAN, Z. **Em busca da política**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2000.

_____. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BAUMAN, Z.; BORDONI, C. **Estado de Crise**. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2016.

_____. 'A utopia foi privatizada', afirmou Zygmunt Bauman em entrevista inédita. [Entrevista concedida a] Daniel Augusto. **Revista IHU Online**, s/p, 21/02/2017. Disponível em: < <http://www.ihu.unisinos.br/186-noticias/noticias-2017/565065-a-utopia-foi-privatizada-afirmou-zygmunt-bauman-em-entrevista-inedita> >. Acesso em 02 set. 2018.

BECKER, B. Mídia e jornalismo como formas de conhecimento: Uma metodologia para leitura crítica das narrativas jornalísticas audiovisuais. In: **MATRIZES**. São Paulo: USP, v. 5, n. 2, jan./jun. 2012.

_____. Televisão e novas mídias: repensando o papel das audiências nos tele-jornais. **E-Compós**, v. 17, n. 2, 2014.

_____. Mapeamento das pesquisas em Telejornalismo no Brasil: um estudo da produção acadêmico-científica de 2010 a 2014. **Revista Famecos**, v. 22, n. 4, 2015.

-----_. **Televisão e Telejornalismo: Transições**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

_____. *Análise Televisual Convergente: um procedimento metodológico para leitura crítica dos processos comunicativos de telejornais e programas televisivos*. **Galáxia** (São Paulo) [online]. 2019, n.42, pp.69-81.

BECKER, B.; WALTZ, I.; MACHADO, H. L.; SILVA, R. P. Inovação e juventude: um estudo sobre produção e consumo de notícias e o Jornalismo porvir. **COMUNICAÇÃO & INOVAÇÃO (ONLINE)**, v. 19, p. 89-105, 2018.

BIRMAN, J. **O Mal-estar na atualidade**: a psicanálise e as novas formas de subjetivação. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

BORDONI, C. Uma definição de crise. In: BAUMAN, Z.; BORDONI, C. **Estado de Crise**. Rio de Janeiro: Zahar Editora, 2016.

BOURDIEU, P. A “juventude” é apenas uma palavra. In: BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero. 1983.

_____. **A distinção: crítica social do julgamento**. São Paulo: Edusp, Porto Alegre: Zouk, 2007.

BRAGA, J. L. Circuitos versus campos sociais. In: MATTOS, M.; JANOTTI JUNIOR, J., e JACKS, N. (orgs.) **Mediação & midiaticização** [online]. Salvador: EDUFBA, 2012.

_____. BRAGA, J. L. Circuitos da Comunicação. In: BRAGA, J. L.; CALAZANS, R. (Org.). **Matrizes Interacionais: A Comunicação Constrói a Sociedade**. Campina Grande: Eduepb (Editora da Universidade Federal da Paraíba), 2017.

BRIGGS, A.; BURKE, P. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à internet . 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2016.

CALABRESE, O. **A Idade Neobarroca**. Lisboa: Edições 70, 1987.

CAMPBELL, J. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1988.

CANDAU, J. **Memória e Identidade**. São Paulo: Contexto, 2011.

CARDOSO, C. F. **A ficção científica, imaginário do século XX**: uma introdução ao gênero. Niterói: Vício de Leitura, 2003.

CARDOSO, S. **Eu não sou lixo: música “brega”, indústria fonográfica e crítica musical no Brasil dos anos 1970**. Dissertação – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal Fluminense, 2011.

CARLÓN, M.; FECHINE, Y. **O fim da televisão** (orgs.). Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

CARLOS, C. S. **Em tempo real**: Lost, 24 Horas, Sex and the City e o impacto das novas séries de TV. São Paulo: Alameda, 2006.

CASTELLANO, M.; MEIMARIDIS, M. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix. **Revista GEMInIS**, São Carlos, UFSCar, v. 8, n. 1, jan./abr. de 2017.

CASTELLANO, M. **Vencedores e fracassados**: o imperativo do sucesso na cultura da autoajuda. Curitiba: Appris, 2018.

