

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Millena Gonçalves Constantino dos Santos

FICÇÃO CIENTÍFICA À BRASILEIRA: a série *3%* e as relações entre tecnologia, sonhos de utopia e os elementos da (tecno)cultura popular brasileira

Juiz de Fora

2025

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Santos, Millena Gonçalves Constantino dos.

Ficção Científica à Brasileira : a série 3% e as relações entre tecnologia, sonhos de utopia e os elementos da (tecno)cultura popular brasileira / Millena Gonçalves Constantino dos Santos. -- 2025.

146 p. : il.

Orientador: Luiz Ademir de Oliveira

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação, 2025.

1. Ficção Científica Brasileira. 2. 3%. 3. Narrativa Seriada. 4. Tecnologia. 5. Cultura Popular. I. Oliveira, Luiz Ademir de, orient. II. Título.

Millena Gonçalves Constantino dos Santos

FICÇÃO CIENTÍFICA À BRASILEIRA: a série 3% e as relações entre tecnologia, sonhos de utopia e os elementos da (tecno)cultura popular brasileira

Dissertação apresentada ao Programa de Pós - Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial à obtenção do título de Mestra em Comunicação. Área de concentração: Comunicação e Sociedade.

Aprovada em 21 de fevereiro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luiz Ademir de Oliveira - Orientador

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. João Paulo Carrera Malerba

Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof.^a Dr.^a Deborah Luisa Vieira dos Santos

Universidade Vale do Rio Doce

Juiz de Fora, 28/01/2025.



Documento assinado eletronicamente por **João Paulo Carrera Malerba, Professor(a)**, em 21/02/2025, às 16:09, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Deborah Luísa Vieira dos Santos, Usuário Externo**, em 21/02/2025, às 16:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Luiz Ademir de Oliveira, Usuário Externo**, em 21/02/2025, às 16:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no § 3º do art. 4º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no Portal do SEI-Ufjf (www2.ufjf.br/SEI) através do ícone Conferência de Documentos, informando o código verificador **2215577** e o código CRC **24BDD23C**.

À Maitê, que chegou ao mundo a tempo de
colorir as últimas páginas desta dissertação.

AGRADECIMENTOS

À Sofia, amor da minha vida e minha maior inspiração, que viu de perto as minhas angústias e alegrias, e sempre se mostrou disposta a me acolher ou comemorar comigo, por menor que fosse a vitória. Às minhas irmãs, Tassiana e Ariella, que me entendem sem que eu precise ao menos dizer uma palavra. Ao meu pai, Ailton, minha mãe, Selma, e minha madrastra, Simone, por serem lar e apoio.

À anjinha Merida, e à Joca Ramira, Café, Bonança, Stella Canjica e Ailtinho Gergelim, que são as melhores companhias que eu poderia ter, seja durante a escrita do mestrado, no processo dos meus bordados, ou no cochilinho da tarde. Assumo com orgulho o título de louca dos gatos por vocês.

Às amigas e amigos de São João del-Rei que também são meu lar. Maria Fernandinha, Nath, Thales, Sassá, Karen, Fefeca, Mari, Lyvia, Marina e André.

Ao Netto, meu irmão de coração, que compartilho a vida desde nossos primeiros passos. À Ana Paula, por depois de tantos anos de amizade e companheirismo, apresentar ao mundo Maitê e, a mim, um novo tipo de amor.

Às novas amigas, Marina Lopes e Ana Schuchter, que, entre fofocas e surtos, fizeram com que as coisas ficassem mais leves. Um brinde a nós, mulheres!

À Isabela Saraiva pelo acolhimento no Núcleo de Estudos sobre Gênero, Raça e Direitos Humanos (NEGAH) e pelo carinho de sempre. À Raissa Barbosa por me mostrar que a ficção científica brasileira é um mundo gigante a ser explorado.

Às mulheres do projeto Traga o Pandeiro e nossa mestre, Ana Tostes, por me mostrar que nunca é tarde para aprender um novo instrumento.

Ao meu orientador, Luiz Ademir, por ter topado se embrenhar nessas temáticas nunca dantes navegadas em sua pesquisa. À banca examinadora, Deborah Vieira e João Paulo Malerba, por estarem presentes durante toda essa trajetória e por serem grandes inspirações para mim.

Ao PPGCOM-UFJF por abrir novos caminhos e incentivar a pesquisa. À CAPES, pelo fomento e pelo incentivo da pesquisa e da universidade pública, gratuita e de qualidade. O presente trabalho foi desenvolvido com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior através da concessão de bolsa de estudo de Mestrado e apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001”, em razão da Portaria nº 206 da CAPES, publicada em 04 de setembro de 2018, e das regras indicadas nos Termos de Compromisso para concessão de Bolsas.

PREFÁCIO

Desde que me entendo por gente, lembro-me de estar rodeada de referências: livros infantis e infanto-juvenis, desenhos da televisão aberta, filmes que pareciam mágicos quando apresentados na tela gigante do cinema, e o aconchego daqueles que eram assistidos no sofá da sala. Junto às minhas irmãs, minhas primas e meus primos, decorei diálogos completos de Procurando Nemo, A Nova Onda do Imperador, A Era do Gelo, Vida de Inseto, dentre tantos outros que, até os dias de hoje, ocupam uma parte da minha cabeça.

Quando esta dissertação deu seus primeiros passos – principalmente a partir da escolha do objeto que revirou meu referencial teórico de ponta cabeça (e ainda bem que isso aconteceu) –, comecei a revisitar aquelas referências que pareciam estar pedindo para que fossem lembradas. As maiores delas, aquelas que citei um pouco acima, vieram de forma fácil. Recordei, inclusive, que levei anos para entender que minhas maiores referências da infância não eram produções brasileiras – como assim o Cuzco não é o próprio Selton Mello? –, levei um tempo para entender que as vozes que eu conhecia desses filmes, eram apenas uma tradução para o idioma do meu país.

Com um esforço um pouco maior, consegui trazer à memória algumas produções brasileiras: castelo Rá-Tim-Bum, Sítio do Pica-Pau Amarelo, Cocoricó – basicamente as produções que compunham a grade horária da televisão aberta. Quanto aos livros, pouco pude me lembrar. Foi apenas um pouco mais velha que me encantei com Carolina Maria de Jesus, Clarice Lispector, Guimarães Rosa, Érico Veríssimo, dentre tantas outras escritoras e escritores brasileiros – mas isso é assunto para outro momento.

Esse movimento de tentar entender minha relação com o audiovisual do meu próprio país foi o momento-chave para que eu refletisse sobre esse esforço que precisei fazer para lembrar do que já assisti até hoje. Das produções que amei e das que pensei – confesso – que eram brasileiras demais para serem boas. Foi o momento de pensar em quantas obras deixei de acompanhar por pensar que não seria boa o suficiente, ou que seria um roteiro forçado, tentativa forte demais de ser “americanizado”. Quando comecei a me interessar pela ficção científica, esse sentimento aumentou. Busquei referências britânicas e norte americanas para pousar o meu mais novo vício, até que algo começou a me incomodar.

Comecei a sentir a mesma história se repetindo em todos os episódios, ou em todos os roteiros de filmes, via aquilo e sentir que algo estava faltando. Os elementos do gênero estavam lá – sempre estão –, mas comecei a sentir que essas obras não falavam sobre mim. As vozes não soavam fluidas aos meus ouvidos, não reconhecia as músicas, as personagens pouco tinham a ver com as pessoas que convivo, as casas fictícias não tinham filtro de barro...

As produções não conversavam comigo, falavam de outras pessoas, outros sotaques, outros contextos sociais. Foi então que uma chave virou e meu discurso começou a mudar: o que não estava me agradando nelas, não era porque as produções recentes não eram do meu gosto, era, na verdade, que elas não eram brasileiras o suficiente. Não mexiam com um imaginário que me angustia, me emociona, revira meus sentimentos e que dialoga a minha realidade como brasileira – realidade essa tão múltipla que só a minha vivência também não dá conta.

Comecei a procurar e não foi fácil. Nos streamings, poucas obras, algumas com misturas curiosas de gêneros. No cinema, menos ainda. Encontrei algumas produções experimentais apresentadas em mostras de cinema, além de algumas de baixo orçamento publicadas no YouTube. Em algumas nas narrativas seriadas, a ficção científica se confundia com fantasia, drama, realismo mágico, dentre outros gêneros narrativos. Entendi que, para pesquisar ficção científica brasileira, eu precisaria abraçar o que essas obras traziam para mim: a dificuldade de acesso pela falta de incentivo financeiro, boas histórias com dificuldade da aplicação técnica da tecnologia de produção e a mistura de gêneros, entre outros pontos para além das narrativas em si.

Por isso, insiro aqui nessa seção que não sei ao certo se é a mais adequada, o que me motivou a adentrar esses caminhos da minha pesquisa, o que me toca nela. E, se acrescento nos agradecimentos outras pessoas que fizeram parte desse processo, é porque posso relacionar cada uma delas ao audiovisual, seja um filme compartilhado em uma tarde chuvosa, ou uma divertida ida ao cinema, ou, ainda, àquelas que recitam de cor junto comigo as falas das nossas animações preferidas.

RESUMO

Este trabalho busca compreender a relação estabelecida entre o contexto brasileiro midiático, social, político e cultural e a ficção científica como uma possibilidade de criação de alegorias que refletem o imaginário brasileiro. O objeto de pesquisa é a série de ficção científica brasileira *3%* (Netflix, 2016), a primeira narrativa seriada brasileira a ser coproduzida pelo *streaming* Netflix. O *corpus* é composto por 33 episódios e, para análise, foi utilizada a análise híbrida – análise de conteúdo e análise fílmica, sendo elas complementares entre si. A investigação se baseia no referencial teórico que abarca um panorama dos estudos da Comunicação, da visão crítica dos frankfurtianos até os Estudos Culturais, estudos sobre a televisão e os *streamings*, a literatura acerca da Ficção Científica mundial e a produção brasileira audiovisual e seriada do gênero, e o conceito de imaginário tecnológico juntamente aos que envolvem a ficção científica. A partir da análise da série, foi possível identificar pontos que se aproximam de realidades sociais brasileiras, fomentando importantes debates do campo social, político e da cultura popular do país, todos eles envolvendo, direta ou indiretamente, a tecnologia. Tal amplitude dos debates oriundos desse produto cultural reforça a importância da série como objeto de pesquisa.

Palavras-chave: Ficção Científica Brasileira; 3%; Narrativa Seriada; Tecnologia; Cultura Popular.

ABSTRACT

This research aims to explore the relationship between Brazilian media, social, political, and cultural contexts, and science fiction as a means of creating allegories that reflect the Brazilian imaginary. The focus of this study is the Brazilian science fiction series *3%* (Netflix, 2016), the first serialized narrative from Brazil co-produced by Netflix. The corpus comprises 33 episodes, analyzed using a hybrid approach that combines content analysis and film analysis, complementing one another. The study is grounded in a theoretical framework that spans a broad spectrum of Communication studies, from the critical perspectives of the Frankfurt School to Cultural Studies, along with research on television and streaming, global science fiction, and Brazilian audiovisual and serialized genre production. It also incorporates the concept of the technological imaginary, particularly as it relates to the science fiction genre. Through an analysis of the series, key connections to Brazilian social realities were identified, fostering significant debates in the social, political, and popular culture spheres of the country, all of which are directly or indirectly linked to technology. The breadth of discussions generated by this cultural product underscores the significance of the series as a subject of academic inquiry.

Keywords: Brazilian Science Fiction; *3%*; Serial Narrative; Technology; Popular Culture

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Relação das três sociedades alegóricas. Fonte: autora.....	72
Figura 2 - O Continente (T1E1-3'44). Fonte: reprodução Netflix, 2016.	74
Figura 3 - Natália e o livro completo. Fonte: reprodução Netflix, 2020.	78
Figura 4 - Prédio do Processo. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	80
Figura 5 - Projeto Utópico do Maralto. Fonte: reprodução Netflix, 2016.....	81
Figura 6 - A Concha. Fonte: reprodução Netflix, 2016.....	83
Figura 7 - O encontro das 3 sociedades. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	86
Figura 8 - O Registro. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	90
Figura 9 - Equipamento produção registro, Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	91
Figura 10 - Registro falso de Rafael (T1E1 - 25'49). Fonte: reprodução Netflix, 2016.	92
Figura 11 - Câmeras corporais do exército maraltense. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	93
Figura 12 - Purificação. Fonte: reprodução Netflix, 2016.....	97
Figura 13 - Brincadeira da infância. Fonte: reprodução Netflix, 2016.....	98
Figura 14 - Álvares. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	99
Figura 15 - Tecnologias do Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2016.....	103
Figura 16 - Construção do rádio no Maralto. Fonte: reprodução Netflix, 2016.....	104
Figura 17 - Rádio Comunitária do Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2016.....	105
Figura 18 - A morte no Maralto. Fonte: reprodução Netflix, 2018.	106
Figura 19 - Simulador de realidade. Fonte: reprodução Netflix, 2019.....	108
Figura 20 - Jardrone. Fonte: reprodução Netflix, 2019.	111
Figura 21 - Coletor de água Concha. Fonte: reprodução Netflix, 2019.	111
Figura 22 - Gerador da Concha. Fonte: reprodução Netflix, 2020.....	113

Figura 23 - Liderança Religiosa no Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2019.	117
Figura 24 - O Casal Fundador. Fonte: reprodução Netflix, 2020.	119
Figura 25 - Casal Fundador, réplica do Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2020.	120
Figura 26 - Sonhos de Utopia. Fonte: reprodução Netflix, 2019.	122
Figura 27 - Alimentação no Maralto. Fonte: reprodução Netflix, 2019.	123
Figura 28 - Alimentação Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2019.	123
Figura 29 - Poder econômico. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	125
Figura 30 - Na Luta Por Todos. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	126
Figura 31 - A Procissão. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	129
Figura 32 - Instrumento de Glória. Fonte: reprodução Netflix, 2016.	130

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Temporada 1 (categorias A e B)	89
Quadro 2 - Temporada 2 (categorias A e B)	102
Quadro 3 - Temporada 3 (categorias A e B)	110
Quadro 4 - Temporada 4 (categorias A e B)	110
Quadro 5 - Trilha Sonora Brasileira. Fonte: autora.	131

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 PANORAMA DAS TEORIAS DA COMUNICAÇÃO: DA VISÃO CRÍTICA DOS FRANKFURTIANOS À PERSPECTIVA DOS ESTUDOS CULTURAIS	19
2.1 Poder simbólico e mídia: a comunicação como campo científico	19
2.2 Da indústria cultural à cultura de massa: padronização <i>versus</i> inovação	22
2.3 A perspectiva polifônica dos Estudos Culturais: a cultura das mídias e o pós-humanismo	26
3 O CENÁRIO DA FICÇÃO SERIADA E CIENTÍFICA NO BRASIL	35
3.1 Nova ambiência midiática: do modelo transmissivo da Televisão Aberta aos canais de <i>streaming</i>	35
3.2. Gêneros audiovisuais e tipos de narrativa na Ficção Seriada	42
3.4 Construção científica acerca de 3%	47
4 IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO E FICÇÃO CIENTÍFICA	51
4.1. Imaginário Tecnológico	51
4.2. Tecnologia Utópica e transformação social	56
4.3. Quem define o que é ficção científica?	60
4.4 Mais alguns conceitos da Ficção Científica	64
5 ANÁLISE DA SÉRIE 3%	70
5.1 Caminhos Metodológicos e <i>Corpus</i> de Análise	70
5.2. Panorama geral das três sociedades	71
5.2.1 <i>Continente, a primeira distopia</i>	74
5.2.2 <i>Prédio do Processo: limiar entre dois mundos</i>	78
5.2.3 <i>Maralto, ou o “lado de lá”</i>	80
5.2.4 <i>Concha, a breve utopia</i>	82
5.2.5 <i>O encontro das três sociedades</i>	85
5.3. A tecnologia por merecimento	86
5.3.1 <i>O registro</i>	89
5.3.2 <i>Câmeras por todo lado</i>	92
5.3.3 <i>Purificação e o controle dos corpos</i>	96

<i>5.3.4 Rádio é... resistência?</i>	102
<i>5.3.5 O direito de viver e morrer</i>	105
<i>5.3.6 Realidade virtual</i>	107
<i>5.3.7 As tecnologias da Concha</i>	109
<i>5.4. À brasileira</i>	113
<i>5.4.1 Representação Religiosa</i>	116
<i>5.4.2 Sonhos de Utopia</i>	120
<i>5.4.3 Carnavalização</i>	127
6 CONCLUSÃO	133
REFERÊNCIAS	137

1 INTRODUÇÃO

O paradoxo da tecnologia pendula entre a desconfiança da inovação e a esperança do que está por vir – esta comparada a uma fé divina e aquela, por vezes, acompanhada do leve saudosismo dos tempos de outrora. A ficção científica percorre, por tempos, esse eterno vai-e-vem da relação com o desenvolvimento tecnológico. Por um lado, estabelecendo conexão com o que está posto através de analogias e alegorias que marcam um tempo e um espaço. Por outro, abrindo caminhos para imaginar mundos possíveis, realidades alternativas, sonhos utópicos e pesadelos distópicos, afastando-se da realidade social para falar dela própria.

O gênero carrega elementos narrativos que questionam questões fundamentais para a reflexão do senso de coletividade, individualidade e individualismo humano. Abordando, assim, questões como: até que ponto o ser humano é capaz de prosseguir com o desenvolvimento tecnológico sem que isso fira sua ética, ou sem que prejudique outras comunidades e culturas? O ser humano tem o controle pleno da tecnologia por ele criada? A utopia no terreno ficcional se afasta tanto assim da ideia de necessidades humanas básicas do campo social ou apenas a descreve? E a especulação de que, enfim, a imaginação e a tecnologia podem ocupar o mesmo espaço na ciência?

As respostas dessas questões não são universais, como, por vezes, a padronização das narrativas da ficção científica se fazem entendidas. O imaginário tecno-científico refletido nelas, advém do contexto de produção e construção em que se encontra a obra. Considerando que *3%* (Netflix, 2016) é a primeira série brasileira a ser coproduzida pelo *streaming Netflix*, além de mostrar que a indústria do entretenimento no país cresceu consideravelmente, certifica-se de que as características centrais que assolam o gênero também estão presentes. Mescladas com os debates que estão no imaginário social, como a questão da tecnologia e dos sistemas de vigilância, o cenário distópico, bem como questões mais atreladas ao contexto nacional, como o alto grau de miséria e exclusão social. Assim, questiona-se o que faz o objeto de pesquisa uma narrativa de ficção científica essencialmente brasileira, para além de seu contexto de produção, considerando seus elementos narrativos e contextos abordados em sua diegese.

A pesquisa foi desenvolvida durante o período estimado para tal, cumprindo o objetivo geral proposto de investigar e analisar o conceito de imaginário tecnológico na ficção científica brasileira, 3% (Netflix, 2016), e de que forma a série dialoga com a realidade social brasileira. A princípio, realizou-se a pesquisa bibliográfica, traçando os eixos temáticos que guiaram as buscas pelo referencial teórico. Na segunda etapa, da pesquisa documental, foram separados para análise os 33 episódios (em média de 40 minutos) do *streaming* Netflix, além das entrevistas com os criadores. Por fim, a última etapa foi a análise híbrida, mesclando de forma complementar a análise de conteúdo (Bardin, 2011) e a análise fílmica (Penafria, 2009).

Fora do *streaming*, a série foi originalmente lançada em 2011, na plataforma YouTube no formato de web série. Com baixo recurso de produção, os criadores – estudantes da Universidade de São Paulo (USP), dentre eles o principal criador Pedro Aguilera – buscaram editais para financiamento da produção, refletindo o retrato da dificuldade de produção audiovisual seriada brasileira. A base de fãs formada com o lançamento contribuiu para um reconhecimento da narrativa e sua divulgação mais sólida. Em 2016, passou a ser coproduzida pelo *streaming Netflix*. Entre novembro de 2016 e agosto de 2020 foram lançados 33 episódios – classificados na plataforma como capítulos – divididos em quatro temporadas.

A narrativa se desenvolve no ano 104 a partir de três sociedades centrais como sistemas codependentes: Maralto, a primeira utopia; Continente, a distopia; e, posteriormente e por um breve período, a Concha, a sociedade alternativa. Inicialmente, com o mundo dividido entre Maralto e Continente, o que separa as duas realidades é o Processo, uma seleção que separa 3% dos candidatos – jovens de 20 anos em situação de extrema pobreza no Continente – escolhidos para viver na utopia maraltense. As provas são de caráter eliminatório, envolvendo testes físicos, de estratégia e psicológicos, além do teor meritocrático do discurso dos líderes. Carregam, assim, a promessa de uma vida melhor para aqueles que vencerem todas as etapas. O surgimento da Concha (a partir da terceira temporada) traz a proposta de uma alternativa utópica, em que todos são bem-vindos e todos contribuem para a permanência dessa sociedade autossustentável.

As três sociedades são codependentes porque o Maralto só passou a existir após ter lançado um pulso magnético destruindo toda tecnologia do Continente, sustentando-

se na discrepância da pobreza dessa sociedade para se manter como utopia. A Concha, através do acordo de Michele (Bianca Comparado), adquiriu tecnologias advindas do Maralto, no entanto, apenas os aparatos, sem a possibilidade de se desenvolver a ciência que os sustenta. Além de ter o Continente como foco de captação de habitantes, porém, sem a capacidade estrutural de abrigar todos. E o Continente, que recebe as poucas tecnologias maraltenses – como a vacina e a ideia de possibilidade de ascensão social através do Processo – torna-se a base de sustentação das duas outras sociedades, já que abriga 97% da população. Dentre os habitantes do Continente, também são apresentadas as diferentes classes sociais que compõem o tecido social, além de ser o foco das instituições, como a religiosa e a da Causa – movimento social que luta, principalmente, contra as injustiças do Processo e do Maralto.

Considerando o mundo diegético e extradiegético da série, o referencial teórico da pesquisa se divide em três capítulos temáticos, sendo eles: o panorama das Teorias da Comunicação, os estudos dos conteúdos televisivos, a ficção científica brasileira e o imaginário tecnológico em diálogo com o gênero narrativo. No primeiro capítulo, intitulado *Panorama das Teorias da Comunicação: da visão crítica dos frankfurtianos à perspectiva dos Estudos Culturais*, tem como intuito localizar o objeto de pesquisa no Campo da Comunicação, a fim de compreender sua dimensão cultural e de que forma o campo de saber abarca sua existência.

Inicialmente, no tópico 2.1, *poder simbólico e mídia: a comunicação como campo científico*, é traçada a definição de campo e seu funcionamento, através de Bourdieu (1983, 1987). O autor estabelece rupturas com a teoria marxista no que tange à redução do campo social ao campo econômico, de forma com que a luta pelo poder perpassa o campo econômico, mas vai além. Assim, aborda-se as características dos campos que são postos como socialmente mais valiosos, considerando as diferenciações de Bourdieu (1983, 1987), para relacionar aos embates dos estudos culturais no que diz respeito aos produtos culturais que circulam na sociedade.

Assim, na seção 2.2, explora-se o conceito de Indústria Cultural (Adorno; Horkheimer, 1985) e as diferentes perspectivas a respeito da padronização e produção dos produtos culturais. Primeiramente, através da Escola de Frankfurt, com a perspectiva essencialmente mercadológica (Adorno; Horkheimer, 1985; Gubernikoff, 2009), em que o produto cultural passa pela padronização e só é bem-sucedido se segue

piamente a lógica da indústria – sistema dominante e estruturante da sociedade. Até o momento em que se inicia a infiltração dos pensamentos marxistas nos estudos da Teoria Crítica. Nesse período, novas perspectivas do campo da comunicação em relação aos produtos culturais começam a surgir. A sociedade civil é vista, então, para além da infraestrutura econômica e entendida como superestrutura complexa e dinâmica (Vasconcelos; Silva; Schmaller, 2013), ao passo que a ideia de hegemonia de Estado passe a ser questionada (Coutinho, 1999) – juntamente, a premissa da indústria cultural frankfurtiana, como sistema absoluto e incombátível de produção cultural.

Explora-se, em seguida, a Teoria Culturológica, que se propõe inicialmente a revisar os estudos da Teoria Crítica, gerando uma nova perspectiva no Campo da Comunicação. Foca-se, a priori, no viés da padronização e da produção como aspecto positivo para a democratização dos bens de consumo (Morin, 2002), ampliando o acesso às manifestações culturais e artísticas. Desse modo, torna-se inevitável considerar a própria relação do objeto de consumo com o indivíduo, já que ele passa a ser mais do que seus limites físicos e ganha uma nova gama de signos ao interagir com o tecido social (Baudrillard, 2007). Essa nova aura criada a custo da culturalização da mercadoria, em choque com a realidade social, abre os caminhos para a relação entre a ficção científica e o hiper-real (Baudrillard, 1991), que, mais à frente, é explorado pela pesquisadora.

Com o propósito de expandir a discussão da polifonia dos Estudos Culturais, o tópico 2.3, busca abarcar os estudos da cultura das mídias e do pós-humanismo. A cultura da mídia como propulsora na construção de identidades (Kellner, 2001; Rubim, 2002) aponta a dupla face da cultura: a mercadológica e o espaço de afirmação de identidades – em que coexistem diferentes culturas, em embate com intensa integração. Com isso, traça-se as definições de cultura popular, em diálogo com o imaginário de cultura refletido no cinema brasileiro e da América Latina (Abreu, 2003; Rocha, 1965).

Dessa forma, é debatida essa dualidade entre cultura e espetáculo (Debord, 1997), entretenimento e lucro, promoção de símbolos e signos (Maffesoli, 2001) e a expressão multifacetada do imaginário intensificado pelos produtos midiáticos televisivos. De forma com que se considere a dimensão social, econômica e política do objeto desta pesquisa. Atualizando os debates acerca dessa questão, apresenta-se a convergência das mídias como fruto da coexistência da cultura de massas e cultura das

mídias (Jenkins, 2015; Santaella, 2003), centralizando o desenvolvimento de novas tecnologias e mudanças no paradigma do consumo dos produtos midiáticos.

A integração da tecnologia e da cultura, refletida na produção cultural, leva aos estudos que relacionam esses aspectos ao mundo da cibercultura (Felinto, 2006; Rüdger, 2007), fundamentando uma das questões centrais da ficção científica – a relação entre humanidade e desenvolvimento tecnológico. Incorpora-se, assim, a reflexão das fases do pós-humanismo espelhados nos produtos audiovisuais da ficção científica, que variam entre os principais pilares do gênero: a linha tênue entre ficção e realidade; a elevação da ideia de corpo humano ao nível essencialmente cognitivo; o caráter extremista do pós-humanismo e o movimento de extrema direita no Brasil; e, por fim, a disputa editorial dos movimentos sociais refletidos nos produtos culturais.