- CASTELLANO, M.; MEIMARIDIS, M.; FERREIRINHO, G. Dramas televisivos de prestígio e masculinidade. **Comunicação e Inovação**, v. 20, n. 44, 2019.
- CASTORÍADIS, C. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- CATANI, A. M.; GILIOLI, R. S. P. **Culturas juvenis: múltiplos olhares**. São Paulo, SP: UNESP, 2008.
- CAVALCANTI, G. **Televisão e redes sociais: configurações de TV social em Malhação**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Centro de Artes e Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco. Recife: UFPE, 2016.
- CHALABY, J. **The Format Age: Television's Entertainment Revolution**. Cambridge: Polity Press, 2015.
- CHIAMPI, I. **O realismo maravilhoso: forma e ideologia no romance hispano-americano**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- CLAEYS, G. **Dystopia: A Natural History**. Oxford: Oxford University Press, 2017.
- CLAEYS, G.; SARGENT, L. T. **The Utopia Reader**. New York: New York University Press, 1999.
- COULDRY, N.; HEPP, A. **The Mediated Construction of Reality**. London: Polity, 2017.
- CUNNINGHAM, S.; CRAIG, D. **Online Entertainment: A New Wave of Media Globalization?** *International Journal of Communication*, v. 10, 2016.
- CURRAN, J. Reinterpreting the internet. In: CURRAN, J.; FENTON, N.; FREEDMAN, D. **Misunderstanding the internet**. Routledge, 2012.
- DAMÁSIO, A. **O erro de Descartes: emoção, razão e o cérebro humano**. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.
- DAVIS, F. **Yearning for Yesterday: A Sociology of Nostalgia**. New York: Free Press, 1979.
- DURAND, G. **A Imaginação Simbólica**. Edições 70: Lisboa, 1993.
- _____. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004.
- _____. **As estruturas antropológicas do imaginário**. Martins Fontes: São Paulo, 2012.
- DUTRA, D. I. Ficção científica brasileira: um gênero invisível. **Letrônica**, 2(2), 2009.
- DEBORD, G. **A Sociedade do Espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DEUZE, M.; SPEERS, L.; BLANK, P. **Vida midiática**. *Revista USP*, n. 86, p. 139-145, 1 ago. 2010.
- EAGLETON, T. **As Ilusões do Pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1996.
- ESQUENAZI, J. **Lês séries télévisées**. Paris: Armand Colin, 2014.

FAUSTO NETO, A. Indo Além do “Leitor-Modelo”. In: FIGARO, R.; BRIGNOL, L. D. (Org.). **Trabalho do Pesquisador: Os Desafios à Empíria em Estudos de Recepção**. Curitiba: Appris, 2017.

FECHINE, Y. Uma proposta de abordagem do sensível na TV. **Anais do XV Encontro da COMPÓS**, Unesp - Bauru/SP, 2006.

_____. Televisão, digitalização e produção de conteúdos: a importância dos gêneros. In: SEIXAS, L.; PINHEIRO, N. F. (orgs.) **Gêneros: Um diálogo entre Comunicação e Linguística**. Porto Alegre: Insular, 2014.

_____. TV Social: contribuição para a delimitação do conceito. **Contracampo**, Niterói, v. 36, n.01, pp. 84-98, abr. 2017 / jul. 2017.

FECHINE, Y., et al. Como pensar os conteúdos transmídias na teledramaturgia brasileira? Uma proposta de abordagem a partir das telenovelas da Globo. In: LOPES, Maria Immacolata (Org.). **Estratégias de transmidiação na ficção televisiva brasileira**. Porto Alegre: Sulina, 2013, p. 19-60.

FEIXA, C.; NILAN, P. Uma Juventude Global? Identidades híbridas, mundos plurais. **Revista Política & Trabalho**, n. 31, set/2009, p. 13-28.

FELINTO, E. Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Revista Galáxia**, n. 6, 2003.

FIGUEIREDO, V. L. F. de. Realismo Maravilhoso: O realismo de outra realidade. **Caderno Globo Universidade**, n. 3 – Rio de Janeiro: Globo, 2013. Tema: Realismo Mágico no Século XXI.

_____. Fantástico, maravilhoso e mágico: uma diferenciação. (Entrevista) **Caderno Globo Universidade**, n. 3 – Rio de Janeiro: Globo, 2013. Tema: Realismo Mágico no Século XXI.