O segundo capítulo, intitulado *O Cenário da Ficção Seriada e Científica no Brasil*, abrange o ritmo de produção televisiva mundial em comparação com o cenário brasileiro. A priori, no tópico 3.1, estabelece-se o trajeto dos produtos televisivos de acordo com o desenvolvimento de tecnologias e as mudanças na forma de consumo, apontando as fases da televisão e relacionando-as a ideia de fluxo da televisão (Lima, Gouveia, Calazans, 2015).

Contextualiza-se os modelos transmissivos da televisão aberta, da televisão paga e, por fim, a chegada do conteúdo nos *streamings* (Balogh, 2002a, 2002b; Castellado; Meirimaridis, 2016; Lotz, 2007). Os avanços tecnológicos estimulam o desenvolvimento do sistema de transmissão, adequando-se ao sistema a cabo, ao controle remoto e videocassetes (Ikeda, 2002). Já no início dos anos 2000, a internet e a era das mídias digitais atingem também as formas de consumo televisivo. Os *streamings* começam a se popularizar e ir além da função de abrigar os conteúdos audiovisuais, passando a coproduzir obras e lançar conteúdos originais.

Os dados do Índice Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) apontam uma redução de meio milhão de domicílios com recepção de televisão aberta, em comparação aos anos de 2022 e 2024, passando de 43,4% para 42,1% (Brasil, 2025). Ainda que seja uma porcentagem considerável, torna-se importante frisar que os *streamings* não substituem a televisão aberta, nem ao menos se aproximam de se tornarem tão populares quanto – a porcentagem considera, ainda, que os formatos de consumo não são excludentes entre si.

Em 2013, o mercado financeiro que envolve o setor audiovisual brasileiro movimentou R\$ 22,2 bilhões na economia brasileira. Esse valor considera não apenas a produção de filmes longa-metragem, mas, para além do cinema tradicional, engloba também televisão aberta, televisão paga, jogos online, *streaming*, entre outros. O crescimento desse ano, descontado da inflação, foi de 65,8%, correspondendo a 0,54% do Produto Interno Bruto (PIB) brasileiro, superando setores consolidados da economia do país, como, por exemplo, o de produção de componentes eletrônicos e de informática (Alves, 2016) – em 2007, o setor chegava à marca de R\$ 8,7 bilhões e em 2011, R\$ 16,3 bilhões.

Em 2016, o Brasil passa por mudanças significativas no cenário político com o impeachment da então presidenta Dilma Rousseff, datado em agosto do mesmo ano, e a posse de Michel Temer, seguindo o mandato até 1º de janeiro de 2019. Em 2017, o Congresso Nacional aprovou uma medida provisória¹ que prorrogava até 2019 os benefícios fiscais do Regime Especial de Tributação para Desenvolvimento da Atividade de Exibição Cinematográfica (Recine) e da Lei do Audiovisual – ambos voltados para o incentivo à produção audiovisual no país, seja pela diminuição dos impostos para compras de equipamentos ou, por exemplo, facilitar a distribuição do produto – com a justificativa de incompatibilidade com a política de esforço fiscal implementada pelo governo e a escassez de verba para tais fins. No entanto, em 2019, o então presidente do país sancionou uma nova legislação que se estendia aos incentivos propostos anteriormente, mas com restrições. Ainda que não tenha retirado a verba destinada ao setor, repetiu-se a incerteza que percorre a história da produção audiovisual brasileira, a corda bamba em que se equilibra, ameaçando a retirada dos incentivos fiscais.

Ainda em 2019, mas agora com o presidente empossado, Jair Bolsonaro, foi proposto o corte para 2020 de 43% no orçamento do Fundo Setorial do Audiovisual (FSA), e, ainda que não tenha sido executado na íntegra e a verba destinada previamente foi mantida, a proposta marca, mais uma vez, a constante tentativa do desmonte do setor audiovisual brasileiro, já que não houve reajuste da verba com a mudança de ano ou propostas de continuidade de investimento.

¹ Culminando na Lei nº 13.594/2018, sancionada em janeiro de 2018.

O tópico 3.2 volta-se para o referencial teórico que abarca os tipos de narrativa seriada, mais especificamente à serialidade da ficção televisiva, para além da lógica mercadológica da indústria cultural (Motter; Mungioli, 2006). Os gêneros e os subgêneros da televisão e do *streaming* ampliam as possibilidades discursivas, possibilitando a complexificação das narrativas (Mungioli, 2012), ou seja, abrindo espaço para que o gênero da ficção científica no contexto brasileiro mescele características narrativas e se aproxime ainda mais da realidade social do país. O tópico 3.4 tem como ponto central abordar a construção científica de *3%* (Netflix, 2016), trazendo os estudos recentes acerca da ficção científica brasileira que servirão como base teórica para contextualizar o objeto desta pesquisa.

No último capítulo teórico desta dissertação, intitulado *Imaginário Tecnológico e Ficção Científica*, subseção 4.1, aborda-se as definições do conceito de imaginário (Maffesoli, 2001; Silva, 2021), para, então, refletir sobre a ligação entre imaginário tecnológico (Felinto, 2003) e as características que cerceiam o gênero narrativo da ficção científica (Survin, 1977).

Em 4.2, contextualiza-se o movimento do imaginário a cada tecnologia desenvolvida no cenário contemporâneo, implicando o questionamento que envolve a promessa de utopia e as incertezas intrínsecas a ela (Baldessin, 2006; Tucherman, 2003). Não obstante, o cenário de produção da ficção científica tende a acompanhar esses questionamentos, abrindo espaço para imaginar novos mundos e novas relações com os aparatos tecnológicos da contemporaneidade. Nessas obras, é refletido o imaginário de utopia, em conexão com as metáforas de transformação (Hall, 2003), de forma com que esses novos mundos imaginados pela ficção científica possam ser instrumento para reflexão no tecido social, como se objetiva nesta pesquisa. Nesse sentido, a narrativa da série *3%* (Netflix, 2016) considera o existir em sociedade uma constante guerra de posição das populações em busca de poder, e, portanto, um lugar de exploração do utópico.

Quanto aos objetivos propostos neste trabalho, é possível identificar nos capítulos da pesquisa o caminho percorrido, sendo estes guiados por aqueles traçados previamente. As hipóteses centrais de que o imaginário tecnológico brasileiro é representado na série *3%* (Netflix, 2016) foram parcialmente respondidas, considerando o caráter essencialmente teórico desta pesquisa. A priori, tratando-se de analisar a forma

com que a tecnologia é abordada na série – ora de caráter destrutivo, ora de salvação –, foi feita a análise através das categorias A (aparatos tecnológicos comunicacionais explícitos) atrelada à B (relação entre personagem e tecnologia), em conexão com as alegorias estabelecidas das três grandes sociedades da narrativa – Maralto, Concha e Continente. O contexto brasileiro, analisado através do contexto da série, dos sons e da trilha sonora, foram realizados através das categorias de análise C (contexto brasileiro identificado) e D (relação entre ciência, tecnologia e cultura popular brasileira).

Além disso, a hipótese de que a relação hierárquica entre o maior detentor do capital simbólico e aquele com menor poder simbólico refletem as relações com o uso da tecnologia, foi parcialmente respondida. Foi possível estabelecer o paralelo com a realidade social contemporânea refletida nos veículos de comunicação, no entanto, reconhece-se que isso também implica limitações, considerando que foi possível analisar um paralelo específico, dentro do período de pesquisa. Com isso, foi possível analisar o panorama da produção audiovisual seriada de ficção científica brasileira em comparação com o cenário mundial e as temáticas em comum abordadas pelas narrativas.

2 PANORAMA DAS TEORIAS DA COMUNICAÇÃO: DA VISÃO CRÍTICA DOS FRANKFURTIANOS À PERSPECTIVA DOS ESTUDOS CULTURAIS

Com o intuito de abarcar a interface entre campos simbólicos, ciência e mídia, busca-se, a priori, trazer as definições de campo simbólico e disputa de poderes, através de Bourdieu (1987, 1983) e Foucault (2018). Ademais, busca-se, ainda, localizar o objeto de pesquisa como pertencentes à Indústria Cultural (Adorno; Horkheimer, 1985) e problematizar a culturalização do objeto de consumo na sociedade contemporânea (Baudrillard, 1991), bem como o movimento do pós-humanismo e as conexões com o universo da ficção científica. Com esses aspectos definidos, reflete-se a troca de signos e a mutação e adaptação de identidades (Hall, 2008), perpassadas pelas culturas das mídias (Kellner, 2001) e as controvérsias da sociedade do espetáculo (Debord, 1997).

2.1 Poder simbólico e mídia: a comunicação como campo científico

O campo científico vive em permanente mutação e, segundo Bourdieu (1987, 1983), é submetido a relações de poder. O sociólogo afirma que a ideia de campo se relaciona a espaços distintos do tecido social que têm certo grau de autonomia e possuem estruturas sociais e lógicas de funcionamento muito peculiares. Nesse sentido, o campo midiático difere-se do campo científico e de outros campos sociais por ser uma esfera de mediação social e de permanente visibilidade dos atores sociais (Rodrigues, 2002).

Como na dinâmica social, o funcionamento de cada campo social, conforme explica Bourdieu (1989), há relações de dominação daqueles que possuem maior capital simbólico, ou no caso da ciência, científico. O autor estabelece rupturas com a teoria marxista no que diz respeito à redução do campo social ao campo econômico, de forma com que a luta pelo poder perpassa, mas vá além, da luta pela soberania econômica. Existem hierarquias, regras e sanções em um sistema estruturado e estruturante. Algumas áreas do saber têm maior *status* e poder no campo, assim

é na correspondência de estrutura que se realiza a função propriamente ideológica do discurso dominante, intermediário estruturado e estruturante que tende a impor a apreensão da ordem estabelecida como natural (ortodoxia) por meio da imposição mascarada (logo,

ignorada como tal) de sistemas de classificação e estruturas mentais objetivamente ajustadas às estruturas sociais. (Bourdieu, 1989, p.14).

Isso fica evidente no campo científico em que determinadas áreas do conhecimento possuem maior acesso a recursos e poder de decisão – destaca-se esse campo de luta simbólica por ser relevante no que diz respeito aos objetos de pesquisa. Para Bourdieu (1983), em cada campo há *habitus* específicos, que se referem a disposições criadas socialmente, incorporadas por agentes, alterando a sua forma de agir e suas representações. Um campo científico trata-se de um sistema em que existe uma hierarquia, definida com base em lutas anteriores, em que os dominantes determinam as regras do campo.

Como na dinâmica social, no funcionamento de cada campo, conforme explica Bourdieu (1987), há relações de dominação daqueles que possuem maior capital cultural, econômico ou, no caso da ciência, científico. Existem hierarquias, regras e sanções. Algumas áreas do saber têm maior *status* e poder no campo, como ocorre com as Ciências Exatas e as Ciências da área de Saúde em detrimento de campos das chamadas Ciências Sociais Aplicadas, Ciências Humanas, Artes e Linguística, conforme classificação do próprio CNPq. Portanto, de acordo com essa perspectiva, desenvolver um estudo sobre descobertas na área tecnológica tem muito mais prestígio e captação de recursos do que uma pesquisa na área de Comunicação que trate de seriados sobre ficção científica envolvendo tecnologia.

Dominar o campo científico significa falar em seu nome, ou seja, ser a voz legítima da ciência. A decisão de quem exerce essa função não se baseia apenas em acúmulo de técnicas e capacidades de o fazer, mas em constantes lutas simbólicas em que se estabelecem os poderes simbólicos (Bourdieu, 1987). Para que esse *status* de domínio seja determinado, é preciso mais do que um auto estabelecimento de uma classe ou um indivíduo, portanto, a “percepção do mundo social” (Bourdieu, 1989, p.139) também é essencial para travar essas lutas simbólicas.

Foucault (2018), por outro lado, argumenta que os estudos relativos ao poder simbólico, feitos por autores estruturalistas, como Bourdieu (1983), recusam-se a considerar acontecimentos como parte dessa forma de disputa simbólica. Segundo o autor, o poder estabelece-se nas relações – não fixas e de forma que estão interconectadas em uma rede de sucessivos confrontos. O poder estabelecido nas

relações não se mostra apenas como uma força repressora, mas se apresenta também como produtora de deleite social, de forma com que “nem a dialética (como lógica de contradição) nem a semiótica (como estrutura de comunicação) poderiam dar conta do que é a inteligibilidade intrínseca dos confrontos” (Foucault, 2018, p.41). Por exemplo, como hoje estudos sobre tecnologia, Inteligência Artificial tornam-se prioritárias – até por envolver recursos, mas também por modismos.

Assim como há tendência social da busca pela estabilidade e atemporalidade do imaginário, como forma de verdade absoluta e, assim, fim da angústia que permeia a realidade social, Foucault (2018) enfatiza uma busca pelos mesmos aspectos em relação à ciência. O autor coloca em questão as grandes teorias globalizantes e sua capacidade de alcance e os “intelectual específico” (Foucault, 2018, p.50).

A partir da ideia geral de campos simbólicos e disputas simbólicas estabelecidas no espaço social, é possível refletir sobre a construção das identidades que se estabelecem no meio social. Da mesma forma que se apresenta como instável as relações de poder, sujeita a vetores que podem modifica-la, a identidade e a diferença também seguem essa lógica. Afirmar-se como tal só é possível se comparado ao que não o é, ou seja, estabelecer fronteiras para demarcar a identidade e a diferença (Hall, 2006).

Os estudos homogeneizantes são caracterizados por sua capacidade de réplica, ou seja, criam-se padrões que podem ser aplicados em diferentes países, culturas, ou, ainda, diferentes realidades sociais. Dessa forma, esses intelectuais tendem a ter um certo reconhecimento com mais facilidade e agilidade. Já os “intelectuais específicos” possuem estudos localizados, o que, segundo o autor, estão mais vulneráveis às manipulações – seja das lutas sociais em questão, seja de partidos políticos etc. Por serem localizados, não são globalizantes, portanto, não se aplicam a diferentes realidades sociais, caindo na possibilidade, assim, de esquecimento e exclusão do saber científico.

Uma identidade não é dada pela natureza, ela precisa ser inventada. Para que ela se consolide, é necessário que ela esteja envolta ao campo de símbolos, mitos e signos que fazem parte de sua própria definição. “A identidade e a diferença não podem ser compreendidas, pois, fora dos sistemas de significação nos quais adquirem sentido. Não são seres da natureza, mas da cultura e dos sistemas simbólicos que a compõem”. (Hall,

2006, p.78). O próprio poder não é imbatível, central e homogêneo, ele se estabelece nas relações em forma de cadeia. Assim, o poder também não é fixo e eterno, ele circula por entre as relações (Foucault, 2018).

Como há uma definição de capital na ciência relacionado hoje tanto à visibilidade midiática, quanto em relação a instituições que estão vinculadas – desigualdades regionais no Brasil – basta ver o número de Programas de Pós-Graduação (Mestrado, Doutorado e Pós-Doutorado) – em maior número no Sudeste e Sul e com muito menos Nordeste, Norte e Centro-Oeste.

Em 2022, o Brasil contava com 4777 Programas de Pós-Graduação, de acordo com o GeoCapes – ferramenta oficial da Coordenação de Aperfeiçoamento Pessoal de Nível Superior (Capes). A ordem decrescente da concessão de bolsas por grande área somando Mestrado, Doutorado e Pós-Doutorado, em 2023, foi: Ciência da Saúde; Ciências Humanas; Ciências Agrárias; Multidisciplinar; Ciências Sociais Aplicadas; Ciências exatas e da terra; e, por fim, Linguística, Letras e Arte. Os estados com menor número de bolsas (de 1 até 850) são Maranhão (MA), Piauí (PI), Tocantins (TO), Amapá (AP), Roraima (RR), Rondônia (RO) e Acre (AC). Já os de maior número de bolsas se localizam na Bahia (BA), Minas Gerais (MG), Rio de Janeiro (RJ), São Paulo (SP), Paraná (PR) e Rio Grande de Sul (RS) (Brasil, 2023) – centrado, como supracitado, majoritariamente no eixo sul-sudeste.

2.2 Da indústria cultural à cultura de massa: padronização *versus* inovação

Ao falar sobre os produtos culturais em série e o consumo, é preciso abarcar o conceito de Indústria Cultural, criado por Adorno e Horkheimer (1985), formulado em 1947. É analisado, principalmente, por meio de uma perspectiva mercadológica de impacto social e tem como base a ideia de que os produtos culturais seguem uma lógica de produção em série em larga escala (Adorno; Horkheimer, 1985).

A Teoria Crítica ou Escola de Frankfurt, como ficou conhecida, refere-se à perspectiva crítica que fazia denúncia da suposta manipulação ideológica que a mídia e os meios de comunicação exercem nas massas a partir da lógica de funcionamento da indústria cultural permeado pela racionalidade técnica instrumental.

A produção massiva desses conteúdos cria uma ilusória identificação dos consumidores, juntamente com a criação da ideia de que a ficção pode ser vista como

uma extensão da realidade própria de cada um (Adorno; Horkheimer, 1985; Gubernikoff, 2009). Os produtos culturais audiovisuais, sejam eles ficcionais ou não, seguindo a ordem mercadológica de produção e padronização abordadas nos estudos da indústria cultural, também embarcam na lógica da produção em série em larga escala. Assim, o gênero da ficção científica que já abraçada a serialidade na produção de materiais impressos – livros, histórias em quadrinhos etc. – passam a se adaptar também nos formatos de acordo com o desenvolvimento tecnológico ao longo dos anos – passando pela televisão, produção de filmes *on demand*, nos *streamings*, entre outros. O assunto será abordado mais profundamente no Capítulo 2.

O pensamento marxista perpassa os estudos da teoria crítica, e, no momento que o próprio conceito de sociedade civil começa a ser questionado por alguns autores, como Gramsci (1891-1937), novas perspectivas do campo da comunicação em relação a produção cultural começam a surgir. Gramsci, de certa forma, amplia o conceito advindo da teoria marxista clássica, reconhecendo que os estudos de Marx (1818-1883) – ainda que precisos ao entender a divisão de classes na sociedade – estão localizados em seu tempo e contexto, estabelecendo uma relação dialética com o tecido social (Coutinho, 1999).

Assim, a sociedade civil passa a ser identificada para além da infraestrutura econômica, pertencente também a uma superestrutura – sendo esta dinâmica e complexa (Vasconcelos; Silva; Schmaller, 2013) –, sem que essa divisão seja preestabelecida e/ou fixa. Dessa forma, a relação da infraestrutura e da superestrutura também não é estática e unilateral, a peça que se torna fixa na superestrutura é a dominação de grupos hegemônicos, em que a função “seria justamente disseminar a ideologia dominante para as classes subalternas e auxiliares, processo no qual o Estado, ao ampliar suas funções [...], teria papel fundamental” (Acanda, 2006, *apud* Vasconcelos *et al.*, 2013).

No entanto, para Gramsci, a ideia de hegemonia não parte apenas de um Estado superior e dominante. O autor considera outras formas de instituições, ou seja, existem grupos privados de indivíduos que podem se tornar hegemônicos e exercer a dominação – através de múltiplas formas de poder, incluindo a produção cultural. Dentro dessa hegemonia, pela qual a disputa se dá através da ‘guerra de posição’, Gramsci acredita que não se estabelece uma revolução permanente, é uma constante troca de posição (Coutinho, 1999, p. 93).

De encontro a esse pensamento, Hall (2003) acredita que o que se coloca como universal – ou como um hegemônico permanente e inabalável – é problemático, já que é usado na tentativa de esconder disparidades. Assim, o efeito da globalização estruturante, avassaladora e dominante não se apresenta de forma igualitária para todos – todas as culturas e povos. Ela, pelo contrário, cria disparidades e enfatiza as desigualdades que outrora já se estabeleceram. O autor cita Gramsci para falar da ideia errônea de homogêneo que tenta esconder as ‘diferenças’ sociais. “O eixo ‘vertical’ do poder cultural, econômico e tecnológico parece estar sempre marcado e compensado por conexões laterais, o que produz uma visão de mundo composta de muitas diferenças ‘locais’, as quais o ‘global-vertical’ é obrigado a considerar” (Hall, 2003, p.60).

Propondo uma revisão dos estudos da Teoria Crítica, surge, em 1960 a Teoria Culturoológica, perspectiva em que Morin (2002) se torna um dos principais autores, refletindo sobre a relação do consumidor com o objeto consumido, ou seja, essa perspectiva se propõe a pensar para além da relação mercadológica. O autor leva em consideração a produção em larga escala dos conteúdos como forma de democratização dos bens simbólicos, ampliando acesso a manifestações culturais e artísticas, antes apenas acessadas por uma elite. Refletindo acerca do objeto de pesquisa, 3% (Netflix, 2016), a ampliação do acesso ao conteúdo também pode ser pensada como uma forma de democratização – salvo as ressalvas a serem consideradas no capítulo 2 sobre o acesso às plataformas de *streaming*. A série que se iniciou na plataforma do YouTube em 2011, ao ser coproduzida pela Netflix, passou a fazer parte de uma rede muito mais ampla de internautas.

No que diz respeito aos produtos de ficção científica, antes acessados apenas por uma classe que tinha condições econômicas de adquirir livros, sua popularização implicou um momento decisivo de consumo. Autores ‘clássicos’ do gênero não aceitavam sua produção em larga escala por acreditar que isso desvalorizaria o que significa o gênero (Roberts, 2018).

A prepotência dos autores implica que sua produção não era apenas um gênero – à época, exclusivamente literário – qualquer. Produzir ficção científica era produzir uma ideia de mundo, uma visão de mundo que, segundo essa perspectiva, não deveria ser produzido por qualquer autor. Assim, o gênero se populariza através de zines, diferente dos livros de brochura da época.

Contrapondo-se à perspectiva anterior, a Teoria Culturológica tem como finalidade analisar os espectadores como parte ativa e significativa da indústria cultural, não apenas sujeitos dominados por ela, mesmo que exista um domínio por parte sistêmica, há brechas de interferências e de manifestações artísticas e culturais.

Segundo Baudrillard (2007) – autor pertencente à visão crítica – a própria relação do ser humano com o objeto de consumo cria uma ideia de fauna e flora – que, na realidade, não se constituem como tal – que “sugerem a impressão de vegetação proliferante e de selva em que o novo homem selvagem dos tempos modernos tem dificuldade de reencontrar os reflexos da civilização” (Baudrillard, 2007, p.16). Essa fauna e flora que o ser humano produziu – e que, segundo o autor, revolta-se com ele em narrativas de ficção científica – vai além de produtos de atividades humanas, são dominadas pelo valor de troca. Isso é intensificado pelo fato de o objeto de consumo ser mais do que apenas seu material físico, carregando também uma gama de signos.

Assim, o vínculo dos indivíduos já não se estabelece por meio dos seus pares, mas pela recepção e manipulação de bens e mensagens, já que os seres humanos são, agora, cercados de objetos. Baudrillard (2007) acredita haver uma culturalização dessa mercadoria, já que não apenas se induz a compra de um objeto, mas de uma ideia. Ou seja, comprando um produto você não está apenas adquirindo aquele produto, mas a cultura que o envolve – seja a história por trás do processo, seja o contexto do produto, entre outros. Oferece-se junto uma inteligência.

A proporção oferecida por esses signos envoltos do objeto ganha, por vezes, mais realidade do que o objeto dinâmico (material), o que faz com que o signo entre em combate com a própria realidade. Baudrillard (1991) chama a esse fenômeno uma das características estruturais do simulacro. Assim, uma ideia de real entra em embate com a ideia de simulação, em que signos e objetos são parte de uma realidade em que não se sabe definir as fronteiras entre real e ficcional. “A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real” (Baudrillard, 1991, p.8).

A ficção científica alimenta-se da fonte do hiper-real e do simulacro, ao se propor a imaginar novos mundos, novas formas de interação social e cenários utópicos e distópicos, que dialogam, frequentemente, com a realidade social. A narrativa extensamente explorada que trata dessa conexão para refletir a vivência humana é a

trilogia Matrix (Wachowski; Wachowski, 1999 – 2003), em que são exploradas questões fundamentais à sociedade, como a relação entre humanidade e máquina, livre-arbítrio, controle e identidade (Otaviano, 2004). Esses aspectos serão tratados mais à frente na pesquisa, contudo, a priori, é preciso abarcar outras perspectivas do Campo da Comunicação, como a cultura das mídias e o pós-humanismo.

2.3 A perspectiva polifônica dos Estudos Culturais: a cultura das mídias e o pós-humanismo

Reflete-se, então, a cultura da mídia como contribuidora na construção de identidades, no que diz respeito a difusão de símbolos e consequente construção de modelos a serem seguidos (Kellner, 2001). Aponta-se a dupla face desta cultura: por um lado, o caráter mercadológico; por outro, espaço de afirmação de identidades, uma cultura popular, e um olhar crítico em relação à mídia. Debord (1997) discute as relações da prática social com o espetáculo, em que ambos são reais e palpáveis na sociedade, no entanto, mostram-se como irremediavelmente separados um do outro, o que abre espaço para que o espetáculo seja a finalidade dessa prática social.

A ideia de cultura popular também perpassa essas relações. Se até certo ponto carrega consigo o sentimento de alteridade – a diferenciação entre “eles” e “nós”, dando o tom da construção das identidades múltiplas –, carrega também a sensação de que é preciso existir um dominante para que o outro seja popular, além das discussões sobre a mistura de culturas advindas da globalização e integração intensa de culturas distintas – ou, a hibridização. Abreu (2003) recorre à Canclini (1997) para dizer que é preciso “desconstruir as operações científicas e políticas que colocaram em cena o popular (2003, p. 84), já que a ideia de popular ao longo da história, adquiriu roupagens construídas – e por vezes inventadas – por outrem, com alta carga política e ideológica de seu tempo.

No Brasil do final do século XIX, a definição de popular seguiu certas vertentes que tinham como norte a modernidade. Segundo Abreu (2003), em dado momento, o popular era o que fugia à modernidade. Em outra perspectiva, era o que representava o atraso socioeconômico e cultural do país. Não obstante, também foi esperança no futuro, peculiaridade brasileira, vida e força da sociedade. É comum que um conceito

passee por definições controversas ao longo do tempo e, seguindo essa mesma lógica, o popular ainda é debatido.

Cultura é um conjunto de diferentes recursos, em que há sempre uma troca entre o escrito e o oral, o dominante e o subordinado, a aldeia e a metrópole. É uma arena de elementos conflitivos [...] localizados dentro de específicas relações sociais e de poder, de exploração e resistência à exploração. (Thompson, 1998, p. 17/18)

A partir de 1940/50, tornou-se parte da política associada ao populismo e à esquerda e, assim, também carregou o sentido de “resistência de classe” (Abreu, 2003, p.84) – fato refletido no cinema latino-americano no movimento Cinema Novo, como, por exemplo, a mudança no paradigma da estética da fome e a América Latina sob uma nova perspectiva e a perspectiva da cosmética da fome, com a retomada do cinema nacional nos anos 1990, com fortes ingredientes da Indústria Cultural (Rocha, 1965; Bentes, 2007). E, quando é associado ao caráter mercadológico da cultura de massa, torna-se uma questão quantitativa: se é consumido por uma grande parcela da população, é popular (Abreu, 2003).