FISCHER, R. M. B. **Adolescência em discurso: mídia e produção de subjetividade**. Tese (Doutorado). Porto Alegre: UFRGS/FACED, 1996.

FISKE, J. *Television culture: popular pleasures and politics*. Taylor & Francis e-Library, 2001.

FLUSSER, V. **Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia**. São Paulo: Hucitec, 1985.

FREIRE FILHO, J. Retratos midiáticos da nova geração e a regulação do prazer juvenil. In: BORELLI, H. S. Sílvia; FREIRE FILHO, João. (orgs.) **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008.

_____. Correntes da felicidade: emoções, gêneros e poder. **Revista Matrizes**, USP, v. 11, n. 1, jan/abr de 2017.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996 [2002].

FREUD, S. **Mal-estar na civilização**. Disponível em: <https://cei1011.files.wordpress.com/2010/04/freud_o_mal_estar_na_civilizacao.pdf>. Acesso em 9 de fev. 2021.

GINWAY, M. E. **Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidades no país do futuro.** São Paulo: Devir, 2005.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna.** São Paulo: Loyola, 2008.

HILÁRIO, L. C. Teoria Crítica e Literatura: A distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. **Anu. Lit.**, Florianópolis, v.18, n. 2, 2013.

HOLZBACH, A. D.; NANTES, J. D. de.; FERREIRINHO, G. Existe espaço para as crianças na televisão! A presença da programação infantil na TV aberta mundial. **Revista de Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 17, n. 49, p. 244-267, 2020.

HJARVARD, S. Midiatização: conceituando a mudança social e cultural. **Revista Matrizes**, N. 1, jan./jun. 2014.

HOLDSWORTH, A. **Television, Memory and Nostalgia.** Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2011.

HALL, S. **Da Diáspora: identidades e mediações culturais.** (Org. Liv Sovik.) Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

_____. **A identidade cultural na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: Puc-Rio, 2016.

HALL, S.; CRITCHER, C.; JEFFERSON, T.; CLARKE, J.; ROBERTS, B. **Policing the Crisis: Mugging, the State and Law and Order.** London: Macmillan Press, 1978.

HALLINAN, B.; STRIPHAS, T. Recommended for you: The Netflix Prize and the production of algorithmic culture. **New Media & Society**, v. 18, 2016.

HUYSEN, A. **Seduzidos pela memória.** Rio de Janeiro: Aeroplano Editora, 2000.

JAMBEIRO, O. **A TV no Brasil do século XX.** Salvador: EDUFBA, 2002.

JAMESON, F. **Pós-Modernismo.** A lógica cultural do capitalismo tardio. São Paulo, Ática, 1996.

JACKS, N.; JOHN, V. M.; SILVA, L. A. P. Estudos de Recepção no Brasil: panorama da última década. Texto apresentado ao GT Recepção: processos de interpretação, uso e consumo midiáticos. **Anais do XXI Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós).** Juiz de Fora, 2012.

JENKINS, H. **Cultura da convergência.** São Paulo: Editora Aleph, 2008.

JOST, F. **Do que as séries americanas são sintoma?** Porto Alegre: Sulina, 2012.

KOSELLECK, R. **Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos.** Rio de Janeiro: Contraponto/Editora PUCRio, 2006.

LADEIRA, J. M. **Imitação do excesso: televisão, streaming e o Brasil.** Rio de Janeiro: Folio Digital: Letra e Imagem, 2016.

LAGO, M. A. C. do. Villa-Lobos nos anos 1930 e 1940: transcrições e “*work in progress*”. **Revista Brasileira de Música**, Rio de Janeiro, v. 28, n. 1, p. 87-106, 2015.

LASCH, C. **A cultura do narcisismo**. Rio de Janeiro: Imago, 1983.

_____. **O mínimo eu: sobrevivência psíquica em tempos difíceis**. 3.ed. São Paulo: Brasiliense, 1986.

LEMOS, A. **Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de informação e comunicação**. Salvador: Edufba, 2018.

LOBATO, R. **Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution**. New York: NYU Press, 2019.

LOPES, M. I. V. de. Memória e Identidade na Telenovela Brasileira. **Anais do XXIII Encontro Anual da Compós**, Belém/PA, 2014.