Dessa forma, o sistema que isola a economia da cultura e do espetáculo é retroalimentado por sua própria lógica. Isso significa que os instrumentos usados para separar esses aspectos são usados como arma para mantê-los isolados. Assim, “o espetáculo reúne o separado, mas reúne-o enquanto separado” (Debord, 1997, p. 38). Esse espetáculo não é ligado apenas ao entretenimento, a ubiquidade facilitada pelo espaço cibernético facilita a infiltração do espetáculo em espaços de informação. Os espetáculos se tornam “espetáculos de tecnocultura, gerando múltiplos sites de informação e entretenimento, ao mesmo tempo em que intensificam a forma-espetáculo da cultura da mídia” (Kellner, 2001, p. 5).

O exercício de movimentação do imaginário intensificado pelos produtos midiáticos, implica juntamente o fomento da circulação de símbolos e signos (Maffesoli, 2001). Considerando o caráter multifacetado do conteúdo televisivo – e o intrínseco espetáculo vinculado à mídia, discutido por Debord (1967) – busca-se focar aqui nas narrativas seriadas veiculadas pelos *streamings*.

Os Estudos Culturais, por sua vez, conforme Escosteguy (2000), entendem que os produtos midiáticos podem ser pensados como arenas de disputas simbólicas e que grupos contra hegemônicos podem, inclusive, utilizar o espaço midiático para

estabelecer formas de conquistar o poder. Ambas as perspectivas reconhecem que a produção cultural tem seu papel de impacto social. Assim, o fenômeno “espetáculo” a partir do fator socioeconômico, político e cultural – ou seja, intrínseco e tão real quanto a própria realidade social –, destoando da visão de que se resume a simulacro e a produto do capitalismo (Kellner, 2001; Rubim 2002).

Com a proliferação das mídias digitais e dos canais de *streaming*, a ficção seriada ganhou uma dimensão muito ampla tanto em termos de audiência quanto como objeto de estudo. Segundo o IBGE, comparando os anos de 2024 e 2022, a porcentagem de pessoas que fazem o uso da televisão aberta – considerando a porcentagem que possui um aparelho de televisão – caiu de 43,4% para 42,1%. Ainda que não seja uma queda drástica, é uma porcentagem que apresenta queda desde 2016 com a popularização dos serviços de *streaming*, passando, ainda pela variação estatística do consumo na pandemia do Covid-19, principalmente entre os anos de 2020 a 2022 (IBGE, 2024; Agência Brasil, 2025).

Nesta pesquisa, busca-se compreender o produto cultural como uma dimensão social, econômica e política, já que o estudo sobre a ficção científica possibilita, principalmente, a reflexão da relação das tecnologias que se apresentam na realidade social e as ações humanas. A ficção científica se propõe a refletir sobre a relação do ser humano com o contexto em que ele se encontra, colocando em questão sua própria existência.

Dessa forma, acredita-se que o campo da comunicação tem muito a contribuir para a reflexão sobre o imaginário tecnológico das narrativas desse gênero. Pensar os impactos socioculturais das tecnologias da contemporaneidade implica retomar conceitos dos estudos das tecnologias da informação e pensar, juntamente, a questão econômica envolvida nesses aspectos. De início, busca-se trazer o conceito de cultura de mídias para compreender o sentido da convergência das mídias (Jenkins, 2015).

Santaella (2003), a partir de Canclini (1997), atualizando suas pesquisas acerca da temática, usa certas comparações: se de um lado temos a cultura de massas e de outro temos a cibercultura, a cultura das mídias se encontra ao meio das duas, como uma cultura intermediária. “Quer dizer, a cultura virtual não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de ‘cultura das mídias’” (Santaella, 2003, p.24).

Para pensar a sociabilidade envolvidas pelas mídias e pelas linguagens, Santaella (2003) reflete a partir da divisão – apenas didática, reforçando que uma não acaba com o início do outro e que não transmutam no social de forma linear – de seis formações culturais: oral, escrita, cultura de massa, cultura das mídias e cultura digital. Outro aspecto fundamental discutido por Santaella (2003, p.25) é que qualquer mídia é intrínseca a sua forma de interação, socialização e cultura que ela cria. Ou seja, uma mídia cria um mundo, “novos ambientes sociais”.

Segundo a autora, por volta dos anos 1980, linguagens e meios ganharam ainda mais palco para a hibridização. Simultaneamente, aparatos tecnológicos foram sendo desenvolvidos e possibilitaram maior fusão entre linguagens, como, por exemplo, o audiovisual – a junção entre imagens e sons. Santaella (2003) cita, ainda, *walktalk's*, *videogames* e filmes dispostos nas prateleiras de videolocadoras nessa movimentação. De forma que as tecnologias da informação conectam áreas de saber, no sentido de transformar as próprias estruturas genéticas do ser humano – como explorado por Tucherman (2003), com ênfase na conexão da ficção científica e os movimentos dos procedimentos estéticos, na tentativa de superar a própria genética humana. Essa mudança na linguagem gera encontros de linguagens, assim, "a proliferação de conceitos que atravessam áreas tão distintas como a genética, as ciências sociais e as ciências computacionais (Felinto, 2006, p. 4).

Desse modo, o aumento da produção e circulação de informações na cultura digital se dá através da convergência das mídias – fruto da coexistência da cultura de massas e cultura das mídias (Jenkins, 2015; Santaella, 2003). As de técnicas e tecnologias citados pelos autores estão, de certa forma, datadas – considerando que é a produção é da primeira década dos anos 2000 –, mas eles instigam o fascínio efêmero que as tecnologias causam no imaginário. Buscando ao menos um exemplo, os sites citados pela autora como elementos que “pipocam e desaparecem como flores no deserto, a vida ciborg (sic.), o potencial das tecnologias vs. a viabilidade do mercado, os mecanismos de distribuição (Santaella, 2003, p. 28). Ainda que seja datado, a partir dele é possível relacionar as problemáticas contemporâneas: os sites em si não aterrorizam ou fascinam o tecido social, no entanto, as inteligências artificiais – também chamada de *machine learning* – inseridas recentemente neles causa uma agitação similar. Ao acessar o mecanismo de busca do Google, por exemplo – mais recentemente, outro

exemplo são as redes sociais como o Whatsapp, que também adeririam a essa função –, os primeiros resultados são gerados a partir da ferramenta nomeada de inteligência artificial, que, segundo a autodescrição, aprimora os resultados e os torna mais preciso. As questões mercadológicas passam a integrar o debate algoritmos *versus* privacidade, e a falta de transparência nos investimentos de grandes empresas em elementos que não revelam por completo seus métodos de alcance (Meireles, 2021).

Dito isso, ressalta-se a importância desse resgate teórico que, por vezes, trazem o cerne das questões tecnológicas e perpassam o tempo e o espaço em que foram instigadas, além de abrir espaço para continuidade das discussões na contemporaneidade. Felinto (2006) suscita a reflexão de que não é possível investir na pesquisa acerca das tecnologias sem abarcar o sentido que cada aparato tecnológico ganha em diferentes espaços-tempos – o autor defende, ainda, a ideia de que o domínio das representações ficcionais pode ser um meio de analisar mundos da cibercultura. Os próprios termos pós-humano e pós-humanidade, que tanto dialogam com as questões abordadas na ficção científica, começaram a ser usados na década de 1990 (Santaella, 2003) e passam pelos anos e pelas tecnologias, sendo alimentados por novas técnicas e aparatos que encontram pelo caminho.

Rüdger (2007) recorre ao pensamento de Nietzsche para pensar autores que, essencialmente, não buscavam o aprimoramento do ser humano, mas mais sua superação – uma ideia de pós-humano –, de forma com que se torna intrínseco ao aprimoramento das inovações tecnológicas. Assim, segundo o autor, o movimento pós-humanista surge conectado à lógica empresarial e mercadológica, principalmente das indústrias que visam o desenvolvimento tecnológico.

É importante frisar que o início desse pensamento do pós-humano se faz otimista e com uma fé – quase religiosa – às tecnologias como salvação do resta da humanidade. Isto só reforça a ideia de que pensar a história dos movimentos da pós-humanidade em ordem cronológica não impede que os pensamentos dessa vanguarda perpassem até a contemporaneidade, e que o surgimento de outra onda do pós-humanismo não exclui a existência do anterior – mais extremo, por assim dizer.

Sendo assim, a primeira onda do movimento, baseado nas reflexões de Nietzsche (1844-1900), carrega a fé quase cega na tecnologia como salvação. Um pouco mais além disso, a tecnologia como superação da ideia de ser humano, como se aprimorar o

corpo humano com a tecnologia fosse o primeiro passo para avançar quanto humanidade. Pode-se concordar ou discordar desse pensamento, segundo Rüdiger (2008), no entanto, é sabido que o sujeito passa a ser um objeto de experimentação, tudo em prol da ciência e tecnologia maquinista.

Por tempos, a ficção científica retratou a Inteligência Artificial (IA) como o clássico imaginário do pós-humano: robôs andróides com funções de aprimoramento do ser humano; um futuro em que a humanidade está, ou em função das máquinas, ou submissas a elas. Nesses cenários, a semelhança ou diferença do ser humano com o robô poderia significar seu triunfo ou sua ruína (Regis, 2004). Desde os clássicos da literatura de ficção científica – como, por exemplo, ‘Eu, Robô’ de Isaac Asimov – até audiovisuais (séries, filmes e/ou minisséries) – como os “Cybermen” da série britânica *Doctor Who* (BBC, 1966).

Um exemplo recente que poderia ser considerado como parte do pensamento dessa vanguarda foi que, durante as Olimpíadas de 2024, realizadas em Paris, enquanto os atletas passavam por as mais diversas provas e os telespectadores do mundo todo vibravam com as vitórias, um grupo de bilionários suscitaram a ideia de uma nova categoria de disputa: os Jogos Aprimorados (*Enhanced Games*). A proposta, que está sendo considerada para 2025, baseia-se na ideia de uma disputa adulterada, onde os corpos dos atletas serão permitidos de dopagem. Corpos pós-humanos, capazes de atingir o melhor resultado possível, sendo personagens principais em um espetáculo esportivo, já que, segundo os autores dessa ideia, o espetáculo no esporte é o que deve reger as regras. Por mais absurdo – e um tanto quanto distópico – que possa parecer, a ideia não foi completamente rejeitada e segue em debate entre atletas e médicos (Rádio Escafandro, 2024). Ressalta-se, ainda, a importância de se considerar o capital simbólico da fonte dessa ideia, aparentemente, delirante:

o movimento pós-humanista não deveria ser julgado pelo seu valor de face, nem ser reduzido à fantasia desejante. O caráter delirante de suas fantasias não deve nos cegar para o fato de que elas são, muitas vezes, propostas por pessoas bem encaixadas no sistema de poder vigente. (Rüdiger, 2008, p. 143).

Não é recente a relação dos estudos da ficção científica aos do pós-humanismo, da mesma forma com que as criações artísticas – como os produtos culturais refletidos aqui – não são descolados das criações tecno-científicas. Sfez (2002) *apud* Rüdiger

(2007, p. 6) afirma que, para o desenvolvimento de uma sociedade que investe em tecnologia, “a ficção não é simplesmente uma aliada ocasional: é uma aliada necessária; ao abrir os possíveis, ela prepara os espíritos para acolher a inovação que já esboçou na narração e que ela situou como ação em situações verossímeis” (Rüdiger, 2007, p. 235).

Inicia-se a discussão sobre uma certa mudança no imaginário das IA's. Assim, o caráter humanoide passa a ficar em segundo plano quando comparado o alcance da tecnologia, ou seja, a descaracterização das IA's e o início da reflexão acerca de sua abrangência e outros aspectos – como, por exemplo, a dificuldade de regulamentação. Nas obras de ficção científica, como reflexo deste pensamento, a ameaça passa a estar presente em todo lugar – computadores superinteligentes que expandem sua consciência e abandonam sua estrutura física, robôs que começam a pensar por si próprio e planejam vinganças contra a humanidade, entre outros.

De acordo com Regis (2004), a invenção tecnológica afeta diretamente a subjetividade da humanidade, no que diz respeito à noção de estar fisicamente no mundo. Estar presente no mundo contemporâneo implica viver a tecnologia, seja através do uso de dispositivos de comunicação, vida social, emprego ou entretenimento. Para a autora, essa relação permite que o imaginário de sua época seja expandido e se perca nas fronteiras entre ‘real’ e ‘virtual’ – sem que esses conceitos signifiquem oposição entre si.

Na segunda onda do movimento, o próprio conceito de ser humano é repensado para além da ideia da constituição do corpo. Elevado a um nível cognitivo, o ser humano agora é considerado um conjunto ordenado de informações – ou um transumano, considerando que é um período de transição. Sendo assim, o tom da narrativa muda: o progresso tecno-científico reflete o medo das máquinas, a transformação radical no que se entende por humanidade (Thomas, 1995 como citado em Rüdiger, 2007).

A partir de 1970, as narrativas de ficção científica, por sua vez, acompanham esse movimento. Ressalta-se, mais uma vez, que não é um movimento unificado e que não implica a extinção do anterior. Com os fins de exemplificar esse ponto e trazer exemplos mais contemporâneos do que seria esse movimento, resgata-se o filme *Lucy* (2014), lançado no Brasil em agosto de 2014. O filme retrata a jornada de Lucy que, sendo obrigada a transportar drogas ilícitas dentro do estômago, passa por um incidente

em que seu corpo absorve as substâncias e ela passa a ter superpoderes. Telepatia, telecinesia, alta resistência a dor, e capacidade de absorver todo o conhecimento instantaneamente – ou seja, a substância afeta seu corpo todo e Lucy passa a ter a mente que comanda sua existência e a existência de todos a sua volta. Seu corpo, assim como nos pensamentos básicos dessa corrente, não é o foco principal de sua transformação transumana.

Na década de 80 e 90, grupos de discussão sobre a temática das novas tecnologias e o tecido social continuaram a surgir. Dentre eles, o Projeto Transtropiano, de caráter extremista. O grupo, segundo Rüdiger (2007; 2008), visava a criação de um espaço isolado – como uma ilha, ideia a qual, ao longo dos anos 2000, foi descartada – para testar e colocar as ideias em práticas, envolvendo todo o tipo de experimento, como clonagem, cirurgias sem preocupações éticas, e “procedimentos neo-eugenistas” (Rüdiger, 2007, p. 11). O autor, a partir do conceito de biopolítica de Foucault (2018) e da relação dos poderes e dos corpos, estabelece uma linha crescente da intervenção das tecnologias no controle e na modificação dos corpos. Isso aponta para situações que “dentro de pouco tempo, haverá conflito crescente entre nossas crenças e os seus benefícios, entre nossa repulsa moral e sua exploração econômica, entre nossa rejeição horrorizada e sua condução política decidida” (Rüdiger, 2008, p. 182). Assim, os “pastores da tecnologia futurista” (Rüdiger, 2008, p. 183) estabelecem essa visão de que o que conhecemos como constituição humana é apenas um passo para a evolução de um ser superior, composto por tecnologia.

As práticas seriam, assim, focadas no desenvolvimento científico sem limites, parâmetros e regulações de instituições – tudo em prol do escape à mortalidade. Segundo o autor, o grupo não foi unificado e não ganhou força suficiente para que esse espaço – tanto quanto distópico – fosse criado, no entanto, faz-se necessário refletir, através de movimentos extremistas, sobre como a ficção científica e o movimento pós-humanistas caminham juntos. Resumidamente, Rüdiger (2007; 2008) percorre o caminho do parâmetro contemporâneo do movimento, em que a ficção científica percorre por narrativas alienígenas, utopias e distopias e a expansão de narrativas de exploram mundos que podem ser, segundo o autor, tecnofóbicos ou tecnófilos – a depender da relação direta entre a tecnologia e a humanidade.

No Brasil, existem extensas pesquisas sobre a conexão das narrativas de ficção científica com os movimentos de extrema direita do país. Como a pesquisa de Smaniotto (2012), intitulada “Eugenia e literatura no Brasil: apropriação da ciência e do pensamento social dos eugenistas pelos escritores brasileiros de ficção científica (1922 a 1949)”, que tem por objetivo analisar as obras do gênero publicadas na primeira metade do século XX e como o pensamento eugênico foi incorporado nessas narrativas. A tese reflete, ainda, a apropriação da ciência e do pensamento social dos intelectuais eugenistas por parte de escritores brasileiros que, pode-se dizer, camuflavam-se nas obras e disseminavam pensamentos eugenistas.

Por outro lado, tornando ainda mais evidente a disputa de narrativas, outras escritoras e escritores brasileiros de ficção científica no Brasil eram barrados de publicar suas obras, entrando em uma batalha editorial, por escrever narrativas consideradas comunistas – a pesquisa de Oliveira (2015), intitulada “Guerra fria e política editorial: a trajetória das Edições GRD e a campanha anticomunista dos Estados Unidos no Brasil (1956-1968)”, aprofunda na problemática da detenção do poder de quem decide as publicações neste período.

3 O CENÁRIO DA FICÇÃO SERIADA E CIENTÍFICA NO BRASIL

Este capítulo tem como intuito abordar, inicialmente, a ambiência midiática em que as narrativas seriadas se encontram, traçando a trajetória das formas de consumo e fluxo televisivo, partindo da televisão aberta, passando pela televisão paga, até a chegada e permanência dos *streamings*. Em um segundo momento, o capítulo aproxima-se das discussões sobre os possíveis tipos de narrativas e suas possibilidades de transmissão, considerando o formato do conteúdo e o público-alvo. Por fim, é traçada a produção científica acerca do objeto de pesquisa, considerando a pesquisa bibliográfica proposta.

3.1 Nova ambiência midiática: do modelo transmissivo da Televisão Aberta aos canais de *streaming*

Uma questão surge quando se inicia essa pesquisa: afinal de contas, *streaming* é televisão? O objeto de pesquisa é mesmo uma narrativa seriada televisiva?

Não é uma pergunta incomum quando se trata de estudos de narrativas seriadas, uma pesquisa breve em relação a isso mostra quantas pesquisadoras e pesquisadores já se depararam com a mesma questão. Assim, inicia-se uma breve tentativa de resposta, partindo das fases da televisão – com os estudos de Balogh (2002a, 2002b), Lotz (2007) e Castellano e Meimaridis (2016), entre outros –, dando sequência com os estudos de Lima, Gouveia e Calazans (2015), que refletem sobre a questão a partir da ideia de fluxo da televisão.

A indústria da ficção seriada, segundo Lotz (2007), intensificou-se e se profissionalizou de fato nos anos mais recentes, tendo como um primeiro modelo de consumo o *broadcasting*. Conforme aponta Castellano e Meimaridis (2016), a televisão, ao longo dos 60 anos, passaria por mais dois modelos de consumo, que ditariam as duas seguintes fases na história da TV.

O *broadcasting* era, assim, um consumo sobretudo prático: “Do ponto de vista tecnológico, o consumo de televisão era extremamente simples nesse período, ocorrendo através, principalmente, de um televisor e em alguns casos aliado ao uso de uma antena” (Meimaridis, 2017, p.33). Na segunda metade do século XX, quando a TV

aberta atinge altos índices na audiência, tem-se esse formato como hegemônico nos meios de comunicação de massa.

Assim, o conteúdo televisivo pode ser pensado de uma forma sequencial, em que uma grade televisiva dita as regras de consumo, indicando ordem e programas a serem assistidos. Ou, ainda, como consumo pontual, em que a data e o horário estão pré-programados e, assim, o telespectador sabe o momento de ligar a TV (Williams, 2004) – como a escolha de apenas uma telenovela para assistir na grade televisiva, por exemplo. A TV Globo foi a primeira emissora a estabelecer uma grade fixa de programação televisiva no Brasil, o que, segundo Ikeda (2022), foi parte da estratégia de fidelização do público, incrementando a ideia de fluxo televisivo.

Conforme Priolli *et al* (2000) apontam, o Padrão Globo de Qualidade articulou-se a estratégias tanto de fixação de uma grade, como também de uma programação horizontal (com a ficção seriada, por exemplo, com ênfase nas telenovelas, com média de mais de 150 capítulos) e vertical (programas que atendiam a diferentes públicos ao longo do dia, chegando a focar em todos os segmentos no horário noturno). Outra tática foi a mescla de informação e entretenimento, com a programação sanduíche com as telenovelas que eram intercaladas com telejornais. Tal estratégia se mantém até hoje, já que a Globo mantém, em sua grade na TV Aberta, cinco telenovelas (“*Cabocla*”, às 14h30; “*Tieta*”; às 16h30 – Vale a Pena Ver de Novo; “*Garota do Momento*”, às 18h; “*Volta por Cima*”, às 19h30; “*Mania de Você*”, às 21h, horário nobre), que são intercaladas por telejornais, como “*Jornal Hoje*”, às 13h30; “Telejornais regionais – *MGTV, SPTV, RJTV* etc. às 18h45; “*Jornal Nacional*”, às 20h30.

Além disso, principalmente a partir dos anos 90, a TV Aberta passou a sofrer concorrência até pelos avanços tecnológicos que impactaram nas formas de consumir mídia. Assim, as tecnologias relativamente simples mudaram a forma de recepção da televisão. Balogh (2002a) cita como exemplo os VHS (*Video Home System*) – com a possibilidade de assistir de forma pausada, alterar velocidades e rebobinar – e o controle remoto com suas mais diversas funções de regular o uso de acordo com a vontade do espectador. Com isso, o que a autora chama de “zapeador obsessivo” (Balogh, 2002a, p. 43) passou a afetar desde a produção e edição de um produto audiovisual até o seu consumo.

Assim, ainda que a televisão aberta fosse, aos poucos, descobrindo inúmeras possibilidades de programação, ela ainda funcionava em amplo aspecto. Ou seja, a grade televisiva busca ‘cobrir terreno’ de telespectadores e seus respectivos gostos através de grupos de interesse pré-programados, isso significa que é alcançado um “gosto médio” (Balogh, 2002a, p. 44) de um público massivo.

O lançamento de uma nova programação na televisão – como o objeto desta pesquisa é a ficção televisiva, foca-se aqui nesse tipo de narrativa, no entanto, é preciso destacar que esse movimento não acontece apenas nas ficções, a programação televisiva se retroalimenta pela autopropaganda – seja ela série, telenovela, ou outros formatos de narrativa, faz o que Vilches (1984, *apud* Balogh, 2002a) sinalizou como parasserialidade, em que um lançamento nunca chega desacompanhado na grade televisiva. A estreia dessa nova narrativa é acompanhada de outros programas que anunciam sua chegada: “vem acompanhada por outros textos na imprensa em geral e na própria TV. Há sempre um conjunto de ‘chamadas’ que funcionam como *teasers* (atizadores) da curiosidade do público” (Balogh, 2002a, p. 44).

Em pequenas notas nos telejornais, propagandas e/ou em participações especiais em programas de auditório, é anunciada a chegada de um novo programa televisivo e, no caso de séries, minisséries ou filmes ficcionais – entre outros produtos midiáticos voltados para o entretenimento – um novo mundo ficcional começa a ser apresentado ao público através dessas chamadas. Além dessa função, os atizadores também servem como manuais de orientação, para que o telespectador se prepare para o que irá consumir em breve. Uma tentativa de integrar o público a telenovela foi feita pela Rede Globo, entre 1992 e 2000, com o programa *Você Decide* (Globo), em que o público poderia telefonar e optar por um ou outro desfecho para o personagem ficcional (Balogh, 2002a). Hoje, a ideia de interatividade é amplamente acionada, principalmente, por meio do formato de *reality show*, que, no caso da Globo, ficou popular com o Big Brother Brasil, que chega a sua 25ª edição em janeiro de 2025. O público vota a cada semana em qual participante quer eliminar, entre outras formas de interação.

Pensando em um contexto atual brasileiro, um movimento similar se estabelece na televisão aberta: o uso das redes sociais – como *Tiktok* e *Instagram* – por parte dos atores e atrizes. A presença destes em suas redes pessoais, seja atuando como seu personagem da telenovela, por exemplo, ou falando sobre essa atuação, também

contribui para reforçar o mundo fictício que será apresentado e atizar a curiosidade do público. Usa-se o exemplo da telenovela pela importância e destaque desse tipo de narrativa no Brasil. Até mesmo o *merchandising* político – aquele em que faz, por vezes, o trabalho de informar a sociedade sobre temáticas relevantes sobre saúde, eleições, entre outras pautas – usa dessas personalidades para transformar o ator ou a atriz em porta-voz de assuntos relevantes para a sociedade (Balogh, 2002b).

A estética da ficção televisiva segue, ainda, o que Virilio (1989) *apud* Balogh (2002b) chama de estética da interrupção. A serialidade televisiva é construída de forma com que as interrupções dos comerciais – que sustentam a continuidade da TV – não sejam prejudiciais à narrativa, assim, é esperado que exista interpelações ao longo de um capítulo ou episódio (a depender do formato transmitido). Esse aspecto também reforça o comportamento explorado logo acima, o do zapeador obsessivo, já que possibilita a travessia entre diversos canais sem que perca de vista o conteúdo.

A respeito das narrativas seriadas televisivas, sua frequência pode mudar – diárias, semanais, mensais e anuais – e apresentar características que também variam – como as apresentadas por Machado (2000), que será explorado no tópico seguinte. Segundo Motter e Mungiolli (2006), a televisão possibilita que essa relação de serialidade seja ainda mais dinâmica: como em situações em que uma temática se desdobra, gerando outras narrativas seriadas; em casos que atores e atrizes de um contexto migram juntos para outras atuações em diferentes cenários e personagens; ou, ainda, personagens que perpassam uma narrativa, passando a existir em outro contexto com as mesmas características pessoais de seu contexto original (Motter, 2004) – processos semelhantes aos *spin-offs*. Além disso, a migração de personagens e contextos de séries televisivas para o cinema, e vice-versa, é comum. Não há regra fixa para esses movimentos, “a serialidade nem sempre implica uma sequenciação de episódios temporalmente dispostos na grade de programação” (Motter; Mungiolli, 2006, p. 5).

A segunda fase aponta para a mudança ocorrida nos anos 90, quando se tem o investimento na segmentação, marcado pelo surgimento e incremento dos canais de TV Paga, com a oferta de conteúdos em que o público faz a escolha do que assistir com base em suas preferências. Trata-se do padrão *narrowcasting*, que busca direcionar o conteúdo para nichos específicos. Existem dois tipos de canais a cabo: os que

conseguem operar pelo orçamento arrecadado da publicidade; e aquele que se sustenta com as assinaturas – esses mais rápidos em produções originais por serem independentes da publicidade (Ikeda, 2022).

O avanço tecnológico estimulou mudanças de modelo, com a implementação do sistema de transmissão a cabo, o controle remoto e os videocassetes – ou seja, elementos que se expandiam para além de um único dispositivo televisivo. Isso levou também a uma mudança na postura do espectador, que saiu de uma posição mais passiva e começa a ter maior controle sobre a programação, em suas escolhas sobre o que e quando assistir (Meimaridis, 2017).

Segundo Lima, Moreira e Calazans (2015), não é suficiente analisar a TV sob a perspectiva única do dispositivo tecnológico de consumo, nem mesmo se deve pensar as fases de consumo como cristalizadas e imutáveis – já que a existência da televisão de nicho não implica a exclusão da televisão aberta. Pode-se pensar, assim, o consumo e a narrativa televisiva como fluxos.

Nos anos 2000, com a consolidação da internet e das mídias digitais, a narrativa seriada também deu um salto, com o surgimento dos canais de *streaming*². Lotz (2007) e Meimaridis (2017) apontam para a chamada *Network Era*, em que existe uma intensificação e uma maior participação do espectador. O arquivo, que pode ser um vídeo ou uma música, é acessado pelo usuário de forma online. A base para essa tecnologia vem de antes da popularização do *streaming*, vem da própria ideia do Youtube de ser um espaço onde os usuários conseguem veicular seus próprios vídeos – estilo *homercasting*. De um lado, a televisão como parte fundamental da construção de identidades através da identificação do público. De outro, o YouTube como forma de expressão de identidade própria (Dijck, 2013; Ikeda, 2022).

Tem-se, assim, a globalização do processo industrial em termos de produção direcionada à ficção seriada. Ikeda (2022) repassa questionamentos que, por tempos, perpassam – ou perpassaram – os consumidores e estudiosos da televisão e que aqui se repete: se uma pessoa assiste a um conteúdo televisivo – como, por exemplo, uma telenovela – em um aplicativo de celular (ou qualquer outro aparelho de acesso à internet), ela está consumindo televisão?

² Nem sempre os *streamings* foram como são conhecidos atualmente. Inicialmente, a *Netflix* atuava como “locadora virtual”, desde 1997. Apenas em 2007 se consolidou como distribuidora de audiovisuais e, posteriormente, produtora.

Assim, não era consenso que esses produtos culturais eram, de fato, partes da televisão. Já que o próprio *streaming* busca, por vezes, afastar-se da ideia de televisão por tentar propor uma ideia inovadora e tecnológica do consumo. Por outro lado, procura afirmar proximidade com o cinema, pelo prestígio da qualidade audiovisual (Castellano; Meimaridis, 2016). Além disso, é possível pensar e questionar o fluxo nos *streamings* e em outras plataformas. Ikeda (2022) traz o exemplo da Netflix – plataforma a qual produziu o objeto desta pesquisa – e a forma de “incentivar” o consumo de outros conteúdos. Ao terminar um filme, uma série ou minissérie, a *Netflix*, de forma similar ao YouTube sugere outros conteúdos, além de solicitar uma avaliação do conteúdo assistido para, assim, “refinar” os algoritmos para as próximas sugestões – esse é o funcionamento básico para a chamada IA generativa.

O *streaming* possibilita diferentes experiências estéticas que variam com o interesse do espectador e o tempo disponível para consumo, além do dispositivo tecnológico usado para consumir esses conteúdos. A prática de *binge-watching*³ demarca a alteração na forma de consumo, juntamente às novas atualizações das plataformas, como possibilidade de alterar a velocidade, separação em quadros (*frames*) de cena e botão externo para pular abertura – de início, apenas a *Netflix* tinha essa função, eventualmente, outros *streamings* passaram a aderir, como *Globoplay*, *Disney Plus*, entre outros (Mungioli; Ikeda; Penner, 2018). Existe ainda a prática menos comum, mas igualmente válida, na alteração dessas práticas, como o episódio final interativo de *Black Mirror* (Netflix, 2011), com o título *Bandersnatch* (Brooker, 2018), em que o telespectador pode fazer escolhas para que altere os possíveis caminhos da narrativa⁴.

Além disso, com o crescimento do consumo de *streamings*, canais de televisão aberta passaram a investir na disposição dos conteúdos online. A priori, apenas como réplica do conteúdo disponibilizado na grade de programação, como, por exemplo, o *Globoplay* como um receptáculo para os capítulos das telenovelas. Posteriormente, aumenta-se a atenção e investimento para que o *streaming* passe a adquirir suas outras funções.

³ O termo será explorado e explicado no item seguinte. A prática se resume à diferenciação do consumo pelo espectador, que possibilitado através da disponibilização de todos os episódios de uma temporada em uma única estreia.

⁴ *Idem*.

As principais vantagens dessa nova forma de circulação são, para o consumidor, a possibilidade de adquirir pacotes mais específicos para o conteúdo desejado, e, para os canais, o desmonte da barreira física da televisão paga – que precisava de um aparelho instalado nas residências. “Desse modo, as companhias de mídia ganham autonomia em seus catálogos de *streaming* e dependem menos de acordos de licenciamento com outras empresas e frequentes flutuações no mercado (Mungioli; Ikeda; Penner, 2018, p. 57).

A questão central agora passa a ser dos direitos de transmissão de determinados conteúdos. Se uma emissora possui exclusividade, apenas ela disponibilizará esse conteúdo em seu *streaming*. No entanto, não são todas as obras audiovisuais que possuem exclusividade. É comum uma série ocupar *streamings* diferentes, como, por exemplo, a série estadunidense *The Office* (2005), no momento de escrita desse trabalho, três *streamings* transmitem: *Netflix*, *Amazon Prime* e *Max* (antiga *HBO Max*).

É importante frisar que o levantamento de dados do consumo da televisão aberta em comparação aos *streamings*, feito pelo IBGE (Índice Brasileiro de Geografia e Estatística) está longe de apontar uma troca definitiva de um modelo mais antigo (televisão aberta/paga) para um mais recente (*streaming*). Como aponta Lima, Moreira e Calazans (2015), uma inovação tecnológica que impacta o consumo da televisão não significa que diversos modelos de consumo não continuem existindo simultaneamente no território nacional e internacional. No entanto, com o crescimento dos *streamings*, faz-se necessário apontar os dados dos últimos anos para fins de comparação.

Em 2022, segundo a Agência de Notícias IBGE (2022), dentre os domicílios que constavam ter o aparelho de televisão, 43,4% (equivalente a 31,1 milhões) da população brasileira utilizavam algum *streaming*. E, ainda com essa forma alternativa de consumo, 95,3% dessa parcela também continuava a acessar a televisão aberta (93,1%) e a televisão por assinatura (41,5%). Em 2024, segundo a mesma fonte, comparando com 2022 houve queda de meio milhão de domicílios com recepção de televisão aberta, chegando a 91,6% da população mapeada pelo IBGE. A televisão por assinatura chegou em 18,6 milhões (25,2%) dos domicílios com o aparelho televisivo, dentre essa parcela da população, 31,1 milhões possuem acesso a algum *streaming* em 2024 – ainda que o número seja semelhante comparando com 2022, a porcentagem total marca uma queda, passando de 43,4% para 42,1% (IBGE, 2024; Agência Brasil, 2025).

As séries, até mesmo quando ainda não eram consolidadas, já buscavam se afastar da ideia tradicional de televisão. Como a *HBO* – rede de televisão paga estadunidense – que por tempos carregou o próprio slogan dizendo não ser televisão (Ikeda, 2022). Em 2013, pela primeira vez a premiação Emmy considerou a indicação de séries distribuídas pela internet (Bridi, 2016). Inicia-se com poucas indicações, no entanto, soma-se ao processo de legitimação da narrativa seriada dos *streamings* como um produto televisivo. Em 2016, ano de lançamento de 3% (Netflix, 2016), diversas produções seriadas da *Netflix*⁵ também foram nomeadas ao Emmy. Podem ser citadas, como, por exemplo, *Better Call Saul*, *House Of Cards* – distribuídas pela *Netflix* e indicadas à melhor série dramática –, *Master of None* e *Unbreakable Kimmy Schmidt* – distribuídas pela *Netflix* e indicadas à melhor série cômica.

Em 2024, ano de desenvolvimento dessa pesquisa, o número de indicações de séries produzidas e/ou emitidas por *streamings* – ou seja, fora do fluxo da grade televisiva convencional – aumentou ainda mais. A *Netflix* teve grandes sucessos de audiência indicados à premiação, entre produções e transmissões, como *Wandinha*, indicada a melhor série cômica. Além das séries *Treta*, *Dahmer: Um Canibal Americano*, *Better Call Saul*, *The Crown* e *Yellowjackets*.

O *streaming* lançou mais de 500 títulos originais nesse mesmo ano – entre séries, filmes e documentários – e estima-se que tenha lançado cerca de 100 narrativas seriadas originais. Dentre elas, a segunda temporada de *Round 6*, lançada entre dezembro de 2024 e janeiro de 2025, atingindo cerca de 58,2 milhões de visualizações neste curto período. Ainda que não tenha um dado exato de coproduções da *Netflix* juntamente a produtoras brasileiras, como foi feito em 3% (Netflix, 2016), a Agência Nacional do Cinema (Ancine) estima que, entre os principais *streamings*, para além da *Netflix*, 8,5% das obras distribuídas por eles são brasileiras. E, ainda com o aumento do incentivo à produção nacional de audiovisual, essa porcentagem indica uma queda quando comparada a 2023 – 8,8% das obras presentes em *streamings*.

3.2. Gêneros audiovisuais e tipos de narrativa na Ficção Seriada

⁵ Outros *streamings* também ganharam espaço nas premiações, no entanto, foca-se na *Netflix* para contextualizar o objeto desta pesquisa.

Analisar narrativas seriadas televisivas implica considera-las para além da repetição da indústria cultural, principalmente as perspectivas que analisam exclusivamente a questão mercadológica – o lucro de grandes conglomerados de mídia (Motter; Mungioli, 2006). É preciso considerar também, além do fator econômico, a materialidade do texto, as condições de produção e o sujeito do discurso. Além disso, esses aspectos são válidos para além das produções culturais audiovisuais. A serialidade presente na literatura, por exemplo, também segue essa premissa de análise (Mungioli, 2012).

Segundo Duarte (2007), o gênero televisivo é uma das primeiras mediações com o telespectador, em que propõe uma produção relativamente conhecida e o telespectador opta por ver – de forma similar com que, por exemplo, um espectador “passeia” entre os gêneros de um *streaming* de acordo com seu gosto pessoal. Ainda assim, para a autora, o subgênero é o que altera de fato as linhas discursivas de um produto televisivo, sendo o gênero televisivo como um rótulo vago do que se define estruturalmente uma estrutura audiovisual televisiva.

Dessa forma, se o subgênero é um amontoado de possibilidades discursivas, é o formato que vem para os diferenciar. No contexto televisivo, será ele quem delimitará o tipo de produção e a forma com que será feito. Formato é o processo de produção. Vem com ele o tom que se dá ao produto.

Acredita-se que o processo de tonalização diga respeito à conferência de um ponto de vista ao discurso produzido, a partir do qual sua narrativa quer ser reconhecida, independentemente do plano de realidade com que opera – referencial ou ficcional – ou do regime de crença que proponha – veridicção, verossimilhança, plena visibilização. O tom pode ser assim definido como a presença de determinados traços de conteúdo da situação comunicativa, estruturados estrategicamente, com vistas a captar a atenção do telespectador e convidá-lo a compartilhar de disposições como *seriedade vs. ludicidade*; *formalidade vs. informalidade*; *leveza vs. peso*, etc. – propostas pelo enunciador, dando a conhecer ao telespectador o modo como ele deve interagir com o produto que lhe está sendo ofertado. (Duarte, 2007, p. 7).

Sob o ponto de vista narrativo, as estruturas das narrativas seriadas também possuem pontos de aproximação, como aponta os estudos de Machado (2000), em que o conteúdo seriado carrega a seguinte definição: “chamamos de serialidade essa apresentação descontínua e fragmentada do sintagma televisual” (Machado, 2000, p.82).

No que tange ao objeto dessa pesquisa, interessa o foco no primeiro tipo de narrativa delineada pelo autor. O primeiro tipo de narrativa seriada é no formato único que segue um percurso mais ou menos linear. O exemplo explorado pelo autor é o das telenovelas, em que os capítulos seguem um ou mais conflitos que continuam até o desfecho da narrativa. Neste tipo de narrativa, os episódios, geralmente, terminam apresentando um acontecimento relevante para a história que será respondido apenas no próximo bloco ou no próximo dia – telenovelas normalmente apresentam capítulos diários na televisão brasileira.

Para Mungioli (2012), o processo de complexificação das narrativas – feito através da hibridização de formas clássicas, ou seja, aquelas em que se segue uma linha contínua na diegese dos episódios (Mittel, 2006) – atinge a televisão e é ponto central para sua continuidade. As telenovelas mais recentes da televisão brasileira, como, por exemplo, *Renascer* (2024) (veiculada pela Rede Globo, a qual teve sua primeira versão transmitida em 1993), tem se adaptado a uma linguagem mais próxima dos seriados, além da mudança na fotografia da telenovela, indo além de imagens mais clássicas desse tipo de seriado, parecendo dar mais importância a “semiologia” do que se mostra. A novela, ainda, tem uma linguagem que se aproxima da cinematográfica em seus planos, temporalidade, entre outros recursos de montagem.

No caso da novela *Mania de Você*, houve uma aproximação ainda maior com a linguagem e o ritmo dos seriados, o que, de certa forma, pode ter gerado um estranhamento no público da TV Aberta que é mais conservador e acostumado a narrativas mais lineares e com personagens com estereótipos bem definidos e tramas de fácil assimilação. O autor João Emanuel Carneiro, ao propor um ritmo acelerado, gerou uma certa crise de audiência, já que o público não tem conseguido acompanhar as reviravoltas que acontecem de forma mais acentuada, para um produto que era marcado pela demora em promover descontinuidades.

Dessa forma, os estudos da comunicação passam a dar legitimidade a esses movimentos das serialidades televisivas, em que se alastram os estudos relacionados a essas séries – considerando que antes basicamente apenas o cinema ocupava esse lugar de objeto de pesquisa (Jost, 2011 *apud* Mungioli, 2012).

No entanto, diferentemente da televisão aberta, a *Netflix*, especificamente, em questão de produção de ficção seriada, foca na disponibilização total do conteúdo de

uma temporada, o que também modifica o consumo comparado às séries que lançam episódios semanalmente. Essa nova prática de consumo é nomeada *binge-watching* (Castellano; Meimaridis, 2016).

A segunda narrativa seriada, para Machado (2000), é aquela em que os personagens principais são os mesmos ao longo das temporadas – nome dado para um conjunto de capítulos ou episódios – e, em um único episódio, o conflito-base é solucionado. Neste caso, segundo o autor, em cada novo episódio surgem mais elementos e conflitos que podem contribuir para a trama e para o quadro geral do seriado, mas que podem ser assistidos aleatoriamente e entendidos de forma isolada. Essa narrativa é muito explorada pelos *sitcoms*⁶, ou seja, séries de comédia que acompanham histórias de um grupo familiar, um grupo de amigos ou um local de trabalho. Nessas narrativas, os personagens enfrentam diferentes tipos de desavenças cotidianas – formando o clímax na narrativa – que são resolvidas em um único episódio.

O terceiro e último tipo de narrativa seriada é aquele em que apenas o título e a estrutura narrativa dos episódios permanecem o mesmo. As histórias de cada episódio possuem um desfecho e podem ser assistidas de forma isolada e aleatória. Nessa narrativa, os personagens e os atores também mudam a cada capítulo, e, em alguns casos, os roteiristas e diretores também podem variar (Machado, 2000).

Um exemplo é a série *Modern Love* (2019), disponível na *Amazon Prime Video*. A série é baseada em uma coluna homônima, publicada no periódico *The New York Times*, em que as narrativas trazem histórias sobre o amor – não apenas amor romântico, contendo também histórias sobre família, amigos, entre outros – inserido no cotidiano de pessoas comuns.

Os tipos de narrativa, assim como os fluxos televisivos, não se solidificam em cada serialização, ou seja, um seriado de televisão pode apresentar elementos de mais de um tipo de narrativa por vez. Além disso, os gêneros televisivos se somam em uma infinidade de definições e características, o que nem sempre faz com que os identificar, dentre as ficções seriadas televisivas no Brasil, seja uma tarefa fácil. É comum, por exemplo, uma forma de serialidade que represente um eco de outras obras, ou seja, faça referência – direta ou não – a uma outra obra em formato de paródia ou, ainda, de forma que seja uma homenagem prestada à original (Eco, 1994; Motter, 2006).

⁶ *Situation Comedies*, traduzido como “comédias de situação”.

O audiovisual brasileiro, por si só, não se fecha totalmente em um gênero narrativo. Ou seja, uma telenovela pode apresentar traços de drama, fantasia, realismo mágico, entre outros. Da mesma forma, o gênero de ficção científica se mescla a características de outros gêneros narrativos, o que – segundo a hipótese que guia esta pesquisa – faz com que algumas produções sejam “tão brasileiras”.

Em uma divisão mais operatória, Mungioli (2012) cita as diferenciações existentes entre série e seriado. Segundo a autora, essas características tomam por base as estruturas estadunidenses de serialização e adaptam-se às brasilidades. Sendo assim, a série segue uma estrutura diegética com arcos narrativos que perpassam seus episódios sequentes até uma conclusão – como, por exemplo, o fim de uma temporada anual. O seriado, por sua vez, tem seus arcos narrativos encerrados no fim de um episódio, ainda que seus personagens sigam os mesmos nos episódios sequentes – é o estilo de narrativa que, para Machado (2000), pode ser assistida de forma aleatória. Outro ponto a ser considerado nesses dois estilos de narrativas seriadas é que as séries e os seriados se dividem em episódios – que são nomeados como tal –, já a telenovela tem sua divisão nomeada de capítulos.

O imaginário tecnológico presente em 3% (Netflix, 2016) reflete a mistura de gêneros narrativos e a relevância desse audiovisual para compreendê-lo para além da indústria do entretenimento. Um aspecto a ser considerado nessa mescla de gêneros é que a divisão da série, ao contrário do que se espera – como citado anteriormente através de Mungioli (2012), seguindo essa lógica a divisão seria em Episódios – é nomeado Capítulo.

Silva (2014, p. 245) acredita que, para que uma cultura das séries se fortaleça e se estabeleça, passa-se por três condições: sofisticação das formas narrativas, contexto tecnológico e novos modos de consumo. Em relação à forma, o autor usa o exemplo de sitcom, e os gêneros melodrama e policial. Pensando nas narrativas mais atuais, cita-se duas séries que, sob perspectiva da pesquisadora, são narrativas complexas por mesclarem diferentes gêneros e outros elementos complexos em sua construção.

A primeira é *This is Us* (2016), dirigida por Fogleman, narra a dramática história na família Pearson. Os elementos que a complexificam e, de certa forma, trazem elementos não muito explorados por séries televisivas, são relativos às linhas temporais da narrativa. A história não é contada de forma contínua e cronológica da diegese

narrativa, as linhas do tempo – presente, passado e futuro – mesclam-se e se completam ao longo das 6 temporadas. São muitos os indicativos da linha temporal, como, por exemplo, a idade dos três filhos indica em qual momento da vida a família se encontra. Outra série que apresenta níveis complexos de desenvolvimento é *Jane, The Virgin* (2014) – dirigida Jennie Snyder Urman – porque, além de também explorar linhas temporais simultaneamente, simula o formato de telenovelas – mesclando elementos da telenovela brasileira, mexicana e venezuelana, esta última citada abertamente na narrativa.

O contexto tecnológico diz respeito à circulação e formas de consumo – a terceira condição é atrelada à segunda –, variando de acordo com o contexto tecnológico do local de produção da narrativa. Por fim, o consumo, a relação dos espectadores com o produto. A forma como acontece a circulação influencia nessa interação, já que acontecem movimentos como o da base de fãs. 3% (Netflix, 2016) é um exemplo significativo dessa condição, já que grande parte da influência para que a série fosse notada pelo grande *streaming* foi o alarde feito pelos fãs na internet. A adaptação das séries ao contexto tecno-científico e às formas de consumo leva, ao que Munglioli (2018) reforça como parte fundamental da cultura das séries, a seriefilia – análogo ao termo de cinefilia, relativo ao consumo dos produtos cinematográficos.

Também implica a criação e o desenvolvimento de grupos especializados para assistência e discussão das séries, incluindo reuniões e encontros presenciais ou online para debates e realização de publicações (online ou impressas) que extrapolam os limites da academia, da indústria de comunicação ou dos chamados profissionais da televisão. É, portanto, a dimensão cultural e simbólica desses produtos aliada à sua importância econômica na indústria de televisão e de entretenimento em geral que tem chamado a atenção de pesquisadores e criado terreno propício para a cultura das séries. (Munglioli, 2017, p. 2)

Pesquisar as narrativas seriadas televisivas implica considerar ainda influências estrangeiras que se costuram aos audiovisuais de ficção científica, bem como as importações de termos, tecnologias e ciência. Por isso, inicia-se uma breve contextualização do gênero e seus elementos centrais.

3.4 Construção científica acerca de 3%

A série *3%* (Netflix, 2016) conta com uma base de pesquisas não apenas no campo da Comunicação e se expandindo para áreas como Estudos Literários, Cinema e História. Um produto cultural de caráter futurístico e distópico abre uma gama de possibilidades de análise do material em conexão com o tecido social brasileiro. Na pesquisa sobre Ficção Científica, percebe-se que o termo ganha uma nova roupagem quando se trata do Brasil e da América Latina, já que o gênero se mostra mesclado a outros, ganhando novas características que dialogam com contextos específicos de países do sul global – contextos agora contados por narrativas produzidas aqui, pela perspectiva desses próprios países.

Almeja-se, assim, contribuir para o campo trazendo uma perspectiva dos estudos culturais e ficção científica brasileira, buscando compreender *3%* (Netflix, 2016) como um produto cultural que carrega consigo identidades nacionais, cultura brasileira e problemáticas socioculturais atuais do Brasil. Somando-se, ainda, aos estudos como o de Pâmela Bernardo (2021) – com o foco na perspectiva do afrofuturismo e o protagonismo negro na série –, Rogério Ferraraz e Ana Chaga (2023) – buscando compreender a ficção científica seriada brasileira – e Alexandre Scarpelli (2020) – analisando o som e a música no cinema brasileiro.

Além da importância da conexão da ficção científica nos estudos que refletem acerca da sociedade brasileira, o objeto de pesquisa possibilita analisar seu contexto de produção. A série foi originalmente lançada em 2011 na plataforma YouTube em formato de web série, com baixo recurso de produção, os criadores buscaram editais para financiamento – refletindo o retrato da dificuldade de produção audiovisual seriada brasileira. Ainda que não tenha sido essa a forma da série se manter financeiramente, foi aos poucos ganhando uma base de fãs, o que contribuiu para o maior reconhecimento online da narrativa e uma divulgação mais sólida. Produções desenvolvidas em universidade colocam em questão alguns aspectos importantes para esta pesquisa: o baixo custo de produção; o espaço de experimentação possibilitado pelo ambiente acadêmico; por fim, a fuga das rígidas exigências do mercado (Andrade, 2018).

Posteriormente, em 2016, começou a ser produzida pela *Netflix*, contando com cinco roteiristas no processo de escrita da narrativa de quatro temporadas – Pedro Aguilera, Jotará Crema, Cássio Koshikumo, Ivan Nakamura e Denis Nilsen. Assim, foi a primeira série brasileira a ser produzida pela Netflix – o Brasil foi o segundo país da

América Latina, estreando em 190 países. Após *3%* (Netflix, 2016), a plataforma passou dois anos antes de investir em outra produção seriada brasileira (Ikeda, 2022). A série tornou-se a produção seriada não inglesa da *Netflix* mais assistida do mundo (Amendola, 2020; Ikeda, 2022).

Entre novembro de 2016 e agosto de 2020, soma-se quatro temporadas e 33 episódios. Criada por Pedro Aguilera, a série narra a história, que se passa no ano de 104, de um Processo que seleciona apenas 3% da população – majoritariamente pobre e vivendo em miséria – para chegar até a utopia prometida em Maralto. Na primeira temporada, alguns personagens, como Michele (Bianca Comparato), Rafael (Rodolfo Valente) e Joana (Vaneza Oliveira), comandados e orientados por Ezequiel (João Miguel), passam por provas que envolvem questões físicas e psicológicas. As provas de caráter eliminatório – e de teor e discurso meritocráticos – carregam a promessa de uma vida melhor para o(a) vencedor(a).

Assim, narra a história de um mundo dividido em dois: de um lado, detentores da tecnologia e da ciência, a cidade utópica de Maralto; de outro, a pobreza e a miséria socioeconômica de 97%, o Continente. A barreira simbólica que separa essas duas sociedades é o Processo, em que, por meio de provas psicológicas e de raciocínio lógico, selecionam apenas 3% da população geral para integrar um mundo utópico.

A divisão de dois mundos se iniciou através de um pulso magnético, lançado pelos líderes do projeto utópico, momento em que toda a tecnologia que transpassava seus “muros” foi destruída, e o poder tecnológico se centra nas mãos de Maralto. Assim, desdobra-se a narrativa carregada de características intrínsecas ao gênero da Ficção Científica – como aparatos tecnológicos futurísticos – ao lado de discussões relevantes do tecido social brasileiro – como as festividades brasileiras, a pobreza e desigualdade socioeconômica.

Em entrevista concedida ao site *Esquerda Diário* (Dalgalarrodo, 2016), Daina Giannecchini – uma das diretoras da série – menciona a importância da Lei 12.485, do Fundo Setorial do Audiovisual, e o incentivo Ancine na produção e circulação de audiovisuais brasileiros (Brasil, 2011). A partir de Chamadas Públicas da associação, produtores conseguem suporte para que as produções brasileiras circulem no mercado de entretenimento. *3%* (Netflix, 2016) foi a primeira série brasileira a ser veiculada pela Netflix e, em 2016, ano de seu lançamento, a distribuição de audiovisuais brasileiros

por distribuidoras internacionais bateu a marca de 2.000 milhões de reais (Observatório Brasileiro do Cinema e do Audiovisual, 2016)⁷.

Após a primeira temporada, a série teve grande adesão no Brasil e no exterior, e, já consolidada, seguiu sendo largamente consumida na Austrália, Canadá, França, Itália, Coréia do Sul e Turquia. Além do marco de ser a primeira narrativa seriada no Brasil com a coprodução da Netflix (Ferraz, 2019; Netflix Media Center, 2020). O público-alvo da série em seu período de lançamento (2016 a 2020), segundo Gonçalves e Soares (2022), foi de jovens de ambos os gêneros de 18 a 29 anos.