LOPES, M. I. V. de; BORELLI, S. H. S.; RESENDE, V. R. **Vivendo com a telenovela: mediações, recepção, teleficcionalidade**. São Paulo: Summus, 2002.

LOPES, M. I. V. de.; GRECO, C. Brasil: rumo à produção e recepção 360°. In: LOPES, M. I. V. de.; OROZCO GÓMEZ, G. (orgs.) **OBITEL 2017 - Uma década de ficção televisiva na Íbero-América**. Análise de dez anos do Obitel (2006-2016). Porto Alegre: Sulina, 2017.

_____. Brasil: Dinâmicas da ficção televisiva na transição multicanal. In: LOPES, M. I. V. de.; OROZCO GÓMEZ, G. (orgs.) **OBITEL 2018 - Ficção televisiva íbero-americana em plataformas de video on demand**. Porto Alegre: Sulina, 2018.

LOPES, M. I. V. De; LEMOS, L. P. Brasil: tempo de *streaming* brasileiro. In: LOPES, M. I. V. de; GÓMEZ, G. O. (orgs.) **Obitel 2020: o melodrama em tempos de *streaming***. Porto Alegre: Sulina, 2020.

LOTZ, A. **The television will be revolutioned**. Nova York: New York University Press, 2007.

_____. Um modelo para a produção de cultura: o modelo do assinante. In: HOLZBACH, A.; CASTELLANO, M. (orgs.) **Televisões: reflexões para além da TV**. Rio de Janeiro: E-papers, 2018.

LYOTARD, J-F. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2009.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2001.

_____. **O Quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2002.

MACHADO, H. L. **Terapia Midiática: um estudo do seriado *Sessão de Terapia***. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Centro de Filosofia e Ciências Humanas, Escola de Comunicação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2016.

_____. A nostalgia afetiva de *Stranger Things*. In: PICHIGUELLI, I.; SILVA, M. C. C.; MARTINEZ, M.; CAJUEIRO, T.; HEIDEMANN, V. (Org.). **Afetos em Narrativas Volume 2**. 1ed. Alumínio, SP: Jogo de Palavras, 2019.

MACHADO, I. A. Comunicação de sínteses em perspectiva semiótico-evolutiva: modelização de linguagens, de formatos, do signo informático, de temporalidades. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos** 12(2): 95-104, maio/agosto 2010.

MAFFESOLI, M. O imaginário é uma realidade (entrevista). **Revista Famecos: Mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, v, 1, n. 15, p. 74-82, 2001.

MARTÍN-BARBERO, J.; REY, G. **Exercícios do ver: Hegemonia audiovisual e ficção televisiva.** São Paulo: SENAC, 2002.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia.** Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 1997.

_____. **A Comunicação na Educação.** São Paulo: Contexto, 2014.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D. Autoprogramação e engajamento nas plataformas de vídeo sob demanda: uma análise da Netflix. In: HOLZBACH, A.; CASTELLANO, M. (orgs.) **Televisões: reflexões para além da TV.** Rio de Janeiro: E-papers, 2018.

MASSAROLO, J. C.; MESQUITA, D.; CÂMARA, N. S.; PADOVANI, G.; REZENDE, C. R.; ZAGO, J. P. P.; ALVES, A. T.; BARBOSA, S. H. V. Práticas de binge-watching nas multiplataformas. In: LOPES, M. I. V. de. (org.) **Por uma teoria de fãs da ficção televisiva brasileira II: práticas de fãs no ambiente da cultura participativa.** Porto Alegre: Sulina, 2017.

McNAMEE, S. J.; MILLER JR., R. K. **The Meritocracy Myth.** Rowman & Littlefield, 2004.

METZ, C. **A significação do cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1972.

MITTEL, J. **Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture.** London: Routledge, 2004.

_____. Complexidade narrativa na televisão americana contemporânea. **Revista Matrizes**, USP, a. 5, n. 2, jan./jun de 2012.

MOCARZEL, M. S. M. V. Tempos e Espaços das Juventudes. In: **Culturas, Consumos e Representações Midiáticas da Juventude.** Cláudia Pereira (org.) Curitiba: Appris, 2017.

MORIN, E. **O Cinema ou O Homem Imaginário.** São Paulo: É Realizações, 2014.

_____. **Cultura de Massas no Século XX - O Espírito do Tempo - Neurose e Necrose.** Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2018.

MUANIS, F. A pior televisão é melhor que nenhuma televisão. **Revista Matrizes**, v. 9, n. 1, 2015.

NEWMAN, M. Z. "Quality TV as Liberal TV." *Western Humanities Alliance journal*, 70.3 Ed. Liu, Catherine, 2016.

NIEMEYER, K. **Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future.** Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2014.

OLIVEIRA, I. S.; JATENE, I. de A. Telenovela e Ficção Científica: máquinas e ETs nas novelas das sete. **Zanzalá – Estudos de Ficção Científica**, n. 1, v. 1, 2011. Disponível em: <<https://www.ufjf.br/lefca/2011/06/07/telenovela-e-ficcao-cientifica-maquinas-e-ets-nas-novelas-das-sete/>>. Último acesso em 10 de fevereiro de 2021.

OROZCO, G. Televisão: causa e efeito de si mesma. In: CARLÓN, M.; FECHINE, Y. **O fim da televisão** (orgs.). Rio de Janeiro: Confraria do Vento, 2014.

OSBOURNE, P. **The politics of time: modernity and avant-garde.** London: Verso, 1995.

PINTO, M. J. Semiologia e imagem. In: BRAGA, J. L.; NETO, A. F.; PORTO, S. D. (orgs.). **A encenação dos sentidos: mídia, cultura e política.** Rio de Janeiro: Compós, Diadorim, 1995.

_____. **Comunicação e Discurso.** São Paulo: Hackers, 2002 [2ª edição].

RANCIÈRE, J. **O espectador emancipado.** São Paulo: Martins Fontes, 2012.

RICOEUR, P. **Tempo e Narrativa: Tomo I.** Campinas: Papyrus, 1994.

_____. **Entre tempo e narrativa: concordância/discordância.** Revista Kriterion, vol. 53, n. 125, jun. de 2012.

RIVOLTELLA, P. C. _____. A formação da consciência civil entre o real e o virtual. In: FANTIN, M.; GIRARDELLO, G. (orgs.). **Liga, roda, clica: estudos em mídia, cultura e infância.** São Paulo: Papyrus, 2008.

RIBEIRO, A. P. G.; BARBOSA, M. Memória, relatos autobiográficos e identidade institucional. **Comunicação e Sociedade**, v. 28, n. 47, 2007.

ROBERTS, A. **A Verdadeira História da Ficção Científica: Do Preconceito à Conquista das Massas.** São Paulo: Seoman, 2018.

SANTAELLA, M. L. S. As três categorias peircianas e os três registros lacanianos. **Psicologia USP.** 1999. Vol. 10, N° 2, 81-91.

_____. **Comunicação úbiqua: repercussões na cultura e na educação.** São Paulo: Paulus, 2013.

SANTELLA, M. L. S.; NÖTH, W. **Imagem: cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Iluminuras, 1998.

SANTOS, A. F. Uma distopia brasileira em dois tempos: as visualidades da série 3%. In: **Anais do II Congresso TeleVisões,** Niterói: UFF, 2019.

SARGENT, L. T. **The Three Faces of Utopianism Revisited.** Utopian Studies, v. 5, n. 1, 1994.

_____. Em defesa da utopia. **Via Panorâmica: Revista Electrónica de Estudos Anglo-Americanos/An Anglo-American Studies Journal,** n. 1, 2008.

SAVAGE, J. **A criação da juventude: Como o conceito de teenage revolucionou o século XX.** Rio de Janeiro: Rocco, 2009.

SENNETT, R. **Carne e pedra: o corpo e a cidade na civilização ocidental.** Tradução de Marcos Aarão Reis. 3. ed. Rio de Janeiro: Record, 2003.

SERRES, M. **A polegarzinha: uma nova forma de viver em harmonia e pensar as instituições, de ser e de saber.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

SIBILIA, P. **O show do eu: a intimidade como espetáculo.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SIGILIANO, D.; BORGES, G. *The X-Files*: uma análise das estratégias de social TV do perfil @thexfiles. **Revista de Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 14, n. 40, p. 70-92, 2017.