Assim, a série foi importante marco para produções nacionais de ficção científica, o que fez gerar certas questões que norteiam esta pesquisa, como: o que diferencia essa obra das ficções científicas produzidas fora do Brasil? Considerando que a ficção científica pode carregar um imaginário de um país, quais pontos são essenciais para se represente uma identidade brasileira através dessa narrativa? Como não são questões simples de se obter a resposta, inicia-se a trajetória da definição de um imaginário tecnológico, para, então, refletir sua relação com o gênero da ficção científica.

⁷ O Anuário Estatístico do Cinema Brasileiro mapeia os audiovisuais lançados no cinema, traçando as estatísticas de sala de cinema por região – entre outros aspectos. O documento não faz a relação de audiovisuais lançados em *streamings* específicos, apenas um panorama de circulação via online.

4 IMAGINÁRIO TECNOLÓGICO E FICÇÃO CIENTÍFICA

Este capítulo tem como objetivo, primeiramente, percorrer as definições dos conceitos de imaginário e imaginário tecnológico, considerando que a ficção científica é uma significativa propulsora dos signos que fomentam os imaginários de uma sociedade. Na segunda subseção, traça-se a conexão entre uma nova tecnologia e o movimento no imaginário causado por ela, para, na seção seguinte, trazer definições de utopia e transformação social em diálogo com as narrativas de ficção científica. Por fim, são abordadas certas definições do que é e quem define o que é a ficção científica, refletindo sobre o cenário brasileiro e mundial acerca do gênero narrativo.

4.1. Imaginário Tecnológico

Narrativas de ficção científica tendem a refletir o contexto e o imaginário de seu país de produção, ainda que isso não seja uma regra. Ao relacionar o referencial teórico desta pesquisa, tem-se o intuito de refletir o audiovisual brasileiro – incluindo certas obras cinematográficas – juntamente ao conceito de imaginário (Maffesoli, 2001; Silva, 2021) e imaginário tecnológico (Tucherman, 2005). De forma com que se possa pensar as narrativas ficcionais como possíveis propulsoras de signos que fomentam a movimentação do imaginário (Felinto, 2003).

Para Survin (1977), uma narrativa de ficção científica deve apresentar um elemento que representa uma novidade – seja ele uma tecnologia, uma ferramenta ou até mesmo um indício – que interliga o mundo fictício da série à realidade social em que ela foi produzida, chamada pelo autor de *novum*. Dessa forma, o espectador consegue comparar sua realidade, ainda que não conscientemente, à realidade da ficção científica e estabelecer conexão – ou se perder nas linhas – entre real e ficcional.

O autor baseia-se no marxista alemão Ernst Bloch (1885-1977) para delimitar o conceito no gênero literário. Ainda que Survin (1977) trate de obras literárias do gênero narrativo, suas ideias podem servir de base para pensar a produção audiovisual, incluindo a problematização recorrente do aparato tecnológico como ponto central da narrativa (o que nem sempre é suficiente para alavancar a produção) e da questão orçamentária da produção audiovisual (quem tem a renda para a alta produção orçamentária no Brasil?).

Assim, o ambiente das narrativas é sempre contextualizado e localizado no espaço e no tempo⁸. Essa localização implica até mesmo a linguagem e formas de comunicação da situação em que se encontra a narrativa. Com isso, o autor reforça que uma inovação tecnológica ou um cenário utópico pode ser compreendido de formas diferentes a depender do momento em que essa ficção científica é consumida.

O cinema, por vezes, torna-se mais categórico em relação aos gêneros narrativos, ainda que alguns tenham características que se aproximem da ficção científica, mas que não há consenso na categorização como tal. Por exemplo, *Bacurau*⁹ (2019), de Kléber Mendonça Filho e *Divino Amor* (2019), de Gabriel Mascaro. Tereza Spyer (2019), em seus estudos sobre as distopias brasileiras, analisa ambos os filmes e apresenta algumas características que os aproximam da ficção científica¹⁰.

A conexão da narrativa de *Bacurau* (2019) com o contexto brasileiro, fugindo das estereotipias do sertão (Spyer, 2019), estabelece o *novum*. Em *Divino Amor* (2019), a forte presença da tecnologia na narrativa (Spyer, 2019) – lembrando que a própria tecnologia, ou aparato tecnológico, é considerada *novum* – faz com que seja categorizado como ficção científica. O filme narra a história de um futuro próximo tomado pelo fundamentalismo religioso, e explora temáticas religiosas, sexualidade e controle de corpos. As tecnologias exploradas são conhecidas no contexto atual, no entanto, adaptadas para um futuro distópico – por exemplo, o escaneamento da saúde habitantes é usado para controle matrimonial e para controle populacional, identificando mulheres grávidas. Ambos os filmes podem ser considerados o que Lins (2023) chama de Cinema de Invenção

[...] acreditamos que um diálogo com a ficção científica e com o período do cinema brasileiro do final dos anos 1960 e começo dos anos 1970 – mais notadamente os filmes que o crítico Jairo Ferreira chamou de cinema de invenção – foi a marca forte que veio renovar os

⁸ Segundo Suvin (2021), o *novum* molda o cronotopo, conceito delimitado por Bakhtin (1975 *apud* Survin, 2021) referente às relações diretas das produções culturais com o espaço-tempo em que se encontram.

⁹ O filme mistura gêneros como o drama, suspense e ficção científica e narra a história de um povoado localizado no sertão nordestino brasileiro que precisa lutar com as próprias mãos pela sobrevivência de uma terra que virou alvo de ataque externo e foi abandonado pelo governo local.

¹⁰ A distopia – assim como a utopia – é considerada para alguns autores como característica das narrativas de ficção científica, ainda que, por vezes, não seja a única que sustente a produção no gênero (Roberts, 2018)

procedimentos estéticos na filmografia nacional, e que passou a refletir, no campo do imaginário, a vertiginosa desorientação que afeta parte da população brasileira em sua experiência cotidiana de viver em um país em crise (Lins, 2023, p.3-4)

Ao encontro disso, Felinto (2003) enfatiza a importância de não destemporalizar o imaginário, reforçando que, ainda que pareçam, por vezes, universais, não se deve concluir que não se modificarão com o tempo e o espaço em que são identificados. O autor aponta, ainda, o caminho em que se percorre a narrativa mítica, em que a “intemporalidade e universalidade” (2003, p. 175) do imaginário estático e absoluto são cravadas no mito – sendo estes configurados como “verdades absolutas”. Assim, não se opõe veementemente a ideia de mito ou narrativas míticas. A crítica do autor se dá ao uso do mito como verdade imutável, em que é comumente usado como recusa a mudanças e recusa à reflexão mais profunda sobre anseios e angústias de uma sociedade. Dessa forma, nas narrativas de ficção científica, a atualidade é um importante fator a ser considerado no momento de análise (Marques, 2002).

Em 2016, ano de lançamento do objeto de pesquisa, o Brasil passava por conturbado cenário político. Após de impeachment da então presidenta Dilma Rousseff, Michel Temer tomava posse e dava novos rumos, guinados à direita, ao país. O imaginário tecnológico, segundo Tucherman (2005), marca a presença da tecnociência na vida em sociedade – no âmbito social e no individual. A tecnociência indicada pela autora é composta pelo tripé das ciências na contemporaneidade: biotecnologia; ciências cognitivas e ciências da informação. Assim, a sua existência implica a influência direta na política, ética, e outros campos sociais, de forma com que a constante mudança nos processos sociais (Nobert, 2011) seja equivalente à constante mudança do imaginário tecnológico de uma sociedade.

O conceito de imaginário aqui traçado vai além da definição de conjuntos de imagens permeados pelo senso comum de um grupo ou uma comunidade, que tende a se repetir. Considerando os avanços tecnológicos e a presença da mídia, o imaginário se faz “uma rede etérea e movediça de valores e de sensações partilhadas concreta ou virtualmente” (Silva, 2003, p.9).

Segundo Durand (2002), ele pode ser notado apenas em processo, já que o acesso é possibilitado quando é externado. Os aspectos centrais do imaginário, para o

autor, são os *schèmes*¹¹, as imagens primordiais (ou seja, os arquétipos), símbolos, mito e, por fim, estruturas e regimes (Tonin, 2016). As estruturas figurativas são, assim, como o autor define os arranjos da imaginação para processar as imagens simbólicas – processo interno ao ser humano – que são, posteriormente, determinadas através de uma cultura de uma comunidade e/ou uma sociedade (Barros, 2017).

Maffesoli (2001) enfatiza a definição de imaginário como algo real, influente nas ações políticas, nos valores morais, na ética, entre outros, além de contribuir para a própria construção dos campos simbólicos e suas conseqüentes disputas. Assim, descarta a possibilidade da ideia de imaginário como um aspecto inexistente ou irrelevante socialmente, já que o imaginário “atravessa todos os domínios da vida e concilia o que aparentemente é inconciliável. Mesmo os campos mais racionais, como as esferas política, ideológica e econômica, são recortados por imaginários” (2001, p.78).

Considerando os aspectos estabelecidos pelo senso comum do que se espera em uma história de ficção científica – a ciência e a tecnologia –, o imaginário, caso ainda preso a uma suposta constância, pode enxergar a tecnologia como “promessa de uma solução mágica para os problemas da modernidade” (Felinto, 2003, p. 176). Ademais, isso ocorre também com a ciência, envolta de disputas por posições de dominação e detenção de maior capital simbólico. Segundo Bourdieu (1983), cabe à comunidade científica definir o que é ou não é científico. Isso varia conforme o tempo e de quem está no poder e é baseado nas disputas que ocorrem no campo na luta pela autoridade científica¹².

A ficção científica [...] tem consciência da História e é desenvolvida de acordo com tal: suas narrativas são construídas a partir da concepção de uma linha de prosseguimento histórico. [...] Diferentemente dos contos de fada, da fantasia e dos mitos, [...] a ficção científica mantém uma conexão, mesmo que hipotética, com a percepção humana do mundo real e seu desenvolvimento temporal. (Teixeira, 2010, p.32, *apud* Brum; Santos, 2022, p.46)

¹¹ “Factividade e a não substantividade geral do imaginário” (Durand, 2016, p.40 *apud* Barros, 2017, p.3).

¹² O autor explica que o capital científico se refere à capacidade técnica e o poder social de agir e falar legitimamente em nome da ciência. Para ele, a autoridade científica não está restrita a um conjunto de capacidades puramente técnicas. Estão relacionadas a um poder simbólico, da representação social (Bourdieu, 1983).

Ciência e tecnologia configuram-se como produtos mágicos pensados por outrem, ou seja, há um afastamento da reflexão sobre esse assunto, já que supostamente estão prontos, terminados, ou são problemas a serem resolvidos sem que envolva cidadãos comuns.

Wolfgang Iser (1993) *apud* Felinto (2003) considera o imaginário como mediador do que se tem da ideia do real e do ficcional, de forma com que um não exista sem o outro. É possível, ainda, relacionar a linha tênue entre real e ficcional refletindo sobre a ideia de hiper-real e imaginário de Baudrillard (1991) – que será mais explorado mais adiante –, e aproximando-se do pensamento de Marques (2002, p.48), em que “a realidade se mostra mais imaginativa do que a própria ficção”.

Bakhtin (2014) afirma a existência de uma plurivalência social do signo ideológico, de forma com que o imaginário nunca seja estático. Ainda que o autor critique a ideia de ‘inconsciente coletivo’ – entendido por ele como elemento abstrato e não relevante socialmente –, é possível relacionar essa ideia do signo social “móvel” à ideia de imaginário, já que ele se modifica de acordo com o tempo e o contexto. De encontro às ideias do autor, Silva (2021) estabelece a relação entre a gama de signos e um objeto.

No entanto, de forma pragmática, o autor traz cinco versões de definição sobre o conceito: 1) Imaginário como ambiente ou atmosfera – que se aproxima das ideias de Maffesoli (2001); 2) Imaginário como ficção compartilhada – baseando-se na ideia de que a ficção compartilhada garante a coesão de uma sociedade; 3) Imaginário como fantástico do cotidiano – colocando em questão as fronteiras entre real e ficcional; 4) Imaginário como memória afetiva – pensando o conceito e seu impacto individual; e, por fim, 5) Imaginário como excedente de significação – o reconhecimento do não-saber dentro do discurso científico, o lugar da falta no mundo de explicações (Silva, 2021).

Sendo a tecnologia um importante aparato na construção constante do imaginário (Maffesoli, 2001) – principalmente no imaginário tecnológico –, é possível relacionar essa promessa de resolução mágica de problemas sociais explorada em narrativas de ficção científica, como as narrativas seriadas do mesmo criador, *Onisciente* (Netflix, 2020) e *3%* (Netflix, 2016). Ambas as séries estão na plataforma de *streaming Netflix* e possuem pontos de aproximação do *novum*, a primeira por narrar a

história de uma sociedade tecnológica monitorada por um sistema de controle através de câmeras e drones – chamado Onisciente –, que se propõe a compor o sistema judiciário e legislativo dessa comunidade. E a segunda, objeto desta pesquisa, por percorrer a vivência de três sociedades em que a tecnologia tem significados diferentes, como será analisado nessa pesquisa.

No que diz respeito ao campo da Comunicação, faz-se necessário pensar também sobre a existência destes nos meios. As tecnologias do imaginário (Felinto, 2003; Silva, 2030) que compõem o imaginário tecnológico podem ser entendidas como aparatos da comunicação, já que são “capazes de exercitar os sentidos (especialmente a visão) e fomentar a atividade do imaginário” (Felinto, 2003, p.181).

Esse exercício de movimentação intensificado pela mídia, mais especificamente pelas plataformas de *streaming*, implica o aumento do fluxo de símbolos e signos (Maffesoli, 2001). Considerando o caráter multifacetado do conteúdo seriado audiovisual – e o intrínseco espetáculo vinculado à mídia, discutido por Debord (1967) – busca-se focar aqui nas narrativas seriadas e a troca de signos que acabam por compor o imaginário tecnológico.

Segundo Català Domènech (2011), o uso dos personagens nas narrativas ficcionais pode ser uma efetiva forma de captar e unir os imaginários em uma única figura e, assim, facilitar a identificação do sujeito “real” com o sujeito “ficcional”. Uma vez identificado, a troca de símbolos segue seus fluxos no imaginário tecnológico, tornando ainda mais tênue a linha em que se divide o ‘real’ e o ‘ficcional’.

Pensando essa relação entre real e o ficcional estabelecido nas narrativas de ficção científica, bem como a relação entre ser humano e tecnologia, busca-se, então, refletir sobre a troca de signos, símbolos, valores, entre outros, expandidos pelos seriados em questão.

4.2. Tecnologia Utópica e transformação social

A cada nova descoberta da ciência, como uma nova tecnologia, que impacta a humanidade a ponto de incomodar e, de certa forma, aparecer regularmente em telejornais, podcasts, revistas e os mais diversos tipos de mídia essas questões voltam à tona. Um exemplo mais recente é o ChatGPT, lançado pela empresa estadunidense OpenAI, em novembro de 2022, alcançando 100 milhões de usuários em janeiro de

2023. O novo aparato consegue responder, por meio de textos, perguntas dos mais variados temas e, para testar seu alcance, foram feitas experiências, como: vestibulares para o curso de medicina (resultando na sua aprovação); testes básicos de raciocínio lógico (gerando alguns resultados controversos); e até mesmo usuários pedindo para que a tecnologia escrevesse poemas.

Ainda que não seja certo que esse novo aparato seja capaz de sempre surpreender com acertos em suas respostas, sua construção foi o suficiente para que as antigas questões presentes na ficção científica fossem revisitadas. A tecnologia fez tanto movimento no imaginário da sociedade que, novamente, foram questionados valores morais, ética e até mesmo o temido medo mercadológico – perder o emprego para as máquinas.

Segundo o jornalista Olavo Amaral (2023), da Revista *Piauí*,

o que chamou mais atenção da opinião pública foi que, confrontado com perguntas improváveis, ele logo se torna um mentiroso contumaz, capaz de inventar referências, imaginar fatos e alucinar situações implausíveis – o que, aos olhos de muitos, apenas contribui para torna-lo mais humano. (Amaral, 2023, p.20)

A tecnologia é usada para alcançar os desejos humanos e/ou para otimizar as atividades já desenvolvidas pela humanidade – sejam elas práticas do cotidiano ou ainda em forma de tentativa de mudança de contexto social. Com isso, a instabilidade entre a tecnologia e a definição de sociedade tecnológica fez gerar o questionamento das múltiplas possibilidades de experiência frente a essas técnicas (ou tecnologias) (Tucherman, 2003).

Ademais, o estudo da Ficção Científica possibilita a reflexão do ser humano quanto criador e, ao mesmo tempo, refém dessas técnicas. Os aparatos tecnológicos que, por vezes, mostraram-se como elementos facilitadores da vida humana – ou como a própria extensão do ser humano (McLuhan, 1974) –, aparecem para colocar em questão a ética e os valores morais da sociedade: a faca de dois gumes.

Assim, o conhecimento científico e tecnológico que se amplia constantemente pode proporcionar invenções salvadoras da vida humana – como, por exemplo, o desenvolvimento da vacina –, ao mesmo tempo que essa mesma combinação de saberes – ou poderes? – pode dizimar milhares de pessoas (Baldessin, 2006) – por exemplo, a

exploração desenfreada de recursos naturais, seja ela em nome do lucro ou da ciência. Nesse contexto, comumente o ser humano é a causa e a própria vítima.

No que tange às narrativas de ficção científica, o utópico perpassa não apenas a dinâmica social, mas o próprio ser biológico – por exemplo, o sonho utópico da imortalidade. A naturalidade pela qual o gênero transita diferentes áreas do saber, multiplica as possibilidades de reflexão acerca da temática que envolve ciência, tecnologia e ficção (Tucherman, 2003; Oliveira, 2012). Dessa forma, pretende-se aqui refletir sobre o utópico de Frederic Jameson (2021) em conexão com a ideia de metáforas de transformação de Hall (2003).

Tudo o que é produzido no campo da arte é baseado nos sentidos (Stapledon, 1968 *apud* Jameson, 2021). Partindo dessa premissa, Jameson (2021) afirma que, se isso for consolidado, a utopia e a ficção científica estariam fadadas ao fracasso. No âmbito social, significaria que toda a produção de imaginação estaria refém do modo de produção. Além disso, nessa perspectiva, a Utopia teria apenas o propósito de aprisionar o ser humanos em sua própria realidade. O autor (2021) recorre a Hebert Marcuse (1898-1979) para falar que a própria separação entre cultura e arte com a dinâmica social – sendo a cultura “como um domínio de direito próprio” (2021, p.20) – tende a colocar a cultura como descartável e frívola, ainda que seja um espaço de possibilidades de crítica e denúncia.

As narrativas de ficção científica trazem, por vezes, o que o autor problematiza em relação ao imaginário de utopia: a eliminação total do suposto maior problema social. Um dos exemplos trazido pelo autor é o ‘enclave monetário’ (Jameson, 2021, p.47). Por um lado, um corpo estranho – dinheiro, ouro, prata etc. – como raiz de todo o mal social, e, simultaneamente, algo que pode ser expurgado socialmente sem grandes consequências além da felicidade plena. Nessa perspectiva, a Utopia seria, então, um lugar possível dentro de superestrutura?

Relaciona-se, assim, ao que Hall (2003) critica em relação às metáforas de transformação. Se a busca pela transformação social não for baseada em uma mudança que envolva a reflexão sobre o domínio social e simbólico, ela se torna reducionista e passível de repetição – além da visão simplista da existência de um dominador e um dominado passivo.

Essas metáforas concebem o social, o simbólico ou o cultural como se fossem costurados um ao outro por uma correspondência rudimentar;

de tal forma que, quando as hierarquias sociais são derrubadas, uma inversão dos valores e símbolos culturais tem que acontecer, mais cedo ou mais tarde. (Hall, 2003, p.214)

Esse pensamento reducionista pode acontecer também quando a tecnologia – em par com a ciência – é vista como salvadora de uma sociedade em ruínas. Em que o imaginário, preso a sua suposta constância, pode enxergar a tecnologia como “promessa de uma solução mágica para os problemas da modernidade” (Felinto, 2003, p. 176).

Na série de ficção científica do mesmo criador de *3%* (Netflix, 2016), *Onisciente* (Netflix, 2020), por exemplo, o Sistema funciona como um “anulador” da sociedade – no aspecto social e cultural –, em que a cidade é submetida à tecnologia. Todos os indivíduos são submissos a essa tecnologia e precisam, simultaneamente, serem gratos a ela por, supostamente, estabelecer a segurança e atuar como “governo imparcial”. A anulação de uma sociedade conduzida por atos humanos implica, na narrativa, um cenário ideal para uma sociedade futurista. E é nesta premissa que o seriado se baseia para desenvolver a ficção científica.

Às metáforas de transformação, Allon White (1986) *apud* Hall (2003) propõe uma diferente perspectiva, considerando os domínios cultural e social europeu. O autor – influenciado também por Bakhtin, na ideia do ‘carnaval’ – considera que tudo o que foi produzido pelas ‘classes baixas’ e rejeitado pela burguesia aparecia constantemente nas obras consumidas pelas ‘classes altas’, ainda que de forma mascarada.

A narrativa da série *3%* (Netflix, 2016), diferentemente de *Onisciente* (2020), considera a existência de uma população que, ainda que pareça inicialmente submissa a uma classe dominante, resiste e vive. Os aspectos socioculturais se mostram lentamente na narrativa, em que se pode identificar os símbolos de uma população que também vive uma cultura e detém suas formas de poder.

Outro aspecto da utopia, sugerido por Jameson (2021), envolve a hipótese de que a utopia é, por vezes, associada ao tempo, como se para que houvesse real mudança no cenário social, seria preciso um rompimento abrupto do tempo para uma nova sociedade. Assim, o utópico seria uma ruptura com o progresso técnico-científico, de modo com que seja esse o principal aspecto para a pausa da mudança. Antônio Bispo – ou, Nego Bispo, ativista e escritor quilombola – também fala sobre a relação da sociedade com o tempo. Implica-se, no imaginário social, a passagem do tempo como uma linha reta contínua e crescente – principalmente no que diz respeito ao tal

progresso técnico-científico –, no entanto, o autor chama para a reflexão do tempo como cíclico: começo, meio, começo. Sendo assim, não seria preciso uma grande revolução de novas descobertas, mas uma ressignificação do que já existe (Ilustríssima Conversa, 2023).

Este pensamento, refletido na ficção científica, também ganha um sentido: se os mundos utópicos imaginados nas obras de ficção científica buscam se afastar completamente da realidade existente, ainda que inconscientemente, eles se aproximam de uma realidade que já está dada. Não é por acaso que comumente narrativas do gênero abordem um futuro tecnológico em contraposição de um passado obsoleto. A série *3%* (Netflix, 2016) traz também o paradoxo do tempo-espço: se comumente é associada essa relação futuro-tecnologia e passado-obsolescência, a série mostra como futuro um lugar, localizado geograficamente no mesmo plano temporal do passado obsoleto. Maralto, acima do mar, representa o futuro tecnológico, enquanto o Continente, abaixo da linha do mar, representa o passado obsoleto.

Outro ponto relacionado a isso será proposto como parte da análise nesta pesquisa, buscando refletir acerca dos aparatos tecnológicos existentes na série *3%* (Netflix, 2016), que buscam dar um sentido futurístico à narrativa, e a relação com as tecnologias conhecidas pela humanidade – isso, em breve, será posto.

A ficção científica pode se tornar, portanto, um lugar de exploração do utópico – em alguns casos, não separado do distópico – e de rumos para a humanidade. No entanto, ela esbarra em suas próprias contradições, no sentido de que uma narrativa, independentemente de seu formato, caminha para um final. Independentemente de qual seja, o fim determina o “limite para além da qual o pensamento não pode ir” (Jameson, 2021, p. 440). Seja ele um fim otimista, como uma sociedade subalterna se livrando das amarras do opressor e se libertando em pleno gozo da nova vida. Seja um fim trágico, como uma bomba iminente em direção ao mundo diegético, prestes a traçar o fim da existência humana.

4.3. Quem define o que é ficção científica?

Pensando nessa questão, busca-se traçar os conceitos e as possíveis origens, além de marcos importantes, da ficção científica, desde obras literárias, passando pelo cinema e chegando até as narrativas seriadas presentes nos *streamings*. Além disso, a

partir da ideia de que o gênero influencia e é influenciado pelo contexto espacial e temporal – principalmente em relação à ciência e à tecnologia contemporânea às obras – em que o produto cultural se encontra (Tucherman, 2003), problematiza-se ainda a produção de ficção científica brasileira, considerando também o incentivo (ou a falta dele) à prática (Suppia, 2007).

A priori, é preciso ter em mente essa fluidez da ficção científica. Ela muda, adapta-se e se transforma de acordo com o espaço e o tempo em que está inserida, acompanhando as grandes e pequenas mudanças na ciência, na evolução das pesquisas e nas transformações dos processos sociais de uma sociedade. De forma que

a ficção científica pode ser vista como um conjunto de alegorias e metáforas, que abordam impasses relacionados com temas que desbravam muitas vezes territórios que a própria ciência procurou evitar, como a metafísica, citando pelo menos um exemplo. (Mello, 2015, p. 2)

O gênero de ficção científica não tem um marco definido, especula-se seu início a partir da narrativa da novela escrita. Segundo Roberts (2018), o possível primeiro escritor, rotulado posteriormente como autor clássico do gênero, foi o Romano Luciano (c. 120-190 d.C.). Outros autores apontam a criação de revistas desse gênero no início do século XX, como a revista *Amazing Stories* (1926), criada por Hugo Gersback, ou, ainda, as criações de Julio Verne (Tucherman, 2003) – conhecido pela obra literária *Volta ao Mundo em 80 dias* (1873). Essa especulação do que é ou não ficção científica gira em torno dos elementos que compõem a narrativa e, por vezes, na diferenciação do que é considerado fantástico e o que é a ficção baseada na ciência.

É preciso lembrar que essas obras que aparecem como supostos marcos importantes do gênero são, em sua maioria, do final do século XIX e início do XX. Com exceção de Marry Shelley, autora de *Frankenstein* (1818), são raros os destaques às mulheres que produziam essas obras, assim, pouco se fala sobre elas. Além das obras ocultadas e as dificuldades imbricadas à escrita feita por mulheres, elas tampouco apareciam nas narrativas consideradas clássicas do gênero – como em Verne e H. G. Wells (Prata, 2023).

Não obstante, a publicação de autores e autoras negras foi por muito tempo apagada, levando autores como Mark Dery – escritor e crítico de ficção na década de

1990 – ao questionamento de onde estavam essas obras e quem as escreveu, considerando que

estranhava a pequena quantidade de autoras negras e autores negros na ficção científica, já que essa literatura constantemente aborda diferença, preconceito, o contato com o outro e diversos temas que são questões vividas pela população negra. Dery chamou de afrofuturismo a ficção científica de autores negros. (Souza; Dias, 2018, p. 299).

Assim, o afrofuturismo, que será explorado mais a frente nesta pesquisa, não chega nem ao menos ser considerado nas primeiras publicações literárias de ficção científica e por tempos também excluídos dos estudos do gênero.

Em um século de grandes descobertas científicas – em que a Ciência e a Igreja Católica disputavam território no discurso da verdade – as especulações imaginativas referentes ao universo eram, por um lado, revolucionárias, e, por outro, altamente condenáveis pela Igreja Católica. É preciso considerar ainda o aspecto eurocêntrico em que a ciência é colocada e, conseqüentemente, as escritas de ficção científica dos séculos XVII e XVIII, na qual as “literaturas vernáculas europeias, desconfiadas da latinidade, omitem vigorosas tradições da escrita latina” (Roberts, 2018, p. 116). Dessa forma, muitos estudiosos da ficção deixam de considerar sequer a existência de autores e escritos não europeus e não norte-americanos.

Por exemplo, no Brasil, os primeiros escritos de ficção científica – reconhecidos posteriormente como tal – são traçados já em meados do século XIX. Duas obras de Joaquim Felício dos Santos (1822-1895) ganham destaque, segundo Tavares (1986): *A História do Brasil, escrita pelo Dr. Jeremias no ano de 2862* (1862) e *Páginas da História do Brasil, escrita no ano de 2000* (1868-1873).

Ainda que tenha crescido e ganhado mais visibilidade ao longo dos anos, estendendo-se para além da escrita, Ares (2012) acredita que atualmente, no século XXI, ainda há resistência de críticos em debater o gênero como fenômeno cultural, ou como problema estético e discurso ideológico. Segundo a autora, isso acontece também pelas situações e problemas sociais retratados nas narrativas, principalmente ao que se vincula ao marginal e ao popular das obras produzidas pelos países da América Latina.

O século XIX traz para os textos de ficção científica o reflexo das mudanças das tecnologias nas indústrias, abrindo espaço para a premissa: quanto maior o desenvolvimento da tecnologia e maiores descobertas da ciência, mais ampla a narrativa

do gênero (Baldessin, 2006) – além dos temas que já vinham sendo explorados, como o futuro e novas formas de vida extraterrestre e suas relações interplanetárias. No entanto, um novo aspecto se destaca na ficção científica da época: a subjetividade (Roberts, 2018).

Essa nova fase é considerada por alguns autores como o marco inicial do gênero, com a obra mais famosa e atemporal de Mary Shelley (1797-1851), *Frankenstein* (1818) (Tucherman, 2003). A introdução da individualidade nos romances de ficção científica abriu espaço para o que os autores classificariam, anos depois, de ficção científica *soft* (branda), em que a história se desenrola em uma narrativa com foco no enredo e nos personagens, sem que o aparato tecnológico e científico tenha prioridade na narrativa.

Essa abertura faz com que se inclua no gênero diversas produções brasileiras que, anteriormente, não se classificariam como Ficção Científica. A mescla de características também influencia no que seria nomeado mais tarde como Ondas na Ficção Científica Brasileira – que será explorado mais à frente.

Por tempos, para a ficção científica, inteligência artificial futurística foi sinônimo do aprimoramento de corpos humanos – como foi explorado anteriormente no segundo capítulo, através do movimento do pós-humanismo –, assim, robôs andróides e humanoides eram o futuro da humanidade, podendo significar ruína ou triunfo (Regis, 2004). Além disso, ao lidar diretamente ou indiretamente com as ciências, toca em um ponto sensível na luta de poderes entre as ciências e não poupa “os constrangimentos da epistemologia nem a demarcação das suas fronteiras, sendo por isto, talvez, quase premonitória” (Tucherman, 2003, p. 8). Sendo assim, reflete também a dinâmica da sociedade ao levar para as telas as angústias e os desejos que permeiam os âmbitos individual e coletivo da humanidade.

No século XXI, inicia-se a discussão de que o caráter humanoide pouco importa quando comparado à abrangência e dificuldade de regulamentação das IA's. Nas obras de ficção científica, como reflexo deste pensamento, a ameaça passa a estar presente em todo lugar – computadores superinteligentes que expandem sua consciência e abandonam sua estrutura física, robôs que começam a pensar por si próprio e planejam vinganças contra a humanidade etc.

Estar presente no mundo contemporâneo implica viver a tecnologia, seja através do uso de dispositivos de comunicação, vida social, emprego ou entretenimento. Essa

relação permite que o imaginário de sua época seja expandido e se perca nas fronteiras entre ‘real’ e ‘virtual’ – sem que esses conceitos signifiquem oposição entre si (Regis, 2006).

Assim, retoma-se os a ideia do afrofuturismo: se por tempos autoras e autores negros foram desconsiderados nas obras de ficção científica, outras autoras e autores no século XXI (Souza; Dias, 2018; Quiangala, 2022; Soares; Martins, 2022; Souza, 2022) resgatam o que foi apagado. O movimento se torna simbólico no resgate dessas obras, já que, além de mesclar outros gêneros – algumas autoras chamam de ficção especulativa, como foi chamado nos estudos iniciais da ficção científica –, fala sobre o futuro de populações dizimadas, excluídas e estereotipadas por séculos (Womack, 2013 *apud* Souza; Dias, 2018).

Outro importante ponto a ser destacado nesse movimento é a representatividade, “o Afrofuturismo fornece perspectivas negras, nas quais os aspectos raciais são partes intrínsecas das obras” (Souza; Dias, 2018, p. 300). Duas obras literárias, analisadas por Souza e Dias (2018), são destacadas aqui como exemplos que carregam características dessa vertente da ficção científica: *Kindred: laços de sangue* (1979), de Octavia E. Butler, e *Quem teme a morte* (2010), de Nnedi Okarafor.

4.4 Mais alguns conceitos da Ficção Científica

Estar envolvido em uma cultura é, segundo Erik Davis (1998, *apud* Felinto, 2006) viver uma tecnocultura, já que a experiência da vida contemporânea está sempre embebida na tecnologia. No entanto, o que é chamado de cibercultura, segundo Felinto (2006), parece ser o momento em que o elemento tecnológico passa a ser uma preocupação recorrente e, conseqüentemente, passa a ser refletido e ressignificado, “como o fator central determinante das vivências sociais, das sensorialidades e das elaborações estéticas” (Felinto, 2006, p.3).

Assim, a importância dos estudos da ficção científica se estende para além do crescimento considerável pelo qual ela passa atualmente, mas também pelas novas formas de crítica política – sejam elas utópicas ou distópicas – e a construção de novas redes na sociedade (Ares, 2012). A forma com que a ficção científica lida com essa tal cibercultura contemporânea pode ser um caminho para que se compreenda a relação do ser humano com a tecnologia.

Alguns autores defendem a divisão da ficção científica em duas categorias: *hard*¹³; e *soft*¹⁴. Essa diferenciação diz respeito basicamente a como a ciência é tratada na narrativa, em que “a ficção científica *hard* é a mais próxima do modelo de ciência sem muito espaço para a imaginação, enquanto a ficção científica *soft* inclui algumas suposições sem base científica ou real” (Contartesi, 2017, p. 12). Um exemplo da primeira é a série estadunidense *The Expanse* – lançada em 2015 e com episódio final, após seis temporadas, em 2022 – baseada nas obras literárias de ficção científica de James S. A. Corey. A narrativa aborda de forma fiel e rigorosa elementos da ciência espacial e física, além de conectar ao contexto social através da política e de conflitos sociais. Já a série britânica *Doctor Who* (2005) – que estreou a 14ª temporada em 2024 – narra a história de Doutor, um viajante no tempo, e, ainda que se apegue a certos elementos da ciência e física, não tem como elemento base esse compromisso com a realidade (Santos; Morais, 2024).

Suvín (2021) rejeita a ideia de que a o gênero precisa, necessariamente, ter uma abordagem estritamente científica para que se valide como tal. É preciso, assim, que se amplie essa definição – sem desconsiderá-la – e pense a ficção científica para além do “conteúdo científico ostensivo” (1977, p.171). De forma similar, ainda que o conceito derive da ideia de “novo”, o autor é realista em relação ao termo, considerando que nada é essencialmente novo nas produções culturais.

Além disso, o autor reflete sobre como a própria definição social de ciência afeta a definição de ficção científica. As ‘ciências duras’ ainda ganham um destaque e uma legitimidade diferente das outras ciências – como antropologia, sociologia, comunicação etc. Assim, o poder simbólico (Bourdieu, 1989) dessa ciência é menor e menos valorizado socialmente. A ficção científica, segundo Suvín (2021), baseia-se muito mais nas ditas ciências não duras em suas narrativas, que oferecem o suporte necessário para o desenvolvimento do gênero.

Se a ciência e a tecnologia são também culturalmente definidas e estabelecidas na sociedade, o imaginário sociotécnico (Jasanoff, 2015) também refletirá e será refletido nas produções culturais de ficção científica. Assim, não se trata apenas do desenvolvimento – ou a falta dele – de novas tecnologias e da ciência, mas de uma

¹³ Traduzida do inglês como “dura”.

¹⁴ Traduzida como “macia”.

política que envolva as massas e provoque a percepção popular de que são temáticas que também lhes pertence (Skorupa, 2002 *apud* Suppia, 2007).

Com o maior desenvolvimento das tecnologias produção, a ficção científica pôde explorar recursos visuais que incrementavam as histórias. Com a chegada dos canais de *streamings*, o acesso aos filmes e às séries foi ampliado ainda mais. O *streaming* possibilita o usuário assistir filmes de forma síncrona e online – facilitando o acesso através das *smart TVs*, ou *smartphones*, por exemplo –, sem que tenha a necessidade de fazer download ou ter acesso aos DVDs (Aquino, 2021). Tornam-se, assim, caminho para a expansão dos conteúdos da indústria cultural, com a produção e divulgação em massa de produtos audiovisuais.

Não existe um consenso na definição do gênero de ficção científica. No Brasil, o que norteia as narrativas audiovisuais do gênero também é um emaranhado de definições, fazendo com que a linha que separa o que é ficção científica e o que é fantasia (entre outros gêneros) dificulte o mapeamento dessas produções. Sendo assim, indaga-se: a utopia pode ser considerada um *novum* na ficção científica?

No que diz respeito às produções audiovisuais de ficção científica brasileiras, Suppia (2007) explica como, muitas vezes, o gênero se baseia na alta tecnologia de produção, o que faz com que poucas obras ganhem espaço em grandes *streamings*. Entende-se, assim, que existem importantes narrativas seriadas de ficção científica brasileiras que não estão nas maiores plataformas de streaming – como, por exemplo, *Netflix*, *Amazon Prime*, *HBO* e *Apple TV* – e que, assim, o acesso a elas é restringido.

Para Baldessin (2006), a ficção científica surge como própria ramificação da utopia, já que ambas partem da invenção de novos mundos. Assim, o que os separa dos mundos paralelos da fantasia é o uso da ciência e da tecnologia para imaginar cenários possíveis. Nela, o caráter utópico, por mais destoante que se encontre da realidade, finca seus pés em uma ciência palpável, conhecida por seu espectador.

Pode-se compreender essa lógica ao analisar alguns aspectos centrais de 3% (Netflix, 2016). A divisão dos dois mundos no início da narrativa – Maralto e Continente – baseia-se em um pulso magnético lançado sobre o Continente, momento em que todas as tecnologias foram destruídas e que resulta na falta de produção de alimentos, falta de comunicação e miséria. A utopia que, por vezes, é pautada na ética da igualdade (Baldessin, 2006), inicia-se através do controle. Ou seja, o choque causado

à 97% da população faz com que apenas 3% detenham o poder advindo dessa tecnologia. No Maralto, a utopia de um mundo perfeito. No Continente, a distopia de um território sem lei.

Ramos (1993), por sua vez, reforça que a falta de desenvolvimento não é específica do gênero da ficção científica, mas do audiovisual de gênero de forma geral – nessa “formulação frankfurtiana” (1993, p.110) a classificação prende a produção ao estereótipo e às narrativas repetitivas. Além disso, ao lidar diretamente ou indiretamente com as ciências, a ficção científica toca em um ponto sensível na luta de poderes entre as ciências e “não respeitou os constrangimentos da epistemologia nem a demarcação das suas fronteiras, sendo por isto, talvez, quase premonitória” (Tucherman, 2003, p. 8). Entende-se que a ficção científica também reflete a dinâmica da sociedade, ao levar para as telas angústias e desejos que permeiam o indivíduo no seu cotidiano.

Como no episódio cinco da primeira temporada de *3%* (Netflix, 2016), lançado em 2016, em que é relatado por indivíduos pertencentes ao Maralto que as câmeras de segurança do “subúrbio” – área em que as pessoas não selecionadas entre os três por cento vive em constante miséria econômica – foram aumentadas. Em cena, um agente armado e fardado como um policial, tem sua câmera individual presa ao corpo e, em um suposto combate com a população, atira em uma pessoa inocente (no contexto da série, essa pessoa não apresentava uma ameaça ao sistema dominante).

Em 10 de fevereiro de 2023, a discussão relativa às câmeras individuais em agentes da polícia militar ganhou uma nova vertente: antes, alegava-se falta de privacidade e impedimento de execução do trabalho, até que, nesta data, a equipe da Rota – força ostensiva da polícia militar paulista – executou Luís Fernando Alves de Jesus em praça pública, ao ser falsamente acusado de roubo, e as câmeras captaram áudio e vídeo do acontecimento. No mesmo ano, as estatísticas marcavam que, em média, 6 mil pessoas são mortas por forças de segurança pública no Brasil, segundo o Ministério da Justiça e da Segurança Pública (MJSP). No entanto, o caso de Luís Fernando foi levado adiante apenas pela presença de provas audiovisuais das câmeras presas ao colete de balas dos agentes¹⁵.

¹⁵ As informações foram retiradas do episódio 112 do podcast Rádio Escafandro, produzido e dirigido por Tomás Chiaverini. Lançado em 16 de abril de 2024.

Em 2024, esse debate ganha ainda mais espaço nos veículos de comunicação. A prisão de 22 policiais no Rio de Janeiro foi declarada, após serem acusados de extorquir e ameaçar comerciantes da Baixada Fluminense (G1, 2024). A operação ficou conhecida como “tour da propina”, já que envolvia a ação ilícita desses policiais em comércios locais para coleta de dinheiro. Assim, as câmeras individuais entram no debate público, mais uma vez, como forma de proteção ao cidadão, além de trazer questionamentos acerca do monitoramento da grande quantidade de câmeras acopladas nos policiais durante suas horas de serviço.

Ramos (1993) recorre também à argumentação de Ginway (2005), em um trecho de sua dissertação em que atrela essa falta de interesse e pensamento “vira-lata” do país à industrialização e, assim, consequentemente à ficção científica. A autora faz um paralelo com países, a maioria europeus, que desenvolveram o gênero por serem industrializados, mas o Brasil – e acredita-se que aqui se possa falar de modo geral dos países de capitalismo tardio – tem um apego às obras realistas, onde a identidade nacional pode ser representada. Ginway (2005) fala sobre a literatura brasileira, mas Suppia (2007) acredita que o mesmo acontece no cinema, em uma situação piorada.

Ainda é cedo para decretar o fim do eurocentrismo e início de uma era em que ciência e tecnologia são encarados como patrimônio transnacional ou universal. Isso reflete na ficção científica de países em desenvolvimento, seja literária ou cinematográfica. (Suppia, 2007, p. 267).

No entanto, não é possível relacionar a falta de desenvolvimento da ficção científica, citada pelos autores, apenas a uma má vontade ou falta de interesse no gênero. Gonçalves e Soares (2022), ao desenvolverem uma pesquisa de recepção das webséries brasileiras no *streaming Netflix*, constatarem – por meio dos estudos sobre hábitos culturais de Canclini (2008) – que, além da dificuldade de produção, há também a imprevisibilidade nas práticas de consumo de audiovisuais. De acordo com as autoras, o receptor quanto sujeito ativo constrói e é construído pela interatividade e pela convergência midiática. Assim, as interações entre indivíduos e mídia são permeadas por “relações de poder, ideologias, instituições sociais e políticas de sua época” (Gonçalves; Soares, 2022, p. 106).

Assim, 3% (Netflix, 2016) se reforça como um importante marco na narrativa seriada audiovisual de ficção científica no Brasil. A coprodução com o *streaming*

possibilitou a ampliação do acesso e do investimento para desenvolvimento das quatro temporadas, juntamente com a liberdade criativa para roteiro.

Além disso, para meio e produtos distintos, é preciso considerar as diferenciações dos sujeitos e dos contextos em que se encontra, ou seja, o papel de mediação não é feito apenas por uma mídia distante da realidade social do indivíduo. É também feito pelos veículos de mídias locais, pelas pessoas próximas do bairro, e pelas instituições como família e igreja. Pensando nisso, a indústria cultural, a fim de exercer sua suposta hegemonia, precisa incorporar o popular: os valores, as ideias, os símbolos, e entre outros aspectos da cultura popular (Martín-Barbero, 2008). Não obstante, a indústria que circunda a ficção científica também precisa se popularizar para que se estabilize¹⁶.

¹⁶ Uma das medidas de popularização da literatura de ficção científica no final do século XIX e início do XX – já que livros eram caros e pouco acessíveis – foi através de livros de brochura (ou folhetins), chamadas também de revistas *pulps*. Além da ficção científica, as *pulps* também abarcavam os gêneros policiais, faroestes e aventuras (Roberts, 2018).

5 ANÁLISE DA SÉRIE 3%

A análise proposta nesta pesquisa se divide em etapas. A priori, é exposto o trajeto metodológico junto ao *corpus* da pesquisa, a fim de localizar o leitor no caminho percorrido até a análise, abarcando a pesquisa bibliográfica, a pesquisa documental e a análise híbrida. No segundo momento, são descritas e parcialmente analisadas as três sociedades principais da série, com o intuito de servir de base para as seções seguintes, em que é feita a análise da série completa.

5.1 Caminhos Metodológicos e *Corpus* de Análise

(1) Pesquisa Bibliográfica – Tem-se como eixos temáticos: a) os conceitos de imaginário e imaginário tecnológico em diálogo com a dinâmica social; b) as mudanças no cenário da televisão aberta para os *streaming*; c) o debate da ciência e da tecnologia no tecido social, bem como os campos simbólicos (mais especificamente, o campo científico); d) os estudos culturais da comunicação, o pós-humanismo e a relação com as narrativas seriadas; e, por fim, e) a ficção científica quanto gênero e as conexões com as problemáticas socioculturais;

(2) Pesquisa Documental – nesta pesquisa, os documentos usados como materiais de análise são equivalentes aos objetos em questão: episódios das quatro temporadas da série audiovisual. Além disso, buscou-se entrevistas com os criadores da série, reportagens em portais online que abordam a narrativa e, por fim, fóruns de fãs que de A pesquisa documental advém do delineamento do *corpus*, já que, a partir dele, é possível coletar o material bruto – ou seja, material que ainda não recebeu tratamento analítico (Gil, 2008) – e analisá-lo a partir do referencial teórico usado na pesquisa. O objeto de pesquisa é a ficção seriada 3% (Netflix, 2016), série distribuída e coproduzida pelo *streaming* Netflix. O *corpus* é composto por 33 episódios de, em média, 40 minutos.

(3) Análise Híbrida (Análise Fílmica e Análise de Conteúdo) - Feitas as etapas anteriores, mescla-se as metodologias de análise qualitativa da Análise de Conteúdo, com base em Bardin (2011), e Análise Fílmica, baseada em Penafria (2009), com o intuito de que uma seja complementar a outra. Com nomenclaturas diferentes, mas processos similares, a Análise de Conteúdo e a Análise Fílmica percorrem etapas que

visam assegurar o rigor na execução dessas metodologias. A divisão em categorias de análise – chamada de “decomposição” por Penafria (2009) – permite que os objetos sejam separados sem que se perca de vista o todo, ou seja, a narrativa seriada é o objeto de saída e de chegada (Penafria, 2009).

Na primeira etapa, quatro categorias foram estabelecidas: a) aparatos tecnológicos comunicacionais explícitos; b) a relação personagem $\times$ tecnologia; c) contexto brasileiro identificado; d) a relação ciência $\times$ tecnologia $\times$ cultura popular.

Em seguida, a coleta de dados foi guiada pelas categorias supracitadas, separadas pelos códigos de análise: T – temporada; E – episódio; seguido pela marcação do tempo (ex.: Categoria A: T1E1 – 1’11). As marcações que se julgaram necessárias, foram acompanhadas pela imagem da cena em questão, reproduzidas através do *print screen*, além da separação dos sons da narrativa. Aquelas em que não se obteve a marcação precisa do tempo foram marcadas pela sigla STD (Sem Tempo Definido). A coleta resultou em quatro tabelas separadas por temporadas: tabela 1 (1ª temporada) reuniu 41 dados coletados; tabela 2 (2ª temporada) 78 dados coletados; tabela 3 (3ª temporada) 30 dados coletados; e, por fim, a tabela 4 (4ª temporada) somando 29 dados. Além das 133 imagens coletadas.

Juntamente à coleta operatória de *frames* importantes para análise, tomou-se notas separadas acerca do contexto diegético para que não se perdesse de vista a série como um todo. Além disso, julgou-se necessário analisar, para além das imagens, os sons da narrativa. Este processo foi feito simultaneamente à coleta de imagens, coletando as músicas da trilha sonora, os sons característicos do gênero da ficção científica e aqueles que marcam a identidade da ficção científica brasileira.

A inferência (Bardin, 2011) – ou interpretação – foi feita posteriormente a esses processos descritos. Para isso, utilizou-se do referencial teórico construído durante esta pesquisa. Nesta etapa, após o levantamento quantitativo, selecionou-se quais imagens seriam mais relevantes para a análise e, estas sim, são apresentadas ao longo da dissertação. A análise qualitativa dos dados só foi possível após o extenso processo de coleta de dados e separação do que seria relevante para análise, de acordo com a base teórica proposta.

5.2. Panorama geral das três sociedades

“Um mundo dividido em dois... até a construção de um terceiro” (T3E1)

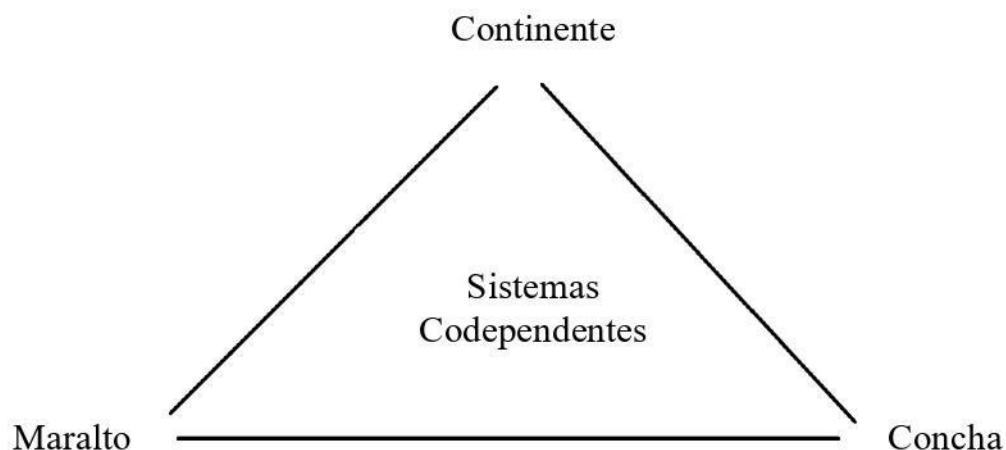


Figura 1 - Relação das três sociedades alegóricas. Fonte: autora.

Inicialmente, a série *3%* (Netflix, 2016) narra, durante a primeira e segunda temporada – lançadas em 2016 e em 2018, respectivamente –, a história de Maralto x Continente no ano 104. De um lado, a alta sociedade de Maralto, detentora da tecnologia de ponta, da ciência e dos conhecimentos tecno-científicos. De outro, 97% da população vivendo em extrema pobreza e sem recursos para desenvolvimento tecnológico. Os dois mundos divididos pelo Processo que, por meio de provas psicológicas e de raciocínio lógico, selecionam apenas 3% da população geral para integrar um mundo utópico. A divisão se iniciou através de um pulso magnético, lançado pelos líderes do projeto utópico Maralto, e marca o momento em que toda a tecnologia que transpassava seus “muros” foi destruída. O poder tecnológico centra-se, por fim, nas mãos de Maralto.

A partir do primeiro episódio da terceira temporada, lançada em 2019, surge uma nova sociedade: a Concha. A priori, de portas abertas para todas e todos que quisessem fugir da dualidade dos dois mundos, uma alternativa possível. Simultaneamente, um novo clima é introduzido na série: a Concha localiza-se no deserto. Ao passar por uma tempestade de areia, precisa fazer uma Seleção entre os habitantes para que consiga se reerguer e abrigar a todas e todos. A Concha, assim, suportaria 10% da capacidade total

e focaria na reconstrução de sua estrutura autossustentável para receber de volta todas as pessoas.

Assim, inicia-se juntamente a fissura social: no Continente, ter um sobrenome implica ser de uma família em que todos passaram vitoriosos pelo Processo, e não ter sobrenome implica insignificância social. Já no Maralto, nenhum dos habitantes possui sobrenome, o que, neste caso, é pregado o discurso de que todos são igualmente relevantes. Na Concha, parte-se da ideia de que todos são bem-vindos e todos são iguais, sem que haja uma hierarquia de poder.

A instabilidade entre a tecnologia e a definição de sociedade tecnológica fez gerar o questionamento das múltiplas possibilidades de experiência frente às tecnologias. Uma sociedade permeada pela tecnologia, ou, em outras palavras, a cibercultura contemporânea que abarca esses elementos, é também cercado pela tecnocultura (Tucherman, 2003; Felinto, 2006). A tecnologia dos três mundos vai além dos aparatos tecnológicos presentes no contexto da série, ou seja, o que define uma tecnocultura não são apenas os celulares ultramodernos, ou os projetores 3D com os quais acontece a comunicação nessa sociedade. A sociedade tecnológica se estabelece também através do corpo, do cotidiano e das relações que se estabelecem no tecido social.

Dessa forma, a primeira etapa de análise desta pesquisa tem como objetivo localizar a tecnocultura de cada ambiente. A priori, divide-se na figura 1 as três sociedades diegéticas para análise, entendendo-as como as alegorias centrais da série: Continente, Maralto e Concha, os três sistemas codependentes até certo ponto.

Usa-se o termo alegoria baseado na ideia de Baudrillard (1991) acerca do simulacro, da alegoria na representação de um território. O autor usa da fábula de Borges para falar de simulacro e alegoria, em que a construção de um mapa do Império, torna-se tão similar ao verdadeiro território que acaba por ser construído na mesma escala, preocupando-se em captar cada detalhe e, assim, já não se sabe mais o que é o território e o que é o mapa. Ainda que de forma exacerbada, a narrativa pode servir de base para a alegoria do império, aquele que manda e desmanda na construção da simulação de uma realidade paralela (Baudrillard, 1991).