SILVA, A. N. B. S. Imaginação Criadora e Educação: Considerações sobre o pensamento de Gaston Bachelard. **Anais da XVII Semana de Humanidades da UFRN**. Natal, RN: UFRN, 2009.

SILVA, G. Imaginário coletivo: estudos do sensível na teoria do jornalismo. **Revista Famecos**, PUC-RS, v. 17, n. 03, 2010.

SILVA, J. M. Tecnologias do imaginário: esboços para um conceito. **Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, XII, Recife/PE, 2003.

_____. **Diferença e Descobrimento. O que é o imaginário?** A hipótese do excedente de significação. Porto Alegre: Sulina, 2017.

_____. **O que pesquisar quer dizer:** como fazer textos acadêmicos sem medo da ABNT e da Capes. Editora Sulina: Porto Alegre, 2019, 4a edição.

SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia** (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

SINGER, B. “Modernidade, hiperestímulo e o início do sensacionalismo popular”. IN: CHERNEY, Leo; SCHWARTZ, Roberto (org.). **O cinema e a invenção da vida moderna**. São Paulo, Cosac & Naify, 2001.

SODRÉ, M. **Antropológica do espelho:** uma teoria da comunicação linear e em rede. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

_____. **As estratégias sensíveis:** afeto, mídia e política. Petrópolis: Vozes, 2006.

_____. **A ciência do comum** – Notas para o método comunicacional. Petrópolis, RJ, Vozes: 2014. 323p.

SONTAG, S. **Contra a Interpretação**. Porto Alegre: L&PM, 1987.

_____. **Diante da dor dos outros**. São Paulo: Cia das Letras, 2003.

STAM, R; PORTON, R.; GOLDSMITH, L. **Keywords in Subversive Film/Media Aesthetics**. John Wiley & Sons, 2015. Versão e-book.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital:** como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

TAVARES, B. **O que é ficção científica**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

TAYLOR, C. 2011. **A ética da autenticidade**. São Paulo: É realizações, 2011.

TEIXEIRA, S.; FERRARI, P. TV digital x internet: concorrentes ou aliados? In: SANTAELLA, L. **Novas formas do audiovisual**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2016.

THOMPSON, J. R. *Television's Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. First Syracuse University Press Edition, 1997.

TODOROV, T. **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

TUCHERMAN, I. Imaginário Tecnológico. In: **Anais da XXV Intercom 2005**. Rio de Janeiro: XXV Intercom- Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

TUCHERMAN, I.; CAVALCANTI, C. C. B. Apostando nos riscos: como a Veja apresenta o nosso futuro. **Revista Contracampo**, n. 26, abr/jul, 2013.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio Sobre a Análise Fílmica**. Campinas: Papirus, 1994.

VAZ, P. Consumo e risco: mídia e experiência do corpo na atualidade. **Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 3, n. 6, 2006.

_____. O conceito de risco. In: OLIVEIRA, C.; MULLER, R. F. (orgs.). **Subjetividade e gestão dos riscos na atualidade**. Rio de Janeiro: Contracapa/Faperj, 2017.

_____. Risco e Futuro. In: BIRMAN, J.; FORTES, I. (orgs.). **Guerra, Catástrofe e Risco: uma leitura interdisciplinar do trauma**. São Paulo: Zagodoni Editora, 2018.

VERÓN, E. Teoria da mediatização: uma perspectiva semioantropológica e algumas de suas consequências. In: **Matrizes**. V. 8. Número 1, 2014.

VIVERET, P. O que faremos com a nossa vida? In: MORIN, E.; VIVERET, P. **Como Viver Em Tempo de Crise?** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

WILLIAMS, R. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

_____. **Televisão: Tecnologia e forma cultural**. São Paulo: Editora Boitempo, 2016.

WOLF, M. **Teorias da Comunicação**. Lisboa: Presença, 1999.

WUNENBURGER, J. **O imaginário**. São Paulo: Loyola, 2007.

ZANETTI, D. Repetição, serialização, narrativa. **Revista MATRIZES**, 2(2), p. 181-194, 2009.