Os produtos culturais de ficção científica – não exclusivamente – usam do artifício do simulacro para a crítica de uma sociedade da qual está inserida, e parte dessa

análise busca compreender as relações estabelecidas nesse cenário fictício, a fim de enxergar o paralelo com as realidades sociais brasileiras. O Continente como elemento central, porque sem ele as outras sociedades não existiriam. Sendo assim, o primeiro a ser analisado.

5.2.1 Continente, a primeira distopia

Em um extremo, abaixo do nível do mar, vê-se – quase sempre em lente sépia – o Continente. A primeira sociedade a se estabelecer como tal, a primeira distopia, local onde se é humano demais. Ou seja, onde se estabelecem os primeiros pensamentos do que é considerado distópico: a humanidade em vulnerabilidade extrema; a desigualdade social; a falta de acesso à água potável e ao direito à alimentação; a hereditariedade como fardo de uma família fadada ao fracasso; a coisificação do ser humano e a falta de tecnologia. O Brasil em sua versão mais estereotipada (figura 2).



Figura 2 - O Continente (T1E1-3'44). Fonte: reprodução Netflix, 2016.

Na primeira temporada, as primeiras imagens dessa sociedade são postas sob o ponto de vista do Maralto – durante os 7 primeiros capítulos – em que aparece como um território a ser vigiado através de 5977 câmeras (T1E1) para controle populacional. Chama-se de Amazônia Subequatorial. Local em que bairros, ruas e casas possuem nome, mas são de difícil localização (T1E5 – 16'45). A sociedade do Continente tem

como moeda de troca o dinheiro, desvalorizado e escasso, mas que movimenta as relações comerciais das vendas, principalmente de alimentos.

Ao completar 20 anos de idade, os habitantes são convocados ao Processo, que não é feito de forma mandatória, no entanto, todos que tiverem o registro – a ser descrito na categoria seguinte, dos aparatos tecnológicos comunicacionais – podem participar. Não é preciso que seja obrigatório para que haja uma grande aderência dos jovens, já que os discursos da utopia do Maralto estão postos desde o nascimento desses indivíduos.

A existência desses corpos no Continente estabelece, assim, um paradoxo: por um lado, a presença dessas pessoas indica o real, o parâmetro que os habitantes do Maralto buscam se afastar; por outro, a existência desses corpos se faz essencial para que se compare e se amplie a dominação daqueles que detêm o poder tecnológico. Assim, “falar do corpo é falar, portanto, daquilo que ainda escapa ao desejo de digitalização do real, ao impulso de fuga da matéria tão característico dos discursos da cultura informática” (Felinto, 2006, p. 52). O corpo existe em todas as instâncias dessas três sociedades, mas no Continente é apontado como a problemática central.

A hereditariedade sob ponto de vista de Ezequiel, líder maraltense do Processo 104, “foi a maior injustiça que sustentava o absurdo mundo em que vivíamos” (T1E8 – 22’48) – referindo-se ao Continente. Portanto, é apontado como norte, para todos os habitantes do Continente, que o maior ensinamento do Casal Fundador do Maralto, seria: apenas o mérito define seu futuro. Ao mesmo tempo que a solução para aqueles que fracassam ao Processo é que procriem.

Esse paradoxo torna-se condizente com o estabelecido no pós-humanismo traçado aqui por Rüdiger (2007) e Santaella (2003), em que se busca afastar inteiramente de um corpo de carne e osso como se ele nunca houvesse ao menos existido, ao mesmo tempo que esse corpo é referência para o que se estabeleça um futuro (pós-humano) e um passado (puramente humano). O pulso magnético, lançado pelos líderes do Maralto, destruiu toda a possibilidade de tecnologia no Continente e, com isso, o impedimento do desenvolvimento da ciência a todos os lugares que fugissem aos ‘muros’ de Maralto. A materialidade dos habitantes do Continente – não apenas pela existência dos corpos, mas da forma de vivência, de resistência e de se

reencontrar nas tecnologias possíveis – afeta, assim, a ideia de utopia digital (Felinto, 2006).

Ao eliminar a tecnologia dessa comunidade, os líderes de Maralto tinham o intuito de impedir a comunicação: interna, entre os cidadãos de uma mesma sociedade; e externa, sem que possam emitir um comunicado para fora do próprio Continente. A comunicação integrada dentro de uma sociedade é ameaça para aqueles que detêm o controle e o poder, além de abalar diretamente o sistema de hierarquia dos aparatos tecnológicos – se o Continente não pode ter acesso às tecnologias comunicacionais, não pode questionar a desigualdade na distribuição dos recursos.

No entanto, quando uma sociedade viva e ativa, encontra brechas nesses poderes tecnológicos do Maralto. Durante o primeiro Processo mostrado na série (Processo 104), os candidatos aprendem a burlar o sistema de identificação que avalia a possibilidade deste se apresentar como candidato oficial do processo seletivo (T1E1 – 25’49). Outro ponto de ruptura dessa soberania tecnológica do Maralto é o uso do rádio, que será apresentado no tópico “*Rádio é... resistência?*”. Essas brechas também são parte da estrutura viva desse ecossistema.

Por fim, o Continente é morada oficial da Causa, movimento social que luta pelos direitos dos cidadãos dessa sociedade e que busca combater a repressão do Maralto – ou de forma pacífica ou de forma mais violenta, a depender da situação e repressão da milícia e exército maraltenses. Este movimento é responsável por grande parte das metáforas de transformação (Hall, 2003) que, em breve, serão exploradas nesta pesquisa (*Sonhos de Utopia*).

Essa sociedade é uma estrutura complexa de relações, o Brasil representado em seu estado extremo de desigualdade socioeconômica, sobrevivência e tentativa de defesa dos direitos de seus cidadãos. Mas não apenas isso. A partir da segunda temporada (lançada em 2018), tem-se a representação do Brasil repleto de cores, música e cultura popular. O Continente torna-se, então, o ponto chave desta ficção científica produzida no Brasil, o que a diferencia de outras produções internacionais do gênero. No item *Carnavalização* retoma-se outros pontos que complementam essa afirmação.

A ideia de hegemonia não parte apenas de um Estado superior e dominante, ou seja, a denominada elite no Maralto, inclui também as instituições privadas de indivíduos que exercem a dominação. Aproxima-se, portanto, da ideia da hegemonia

gramsciana, em que não se é fixamente dominante, a guerra de posição é resultado de uma sociedade dinâmica em que as posições são alternadas permanentemente (Coutinho, 1999).

Considerando que a primeira temporada da série constrói todo o poder nas mãos do Maralto (Estado), nas temporadas seguintes são construídos outros grupos sociais – legitimados pelo Maralto ou não – que estão em constante disputa de poder. No caso da milícia da diegese, o grupo não é institucionalizado oficialmente pela estrutura de poder maraltense, no entanto, é legitimado tanto internamente em seu local de atuação, no Continente – ainda que seja reconhecido como um grupo a ser temido, é um grupo que se torna autoridade no território – quanto externamente a ele – os serviços "encomendados" pelo Maralto são aqueles que a instituição maior do Estado não assume, ao menos não nas duas primeiras temporadas, sendo uma das características centrais a violência extrema. Já a Causa segue lógica diferente, sendo fortemente perpassada pelo discurso de poder do Maralto, em que é enquadrada como revolta sem causa, ou ainda, afronte ao Estado que quer o bem viver de uma sociedade pobre e desfavorecida pelo acaso, sem que se reconheça a responsabilidade do Maralto pela destruição dela.

Na cena em que a personagem Natália vê pela primeira vez um livro completo (T4E1 – 21'44), sem páginas arrancadas ou ilegíveis, torna-se evidente que mais um acesso é negado àqueles que não compõem os 3%: o acesso a um tipo de cultura (figura 3). Por outro lado, a líder do exército maraltense, Marcela, divide seu ofício com a pintura de quadros e produção de sua arte (T4E1 – 21'44).



Figura 3 - Natália e o livro completo. Fonte: reprodução Netflix, 2020.

Quando se diz aqui sobre o poder simbólico de uma estrutura social, não diz respeito apenas ao acesso ao desenvolvimento da ciência e tecnologia, mas também ao eixo vertical do poder cultural (Hall, 2003). Isso não quer dizer que o Continente e a Concha não sejam produtores de cultura, essa questão será tratada no *Carnavalização*. Porém, quer dizer que as produções culturais que já pertenceram a essas próprias sociedades lhes são negadas, de forma com que a personagem se depare com mais um direito negado, o de se ter uma história de início, meio e fim.

Antes que o mar seja o responsável por separar dois mundos, outro limiar se estabelece: o prédio do Processo.

5.2.2 *Prédio do Processo: limiar entre dois mundos*

A linha imaginária que divide o Continente do Maralto é o prédio em que acontece o Processo. Acredita-se que a importância desse monumento entrar na análise seja que o prédio representa o limiar entre os dois mundos: representa, simultaneamente, a possibilidade de um mundo melhor (apenas para aqueles que alcançam fases avançadas no processo seletivo) e um ambiente de controle excessivo, como um lembrete para os candidatos de que eles ainda não são maraltenses, apenas meros humanos.

Assim, é um ambiente de dar e tirar, ou seja, mostrar aos candidatos as comidas orgânicas e a fartura alimentar, a tecnologia dos aparatos comunicacionais e apresentar a ideia de um futuro próspero. É onde acontece o questionamento utópico central do enclave monetário: se, na vida no Continente, o dinheiro como parte central da luta pela sobrevivência não estivesse em jogo, as relações de poder seguiriam a mesma lógica? (Jameson, 2021). O prédio torna-se, portanto, o limbo entre o distópico e o utópico. Mostra-se a simulação da utopia, mas se é lembrado o tempo todo de que isso não lhe pertence – ao menos, ainda.

Na prova 6 do Processo (temporada 1, 2026), o enclave monetário é posto como parte da seleção. Os candidatos precisam escolher entre ficar com uma caixa cheia de moedas – sem validade no Maralto, mas valiosa no Continente –, ou continuar no processo e abandonar o dinheiro. Essa etapa do Processo inclui a proposta ser apresentada por pessoa de confiança do candidato para oferecer um dinheiro em troca da sua desistência. Uma forma de hierarquia de poder, já que o dinheiro ainda tem validade no Continente e representaria, não a ascensão social da família, mas meses em que o dinheiro não precisasse ser uma questão para moradia e alimentação.

No Maralto, como foi dito, não existe uma moeda de troca. Assim, a promessa de utopia, até certo ponto, baseia-se em direitos humanos básicos, ou seja, direito à alimentação e à moradia, além do direito à comunicação e a possibilidade de se fazer e desenvolver a ciência.

Àqueles que não conseguem vencer as etapas e se aproximar ainda mais do utópico, lhes é sugerido a procriação, retroalimentando o paradoxo da existência dos corpos pertencentes ao Continente. Ao ser obrigado a deixar a última esperança utópica, o prédio do processo, o candidato pode, seguindo as orientações maraltenses, criar uma família e buscar não lembrar do fracasso (T1E5 – 16’05).

Àqueles que são vitoriosos no processo, os 3% dos candidatos, as portas do prédio abrem para o lado oposto. O utópico agora é realidade e, sob o ponto de vista dos antigos maraltenses, “vocês agora podem se considerar gente de verdade” (T1E7 – fala de Ezequiel, líder do Processo 104).

Por fim, o prédio torna-se lugar popular quando é tomado por todos aqueles – habitantes do Continente, antigo Maralto e antiga Concha – que acreditam na revolução popular que se forma (figura 4).



Figura 4 - Prédio do Processo. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

5.2.3 Maralto, ou o “lado de lá”

“O lado de lá é tecnológico, se não precisar ter planta, não vai ter planta” (T1E3)

O Projeto Maralto é a primeira utopia. Desenhado e estruturado pelo trio fundador para receber a todas e todos em um ecossistema rico e autossustentável, em que a premissa básica se resume à fartura, tecnologia e sustentabilidade. É a utopia como sinônimo de perfeição nos três pilares que sustentam o projeto.

Tecnologias integram a comunicação interna e externa ao território maraltense – através de dispositivos intra-auriculares, nomeados registros –, perpassa a medicina e o desenvolvimento tecno-científico, garantindo a vacinação e os tratamentos necessários para assegurar a boa saúde de seus habitantes. Além disso, garante o direito à alimentação – segurança alimentar “do lado de lá” é utopia.

Ao elaborar o projeto utópico, seus criadores utilizaram uma solução rica em aminoácidos para criar e manter células vivas para produzir outras vidas. Criam-se as primeiras borboletas que carregam as simbologias dos sonhos de utopia (figura 5, T2E9 – 1’23). Em uma mistura da ciência diegética e a ciência fora da diegese, os criadores explicam a diferença da solução, que trabalha com conexões proteicas no lugar de apenas sistemas binários. Coloca, assim, em questão o que foi o projeto e o que se tornou o Maralto, a vida biológica *versus* o sistema binário.



Figura 5 - Projeto Utópico do Maralto. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

Os primeiros algoritmos dos registros traçam perfis para criar equipes para trabalho e convivência, visando integrar a sociedade como um todo (T2E9 – 2'25) – diferente do caráter meritocrático e individual que se tornou. São poucas as imagens que representam o cenário de Maralto, a ideia utópica se faz no imaginário daqueles que a desejam. A própria série incorpora a ideia de que materializar essa utopia significa perde-la, paisagem alguma é capaz de representar tamanha grandiosidade que se forma no imaginário da população do Continente.

A ruptura do planejamento acontece devido ao aceleração dos desastres ambientais no Continente. Uma das fundadoras de Maralto, filha do financiador do projeto, recebe a ordem de evacuação dos cientistas que desenvolvem o território, para a migração urgente de quem vai passar a habitar a utopia (T2E9 – 1'53). Maralto pertence a quem financiou o projeto. O Projeto Utópico torna-se, assim, apenas o Maralto.

A primeira fissura da utopia é o pulso magnético lançado no Continente, colocando em risco a vida da maior parcela da população e elevando Maralto ao sonho tecnológico a ser alcançado – o pós-humano *versus* vida biológica. A segunda fissura, agora em uma sociedade que se baseia na desigualdade do outro extremo, é o primeiro assassinato em terras maraltenses. Essas rupturas espalham-se na estrutura de Maralto, escondendo um mundo em ruínas sob interface de uma sociedade tecnológica.

Para entrar no Maralto, é preciso ser estéril. Nesse contexto, como um corpo aprimorado em sua cultura e em suas ações, a mistura genética implicaria um lugar de não-saber. Ou seja, é possível manter a previsibilidade o controle sobre os corpos já domesticados (Foucault, 2018) e controlá-los pelos discursos meritocratas, baseados no controle de uma população que conheceu o pior – o Continente – e tem o medo de voltar à antiga vida como motivação. Só que, ao gerar uma nova vida – essa já inserida nesse cenário utópico –, gera-se também a possibilidade de novas formas de agir no mundo, e esse não-saber implica na perda de controle.

A milícia é um poder não institucionalizado, mas legitimado nas estruturas da sociedade, selecionados para fazer “o papel sujo” (T2E8). Sequestram, espancam, atingem o objetivo de controle sem regras, cumprindo as ordens ilícitas dos líderes do exército de Maralto. Enquanto o exército oficial está fardado e seguindo as regras institucionalizadas, a milícia aparece clandestina ao Maralto, misturando-se aos habitantes do Continente por usarem as mesmas roupas sujas marcadas pela pobreza, mas são reconhecidos por eles como autoridade.

Além disso, ainda que se abdique da construção monetária de poder, essa sociedade seria, comparando com os parâmetros de um contexto social fora da ficção, uma sociedade rica. Em 2024, o Brasil registrou um aumento de 13% de bilionários em relação ao ano anterior, chegando a 69 pessoas. No mundo, houve o aumento para 2.769 bilionários, por volta de 200 a mais que o ano anterior (Exame, 2024).

Por fim, no Maralto, é onde se encontram os sons clássicos da ficção científica: os bipes suaves de uma mesa de interface interativa; o deslize das portas, como espaçonaves da sequência de filmes Star Wars; a voz da inteligência artificial generativa que responde a comandos de todos que pertencem à sociedade. Sob o ponto de vista de todos, até certo momento, a única utopia possível...Até o surgimento da Concha.

5.2.4 Concha, a breve utopia

“A força da comunidade fala mais alto” (T3E1)

Quando a guerra travada entre a Causa e o Maralto dentro do território do Continente toma grandes proporções, Michele propõe uma alternativa para o plano de vingança da Causa, no entanto, a ideia não é bem aceita, já que é pacífica e de resultado

não imediato. O sangue que pulsa nas veias da revolução tem pressa, tem a urgência de um povo que vive a miséria. Então, o plano da Causa é sabotado por Michele, que promete ao Maralto devolver os dados apagados, em troca de algo para o Continente.

Assim, a personagem trai o movimento social do qual é integrante em troca de uma última esperança. Pela primeira vez, o holograma mostra a estrutura da sociedade alternativa (T2E10 – 43'12). Nasce, assim, a segunda tentativa utópica, a Concha (figura 6 – T3E1-0'23).



Figura 6 - A Concha. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

Os drones de Maralto carregam em direção ao deserto produtos essenciais para construir a nova sociedade: sementes, água, fertilizante, terra, remédios, vacina, entre outros equipamentos médicos. Por um lado, uma nova promessa de Utopia se constrói e, nesse ambiente, todos são bem-vindos. Por outro, o exército maraltense aumenta a repressão no Continente para manter o controle.

A sociedade alternativa se constrói baseada nas atividades coletivas de seus cidadãos, no trabalho voltado para subsistência e na integração social sem hierarquias de poder. Um ambiente arborizado, diferente da aparência esterilizada das casas do Maralto. A tecnologia na Concha aparece nas entrelinhas da sociedade: as paredes da construção são feitas de isolante térmico, já que se localiza no meio do deserto; um coletor transforma vento do deserto em água potável, o que se torna garantia de vida na

Concha, alimentando também a estufa estruturada para plantar alimentos orgânicos, voltados para agricultura de subsistência; a estufa é monitorada pelas câmeras do “jardrone” – drone de jardinagem – e pelos habitantes que cultivam a terra. A tecnologia dessa nova alternativa também se encontra na comunicação interna e integração de uma sociedade sem hierarquias, local em que todos trabalham para manter a sociedade ativa.

O coletor, os aparelhos médicos e outras tecnologias da Concha são aparatos cedidos pelo Maralto no acordo com Michele, no entanto, não lhes é fornecido o direito ao desenvolvimento técnico-científico. Após os desastres advindos da tempestade de areia (T3E1), o coletor de água – base para a vida na sociedade – é destruído, sem que haja a possibilidade de troca. O software e alguns equipamentos são os mesmos do Maralto, no entanto, o coletor é uma nanotecnologia que apenas o Maralto tem, ou seja, os poderes advindos da tecnologia seguem nas mãos do Maralto.

Assim, iniciam-se as fissuras na utopia. A comida começa a ficar escassa, os habitantes tentam, sem esperanças após o roubo no estoque das comidas, reconstruir o que é possível – sem materiais, sem estrutura e sem respaldo da ciência. No meio da multidão, é sugerido um novo processo, com a crença de que será diferente porque o processo depende de quem faz. Após seis provas de seleção, a Concha passa a comportar 10% de sua capacidade máxima (T3E1 – 43’20).

As fissuras da Concha aumentam com a seleção, o discurso meritocrático inerente ao processo seletivo gera revolta daqueles que um dia foram bem-vindos. Assim, a multidão temporariamente expulsa da Concha se revolta, juntamente à população do Continente, e invade a Concha – carregando instrumentos de percussão, música, batusques e os elementos característicos da cultura do Continente, reforçando o caráter popular da revolta.

A Concha é dominada pelos gritos que clamam pela volta do domínio do Maralto. O discurso de “nós” – maraltenses – e “eles” – rebeldes que fizeram oposição ao domínio – possibilitam a inclusão e o sentido de pertencimento à população da Concha que se encontra desamparada. A sociedade se torna, assim, a distopia central da diegese após Glória atear fogo e destruir a estrutura e as antigas promessas de utopia (T4E3 – 44’08).

Assim, analogicamente à ideia da modernidade na Indústria Cultural (Adorno; Horkheimer, 1985), em uma sociedade moderna, tudo para a ser planejado, incluindo os

conflitos. Estes passam a ser, então, pseudo-conflitos – pois já foram previstos – e não há problema em se rebelar, já que até mesmo para esses cenários, supostamente alternativos, existe uma forma de cooptá-los e reinseri-los no sistema.

5.2.5 O encontro das três sociedades

Antigos integrantes da Causa se unem e lançam um pulso magnético no Maralto, e a história se repete. Com toda a tecnologia do Maralto em pane, Marcela (antiga líder do maraltense) encontra borboletas mortas. É o fim da vida na utopia. Além do pulso magnético ter fundido todos os geradores e dispositivos de comunicação da comunidade, fez com que houvesse um vazamento de radiação. Maralto está passando pela mesma coisa que causou ao Continente (T4E5).

O mundo era dividido em dois. Não é mais. Maralto, Continente e Concha agora já não existem mais como sociedades separadas pelos sonhos de utopia. Sem a tecnologia as sociedades estão ‘no mesmo barco’?

O fim do Maralto é anunciado de forma simples e de alto alcance: através do dispositivo similar ao rádio emitido a todos os habitantes dos três mundos. Os 3% misturam-se aos 97%, sem a perspectiva de mudança social. A única alternativa, anteriormente marcada pela distopia a ser escapada, é o território do Continente.

Os alardes da guerra em iminência cessam. Amanhece o dia e o tom de esperança se estabelece e todos caminham em direção ao antigo prédio do processo, aparentemente para assembleia geral. O discurso final do que é a utopia é o discurso de pertencimento, expandido a todas e todos aqueles que não era dado o direito de decidir o futuro (figura 7 – T4E7 – 1’’08’53).



Figura 7 - O encontro das 3 sociedades. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

O encontro, por fim, pode ser paradoxal. É o anulador das hierarquias de poder, juntamente à utopia e à distopia pré-estabelecidas em três sociedades que já não existem territorialmente, mas que buscam sentido para existir socialmente. Ele representa a incerteza esperançosa daqueles que antes eram dominados por um poder simbólico imposto há mais de cem anos. Para analisar o que é proposto nesta pesquisa, após essa breve apresentação de cada sociedade, inicia-se pelas duas primeiras categorias delineadas: aparatos tecnológicos comunicacionais explícitos e relação personagem $\times$ tecnologia.

5.3. A tecnologia por merecimento

Esta seção tem como intuito expor e analisar a coleta de dados referente às categorias A e B desta pesquisa, intrinsecamente conectadas – aparatos tecnológicos comunicacionais explícitos e relação personagem $\times$ tecnologia, respectivamente. A categoria A inclui ainda os meios de transportes futurísticos e ferramentas que simulam funções similares às conhecidas pela humanidade, características da ficção científica, visto a importância dessa inclusão para a análise. E a categoria B busca captar a relação entre esses dispositivos e os personagens, a fim de comparar ativamente com as proximidades do mundo real – ou seja, fora da diegese. Ambas englobam o conceito de

novum como a tecnologia explícita, ou seja, a ideia de novidade advém do senso comum que se tem no imaginário: o *novum* (a novidade) é o próprio dispositivo tecnológico.

Os Quadros 1, 2, 3 e 4 são apresentados ao longo da parte da análise, contendo todos os aparatos comunicacionais identificados ao longo dos 33 capítulos, dentro de 4 temporadas, de 3% (Netflix, 2016; 2018; 2019; 2020). A codificação segue a lógica explícita na metodologia, ‘T’ para temporada e ‘E’ para episódio, seguido da identificação da cronometragem referente à primeira aparição do dispositivo – aqueles sem identificação de tempo aparecem de plano de fundo, sem interação direta com os protagonistas da série. Aqueles que não são nomeados na diegese, receberam o nome do dispositivo ao qual se assemelha fora da diegese, com a identificação “aprox.” (aproximação com o objeto nomeado).

Essa aproximação com os aparatos tecnológicos conhecidos pela sociedade atual fora da diegese busca levantar algumas questões, como as abordadas por Suppia (2007) e Lemos (2018) a respeito da ficção científica e da – por vezes, falsa – ideia de futurismo. Um celular deixa de ser um celular quando é apresentado em uma interface transparente e de design “limpo”, um tablet já não é apenas um tablet quando apresentado em uma sociedade altamente tecnológica, e um simples rádio é colocado em um novo patamar tecnológico quando advindo desta sociedade. Assim, busca-se responder: o que é a tecnologia do Maralto? Como o Continente, teoricamente excluído das tecnologias, comunica-se e encontra brechas no domínio maraltense? Desde a sua representação simbólica de primeira utopia da diegese, até a análise dos dispositivos tecnológicos identificados na série e como eles se relacionam com os personagens, busca-se entender a conexão com as problemáticas do mundo real.

Entender o que significa a tecnologia do Maralto pode contribuir para que se entenda as brechas no Continente – e a relação da breve sociedade da Concha –, portanto, define-se isso como o ponto central da série. Não pela narrativa girar em torno da apresentação de tecnologias nunca vista pela humanidade, mas por ser ela a peça-chave para que se entenda as relações que se estabelecem na sociedade e ser esse o fio que conecta essa ficção científica ao tecido social brasileiro – o que a faz ser ‘tão brasileira’.

Considerando que os conceitos de ciência e tecnologia são culturalmente delineados e estabelecidos na sociedade, o imaginário tecnológico (Tucherman, 2005;

Jasanoff, 2015) também refletirá e será refletido nas produções culturais de ficção científica. Assim, não se trata apenas do desenvolvimento – ou a falta dele – de novas tecnologias e da ciência, mas de uma política que envolva as massas e provoque a percepção popular de que são temáticas que também lhes pertence (Skorupa, 2002 *apud* Suppia, 2007).

A ciência é o privilégio destinado ao Maralto. Do Lado de Lá ela faz parte do cotidiano dos habitantes, toda e qualquer pessoa pode tomar posse e se dedicar ao seu desenvolvimento. A alimentação também é relacionada diretamente à ciência e a tecnologia, estufas e sistemas de irrigação e jardinagem dão o direito à alimentação. A medicina alcança curas quase milagrosas – a esperança de Fernando ao entender que pode voltar a andar (T1E2 – 6’10) –, os instrumentos e os remédios são a tecnologia de ponta. Não obstante, o discurso da liderança religiosa é baseado na prosperidade e dignidade que a tecnologia proporciona. O Processo é o caminho apontado como a esperança de uma sociedade em ruínas, já que, em meio aos paradoxos dessa fé, chegar até Maralto se torna o único caminho a ser seguido. Mais do que a própria tecnologia e ciência do Maralto, a salvação divina se encontra na vitória do Processo.

Por fim, a tecnologia é o maior desejo de todas e todos do Continente, desde o início do Processo: o desejo da utopia digital (Felinto, 2006), em que a tecnologia passe a compor a cultura da sociedade, tão natural quanto o próprio cotidiano, em que a tecnologia perpassa a existência humana – a tecnocultura. A garantia dos direitos humanos – alimentação, moradia, cultura etc. – torna-se também alvo de desejo, já que é garantida para aqueles que são superiores aos humanos, os 3%, e, assim, encontra-se no mesmo lugar do desejo à tecnologia.

Tecnologias	Primeira aparição
Registro – fones intra-auriculares (aprox.)	T1E1 – 1’11
Holograma do Maralto	T1E1 – 6’10
Scanner de análise da saúde física	T1E2 – 1’39
Câmeras no Continente	T1E2 – 28’51
Tablet de uso pessoal (aprox.)	T1E5 – 4’30
Submarino	T1E8 – 46’03
Óculos cedido à criança do Continente	T1E3 – 26’45

Vacinação	T1E8 – 11'42
Equipamentos médicos (Maralto)	T1E8

Quadro 1 - Temporada 1 (categorias A e B)

5.3.1 O registro

O registro é um dispositivo que é colocado na parte detrás da orelha das pessoas que são mapeadas pelo Maralto. É culturalmente visto como procedimento padrão de toda criança recém-nascida no Continente, já que é um pré-requisito indispensável para participação no Processo ao completar 20 anos. Esse dispositivo é uma forma do Maralto transmitir informação a todos simultaneamente e de forma unilateral, como um rádio individual inserido em cada pessoa.

Através dele, os líderes maraltenses conseguem obter todos os dados pessoais, desde as informações sobre a saúde física – conectando-se a outro dispositivo identificado: o scanner de análise da saúde, que seleciona corpos aptos para o Processo –, até os dados sobre a árvore genealógica de cada um. Assim, o registro também é uma tecnologia de controle do Maralto sobre o Continente, mapeando milhares de pessoas e seus respectivos históricos de vida, incluindo os integrantes da Causa (T2E1 – 41'34). Como é um dispositivo que se encontra em diversos pontos da série – não é dado o momento exato em que se inicia o uso dele –, todas e todos, nas três sociedades centrais, usam.

O “aplicativo de relacionamento” (aprox.) identificado também é feito por esse aparato, capaz de testar a compatibilidade dos maraltenses através de imagens da alteração da pupila, batimentos cardíacos e expressões faciais – a atração física. Um ponto relevante mapeado pelo registro são os dados médicos de todos os processos seletivos, dos 3% que passaram para o Maralto, indicam a alta expectativa de vida. A utopia do Maralto, considerando as adversidades enfrentadas pelo Continente, significa o direito à vida. Ao lado do índice de pertencimento (T2E1 – 3’09) que aponta o quão adaptado se está ao ambiente maraltense.

Este dispositivo também se torna ferramenta de opressão quando está sob o comando do ditador André, líder temporário do Maralto e seu exército. Através do registro, uma alta frequência sonora é gerada no ouvido daqueles que ultrapassam o limite territorial imposto como forma de controle de acesso a certos locais (figura 8, T4E3 – 11’51).



Figura 8 - O Registro. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

No entanto, esse não é um controle de poder centralizado e inquebrável. Habitantes, inicialmente no Continente antes da criação da Concha, aprendem a burlar esse sistema de diversas formas, como no processo de forjar um registro com uma nova identidade (figura 9, T2E3 – 22’17). Essa brecha dominada por aqueles que são oprimidos pelo Maralto reverbera em outras fissuras na tecnologia dita inabalável do

Lado de Lá, como a entrada do personagem Rafael – sob identidade falsa, integrante da Causa – pela segunda vez no Processo (figura 10).

Dessa forma, a série reflete as premissas de poder de Foucault (2018) ao tratar o poder como um desencadeamento de relações, ou seja, o poder não está nas mãos de um único indivíduo, ou grupo – como uma propriedade palpável –, mas circula em todas as partes. As relações estabelecidas no tecido social são os meios que proporcionam a rede em que se hierarquiza o poder. Assim, pode-se relacionar as formas de burlar ou de falsear os mecanismos de controle, afinal a tecnologia é produto do ser humano e falível.

O registro se torna uma alegoria aos dispositivos de controle da realidade social, considerando o debate vigente sobre a inteligência artificial, ele ainda dialoga com as formas de controle e fragilidades dos dispositivos que se apresentam como inteligência artificial.



Figura 9 - Equipamento produção registro, Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

A figura 9 mostra o equipamento construído pelos habitantes do Continente com o intuito de burlar as regras impostas pelo Maralto e forjar registros para aqueles que, por qualquer motivo que seja, perderam acesso ao dispositivo. Na figura 10, o personagem Rafael representa o sucesso desse processo, em que a tecnologia maraltense não é capaz de distinguir que o registro usado pelo personagem não é o original.



Figura 10 - Registro falso de Rafael (T1E1 - 25'49). Fonte: reprodução Netflix, 2016.

O registro ganha destaque por ser um elemento considerado importante para caracterização da narrativa como ficção científica, reproduzindo preceitos de uma racionalidade algorítmica (Bruno, 2019). Ainda que as formas e formatos variem, é comum a presença de um aparato comunicacional que represente o poder do grupo dominante por meio da transmissão unilateral de informações – comparável a um meio de comunicação de massa no que diz respeito à legitimidade diante da sociedade. No entanto, sem os respaldos de uma ética comunicacional –, ao mesmo tempo que abre espaço para as brechas do grupo dominado, como quando o registro se torna uma rádio comunitária, repassando informações de interesse público dos cidadãos do Continente.

De toda forma, o registro se faz um meio de comunicação nas três sociedades: Maralto, Concha e Continente. E são essas fissuras encontradas na dominação maraltense que fazem com que o aparato se torne, simultaneamente, sinal de controle e de resistência.

5.3.2 Câmeras por todo lado

As câmeras sempre fizeram parte do projeto utópico do Maralto. De início, como forma de uso pessoal – dispositivo aproximado de uma *webcam* – para transmissão de recados em formato de diário de campo. No entanto, na primeira temporada, agora já com o Maralto funcionando ativamente, as câmeras adquirem uma

nova função: a de controle populacional do Continente (T1E5 – 16’45), com 5977 câmeras distribuídas no território, além das câmeras acopladas às fardas dos membros do exército maraltense. O plano, desde o início, é o crescente aumento dessas câmeras de controle no “subúrbio” – como é chamado o Continente pelos habitantes do Maralto.

As câmeras corporais do exército maraltense aparecem como forma de proteção aos soldados e controle dos líderes sobre as frequentes ações dentro das comunidades. Pelo menos, até a primeira morte de uma pessoa inocente ser filmada pelos dispositivos e acompanhada pela central de controle (T1E5 – 13’45).

No episódio cinco da primeira temporada de *3%* (Netflix, 2016) em que é relatado por indivíduos pertencentes ao Maralto que as câmeras de segurança do “subúrbio” – área em que as pessoas não selecionadas entre os três por cento vive em constante miséria econômica – foram aumentadas. Em cena, um agente armado e fardado como um policial tem sua câmera individual presa ao corpo e, em um suposto combate com a população, atira em uma pessoa inocente (Figura 11). No contexto da série, essa pessoa não apresentava uma ameaça ao sistema dominante, por isso sua morte não seria justificada como proteção à ordem, como de costume.



Figura 11 - Câmeras corporais do exército maraltense. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

Este acontecimento marca mais uma fissura na utopia de Maralto. Júlia, integrante maraltense e companheira de Ezequiel, líder do processo, percebe as falhas do sistema, as injustiças e os problemas do discurso meritocrático. Essa ruptura,

inicialmente individual da personagem, expande-se às ações do líder do processo, que passa a frequentar o Continente para cuidar de uma criança afetada pelo tiroteio e assassinato e, posteriormente, deletar suas imagens capturadas e desativar alarmes das câmeras de segurança (T1E3 -23'52).

A morte de um habitante do Continente é facilmente camuflada pela tentativa de enquadrá-lo como integrante da Causa, já que, assim, seu assassinato seria justificado por ser uma pessoa fora da lei. A ficção científica toca, assim, em mais uma questão debatida no contexto brasileiro.

No Brasil, a violência policial marca uma recorrente preocupação. Ainda que não seja exclusivo da região sudeste, em 2024 os altos índices de violência da Polícia Militar em São Paulo e no Rio de Janeiro são estampados nos jornais do país. Além disso, no intuito de contextualizar a produção da série, criada e produzida na cidade de São Paulo, faz-se uma breve coleta de dados usando as palavras-chave “câmeras corporais” e “PM” em quatro portais online de notícias – G1, Estadão, Folha de São Paulo e Revista Piauí – entre os dias 19 de novembro e 19 de dezembro de 2024, somam 173 notícias sobre o assunto. Dentre elas, encontram-se notícias diárias, colunas de opinião e reportagens.

Identifica-se, principalmente, breves notícias explicando o funcionamento das câmeras corporais, o gasto dos governos na compra dos dispositivos e a decisão do Ministro Luís Roberto Barroso, Presidente do Supremo Tribunal Federal (STF), da obrigatoriedade do uso nas fardas dos PMs no estado de São Paulo – somando 12 mil câmeras em dezembro. Assim, destacam-se certas questões abordadas nesse período, a fim de complementar a análise e reforçar a factualidade da ficção científica brasileira em conexão com a realidade do Brasil.

Os cenários de violência policial não são inéditos no contexto social brasileiro. No entanto, foi em 10 de fevereiro de 2023 que a discussão relativa às câmeras individuais em agentes da polícia militar ganhou uma nova vertente: antes, alegava-se falta de privacidade e impedimento de execução do trabalho, até que, nesta data, a equipe da Rota – força ostensiva da polícia militar paulista – executou Luís Fernando Alves de Jesus em praça pública, ao ser falsamente acusado de roubo, e as câmeras captaram áudio e vídeo do acontecimento. No mesmo ano, as estatísticas marcavam que, em média, 6 mil pessoas são mortas por forças de segurança pública no Brasil,

segundo o Ministério da Justiça e da Segurança Pública (MJSP). No entanto, o caso de Luís Fernando foi levado adiante apenas pela presença de provas audiovisuais das câmeras presas ao colete de balas dos agentes¹⁷.

Outros pontos destacados nas notícias do período selecionado no portal G1 foram: violências corporais capturadas nas câmeras das fardas da PM de Barueri – SP (G1, 2024); invasão de domicílio feita pela PM na cidade do Rio de Janeiro – RJ (G1, 2024); abusos, desvios e recusa de propina no Rio de Janeiro – RJ (G1, 2024); morte de estudante universitário pela PM de São Paulo – SP (G1, 2024).

Na notícia publicada em 6 de dezembro de 2024, o portal G1 traz a manchete "Câmeras corporais foram utilizadas pelo Ministério Público de São Paulo para denunciar a simulação de policiais militares na morte de 'Príncipe do Crime'" (G1, 2024). A ação da PM de São Paulo resultou na morte de Allan de Moraes Santos, roupeiro do Jabaquara Atlético Clube, após dois policiais simularem uma troca de tiro antes de alvejar a vítima.

As brechas encontradas pela polícia militar também são retratadas nesse período, principalmente no portal de notícias do Estadão. Dentre as 46 reportagens identificadas pelas palavras-chave, destacam-se: a retirada das câmeras nas fardas pelos próprios PMs e/ou bloqueio da imagem para benefício próprio (Estadão, 2024); comparação da redução da violência nos Estados Unidos da América pelo uso das câmeras corporais (Estadão, 2024); violência policial e protestos das famílias atingidas (Estadão, 2024); entre outros assuntos, como a crise geral de segurança pública no estado de São Paulo.

A *Folha de São Paulo* (61 reportagens levantadas) e a *Revista Piauí* (12 reportagens) – principalmente a primeira, pelo formato de notícias factuais – abordam a temática das câmeras corporais da PM de forma similar, destacando as falhas nos processos pelas brechas encontradas no uso, além da diminuição na violência policial advindo do mesmo. Destacam-se: Relato de Antônia Regina Gonçalves que teve seu filho baleado por um policial (Folha, 2024); defesa do Governo Tarcísio do uso das câmeras apenas para grandes operações (Folha, 2024); 1º processo na justiça em que as imagens da câmera corporal foram usadas como prova no RJ (Folha, 2024); Relato da pesquisadora Joana Monteiro sobre recurso das câmeras como provas da violência

¹⁷ As informações foram retiradas do episódio 112 do podcast Rádio Escafandro, produzido e dirigido por Tomás Chiaverini. Lançado em 16 de abril de 2024.

policial (Folha, 2024); Apoio de Zema, governador de Minas Gerais, ao uso das câmeras, mas oposição à gravação ininterrupta (Folha, 2024); “O Manual da Truculência” (Aguiar, 2024; Piauí, 2024); “Licença para matar” (Silva, 2024; Piauí, 2024); “Tarcísio e o sonho dos policiais jagunços” (Bueno, 2024; Piauí, 2024), reportagem acerca dos batalhões que adotam câmeras policiais reduziram mortes em 84%, além da queda das denúncias de corrupção.

As brechas encontradas para burlar o sistema de filmagem desses dispositivos também são refletidas nas ações dos personagens na diegese da série. A manipulação das imagens feitas pelas autoridades em Maralto na simulação de troca de tiro no Continente que resultou na morte de uma pessoa inocente (T1E5 – 13’45) e as imagens deletadas por Ezequiel para benefício próprio. Além das formas de fuga dos integrantes da revolução popular (T4E1 – 18’05) que busca destruir o Maralto – a fuga em questão faz com que os personagens nadem para dentro do oceano para eliminar as formas de captura de som e imagem.

As câmeras representam o domínio maraltense e a opressão do exército com as ações dentro do Continente. A tecnologia é, mais uma vez, usada como forma de manipulação, controle e benefício próprio, mas não sem que haja resposta dos habitantes do Continente.

5.3.3 Purificação e o controle dos corpos

A instabilidade entre a tecnologia e a definição de sociedade tecnológica fez gerar o questionamento das múltiplas possibilidades de experiência frente às tecnologias possíveis. Uma sociedade permeada por ela, ou, em outras palavras, a cibercultura contemporânea que abarca esses elementos, é também cercado pela tecnocultura (Tucherman, 2003; Felinto, 2006). Assim, a tecnologia vai além dos aparatos tecnológicos presentes no contexto da série, ou seja, para se definir tecnocultura não basta os celulares ultramodernos, equipamentos médicos do Maralto ou hologramas com os quais acontece a comunicação nessa sociedade. A sociedade tecnológica se estabelece também através do corpo, do cotidiano e das relações que se estabelecem no tecido social.

De caráter pós-humano, são feitas as alterações dos corpos para que os maraltenses não se igualem aos habitantes do Continente. No Maralto, todos os corpos

são estéreis. Ao concluir o Processo e ser permitido integrar a dita alta sociedade, os integrantes passam pela Vacinação (T1E8 – 11’42), desenvolvida por cientistas da comunidade, que faz com que seus corpos já não possam gerar outras vidas – processo nomeado Purificação (figura 12, T1E8 – 11’42 e 22’07). O controle sobre os corpos também é feito através das técnicas de controle populacional, já que não é do interesse dessa sociedade que as pessoas da cidade utópica gerem outras vidas.

Nesse contexto, como um corpo ‘aprimorado’ em sua cultura e em suas ações, a mistura genética implica um lugar de não-saber. É possível controlar discursos meritocratas como motivação, baseados no controle de uma população que conheceu o pior, o Continente, e tem o medo de voltar à antiga vida. No entanto, ao gerar uma nova vida já inserida nesse cenário utópico, os privilégios não são passados como merecidos e conquista individual – como é pregado no discurso – são herdados. A herança de uma posição socioeconômica é, como mostra a figura abaixo em que Ezequiel discursa para aqueles que passaram no Processo, um grande mal da sociedade. De forma que o a sensação de pertencimento daqueles que já nascem na utopia não pode ser controlada.



Figura 12 - Purificação. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

O processo de Purificação acontece de forma velada, só se toma consciência dele a partir do momento em que se está prestes a fazer parte dos 3%. Assim, em dado momento, é questionada a promessa de utopia (T2E6) do Maralto: se as pessoas

soubessem da “purificação” elas desistiriam do Processo, considerando que uma das promessas é a construção de uma família Do Lado de Lá?¹⁸

Em T3E2 – 23’34, a personagem Joana é mostrada criança, em formato de *flashback*, momento em que revela a brincadeira da infância. Um círculo é dividido ao meio: de um lado, o medo; de outro, o desejo (figura 13). A brincadeira das crianças coloca em questão alguns pontos importantes da narrativa em conexão com o tecido social fora da diegese, considerando que, majoritariamente, a resposta pendula entre “desejo: passar no Processo” e “medo: não passar no Processo”. O primeiro ponto é relacionado ao tempo de domínio e acúmulo de capital simbólico maraltense, refletido no alcance e poder do discurso que permeia a vida das três sociedades centrais. Conectado a isso, a brincadeira demonstra as angústias e ambições de crianças que creem – e têm como norte – o Processo. Reforça, mais uma vez, a fé nessa utopia. O tom de alarme com que é revelado aos habitantes do Continente da existência da Purificação, e a própria informação em si, não é suficiente para que essa utopia maraltense deixe de existir.



Figura 13 - Brincadeira da infância. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

¹⁸ Em T2E6 – 23’39, o personagem Fernando anuncia a todos sobre o processo de purificação, no entanto, é desacreditado por seu pai, o pastor, com o discurso da fé no processo e no Maralto, indicando a soberania do discurso maraltense que ultrapassa cem anos – o capital acumulado também é relacionado ao tempo de domínio dessa sociedade.

A hereditariedade como peso social é justificativa central para o processo de “purificação”. Se, por um lado, é parte do discurso de poder para ser categorizado como escória da humanidade, por outro, é parte do acúmulo de capital simbólico daqueles que são herdeiros dos 3% escolhidos. Dois pontos são identificados como principais para essa análise: A Maldição dos Toledos e a Sorte dos Álvares. A maldição dos Toletos, dita pelo personagem Xavier, é o que marca sua família, em que nenhum integrante passou no processo seletivo para o Maralto. Esse padrão é carregado por gerações de sua família, como uma herança da má sorte. Já os Álvares, expõem orgulhosamente suas gerações de integrantes bem-sucedidos no cômodo da grande casa do Continente, onde a herança é a sorte na meritocracia – Marco, após ter duas chances de entrar para o utópico Maralto, desiste e quebra o ciclo da herança da sorte com seu primogênito.

De forma similar ao que é atribuído o merecimento no discurso meritocrático, a sorte e o azar são colocados como pré-disposição dos candidatos que tentam o Processo. Marco, herdeiro da família Álvares (figura 14, T1E4 – 1’53), após ser eliminado do processo seletivo para o Maralto, revolta-se e se junta à milícia.



Figura 14 - Álvares. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

Para qualquer outro candidato que não carrega seu sobrenome, como acontece frequentemente na série, esse seria o fim de um sonho utópico. No entanto, o peso desse capital simbólico – ou, munição política, como citado por Matheus, membro do

Conselho do Maralto (T1E4 – 28’20) – coloca Marco diante de mais três possibilidades de entrada nos 3%.

A tentativa de anular mais um mal da sociedade para a glória utópica (Jameson, 2021) é desbancada mais uma vez pela estrutura hierárquica que se mantém. Da mesma forma, estabelece-se para a família que não carrega o mesmo capital, o azar no Processo, como é o caso da família Toledo, fadada a viver no Continente. Além disso, herda-se a crença no Processo. Em T3E8, o patriarca da família Álvares (interpretado pelo cantor e compositor Ney Matogrosso), canta a música de ninar repassada por gerações:

“Dorme bem, oh, meu futuro, meu neném
Seu destino é ir além
Dorme bem, oh, meu futuro, meu neném
O Maralto é seu também
Logo o Processo vem
Lembra meu rosto
Vem viver conosco
Quem do nosso ventre vem
Merece o sonho (...).
(3%, Netflix, 2016)

Outro ponto de aproximação da narrativa de ficção científica à realidade social está na relação entre ciência e cidadania. A ideia da ciência e tecnologia se afasta dos ‘cidadãos comuns’, reforçando a ideia de ambos como produtos mágicos (Felinto, 2003). Simultaneamente, cria-se no imaginário social a separação definitiva da ficção e da realidade. No entanto, acredita-se que essa linha tênue que separa um de outro seja mais operatória do que funcional.

Acredita-se que a ideia de que o movimento de imaginar mundos novos possa ser uma forma de se refletir a sociedade do ‘aqui e agora’ e usar disso para que sejam aprimoradas. Para Marques (2002), a realidade é ainda muito mais imaginativa do que a ficção em si. É nessa impossibilidade de uma definição concreta e no jogo entre realidade e ficção que a série 3% (Netflix, 2016) salta de um extremo ao outro, fazendo refletir sobre a própria sociedade brasileira atual.

Portanto, nota-se que a primeira temporada apresenta os dispositivos da narrativa de ficção científica para demarcar a centralidade da sociedade tecnológica de Maralto, de forma mais velada do porquê ela é considerada tecnológica. Assim, a

tecnologia perpassa as relações sem que ao menos seja relacionada diretamente a um aparato, como é o discurso da Purificação engendrado no Processo.

Outra breve presença na primeira temporada são os óculos cedidos clandestinamente à criança do Continente (T1E3 – 26’45). Colocado aqui como tecnologia por, ainda que pareça ser um instrumento básico, só ser concedido àqueles que são parte dos escolhidos para enxergar na utopia.

Assim, nesta conclusão parcial acerca da primeira temporada de 3% (Netflix, 2016), a coleta dos dados dos dispositivos apresentados representa baixa quantidade de dispositivos tecnológicos. Maralto, que se estabelece no imaginário tecnológico como utopia do desenvolvimento da ciência, mostra-se mais aprimorado no discurso sobre essa vida utópica que, de fato, equipamentos que se mostram futurísticos. Na segunda temporada, como se apresentará a seguir, aumenta-se em quantidade os dispositivos, criando mais uma vez a expectativa do caráter futurístico dessa sociedade.

Tecnologias	Primeira aparição
Teodolito (aprox.)	T2E1 – 1’13
Quarto inteligente	T2E1 – 2’13
ID índice de pertencimento	T2E1 – 3’09
Holograma da Concha (janela utópica)	T2E1 – 30’44 e T2E10 – 43’12
Celular de uso pessoal (aprox.)	T2E1 – 41’34
Simulador virtual de realidade	T2E2 – 2’06
Painel de ID da Causa	T2E2 – 2’50
Robôs jardineiros	T2E2 – 4’34
Rádio (Continente e Maralto)	T2E2 – 5’29
Aplicativo de relacionamento	T2E2 – [17’12 – 18’11]
Walkie-talkie (Continente)	T2E3 – 0’25
Transmissor de rádio (Maralto)	T2E3 – 8’25
Aparelho de produção de registro (Continente)	T2E3 – 22’17
Urna	T2E5 – 34’02
Disco conectado ao registro	T2E6 – 11’25
ID alterações cerebrais	T2E7 – 11’14
Drones de rastreamento	T2E8 – 15’47
Bunker tecnológico (aprox.)	T2E8 – 21’36

Aparelho médico	T2E8 – 33’00
Webcam (aprox.)	T2E9 – 11’53
Algoritmo dos dados do registro	T2E10 – 2’25
Central de controle (Maralto)	T2E10 – 11’31
Central de backup (Maralto)	T2E10 – 18’02
Esfera de dados criptografados	T2E10 – 26’56
Drones transportam elementos para Concha	T2E10 – 32’02

Quadro 2 - Temporada 2 (categorias A e B)

A segunda temporada da série, lançada em 2018, apresenta um número maior de aparatos tecnológicos ao longo de seus 10 episódios – indicados no Quadro 2. Esses instrumentos alimentam o pêndulo que separa as sociedades, buscando variar entre o futurístico maraltense e o passado remoto continentense. Assim, como será mostrado na análise dos aparatos identificados como os principais, a série desenha a linha do tempo na tecnologia: Maralto futuro e Continente passado. Para, então, fazer-se chegar a um paradoxo quando um artigo obsoleto na diegese cumpre a função primordial da comunicação futurística.

5.3.4 Rádio é... resistência?

O pulso magnético, lançado pelos líderes do Maralto, destruiu toda a possibilidade de tecnologia no Continente e, com isso, o impedimento do desenvolvimento da ciência. Ao eliminar a tecnologia dessa comunidade, os líderes de Maralto tinham o intuito de impedir a comunicação.

O que restaria pensar que a comunicação se torna, assim, impossível. No entanto, Fernando busca ao longo dos episódios iniciais peças para completar um dispositivo de rádio (Figura 15, T2E6). Outro momento em que essa comunicação é estabelecida é quando o personagem, através do disco conectado ao registro (T2E6 – 11’25) furtado do Maralto, passa a se comunicar pelo registro – dispositivo de controle de domínio maraltense.



Figura 15 - Tecnologias do Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

Santaella (2003, pp. 25-26) expressa que certas técnicas ou tecnologias desaparecem com o tempo, principalmente com a obsolescência de instrumentos de comunicação. Além disso, a tecnologia também pertence a um certo período histórico, ou seja, é marcada pelo momento em que ela é criada e desenvolvida. No entanto, esse domínio não é forte o suficiente para que, em outro tempo e espaço, essa tecnologia não exista: os princípios semióticos da técnica perpassam diferentes momentos sociais. O rádio, quando comparado aos aparatos tecnológicos do Maralto, mostra-se como obsoleto. Em contrapartida, ao ser reparado pelo personagem, adquire uma nova roupagem: cumpre a função elementar da comunicação – nesse caso, ainda, da resistência ao domínio tecnológico.

E esse dispositivo segue sendo a resposta para a comunicação, como entre a Causa e o infiltrado nos 3%, o personagem Rafael. Quando o personagem tenta construir um rádio, mas vê que os eletrodomésticos do Maralto são muito avançados para ter as peças que ele precisa (figura 16, T2E2 – 5'29), Rafael busca as peças na nostalgia – o pêndulo do passado e futuro estabelecido. Sua então companheira guarda como recordação uma torradeira trazida do Continente, e nela é encontrada a peça que faltava para que se iniciasse o plano revolucionário do movimento social.



Figura 16 - Construção do rádio no Maralto. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

Outro importante aspecto que envolve esse aparato é quando os instrumentos advindos do Maralto servem de base para que se crie uma rádio comunitária no Continente (figura 17, T2E2 – 10'32). Com a rádio comunitária, os recados são repassados a todos, incluindo os recados sobre as ações maraltenses no território, o anúncio de procissões e outros informes religiosos. É a forma de comunicação entre os integrantes dessa sociedade, similar às do Maralto. Ou seja, é comunicação acontecendo por outras vias.

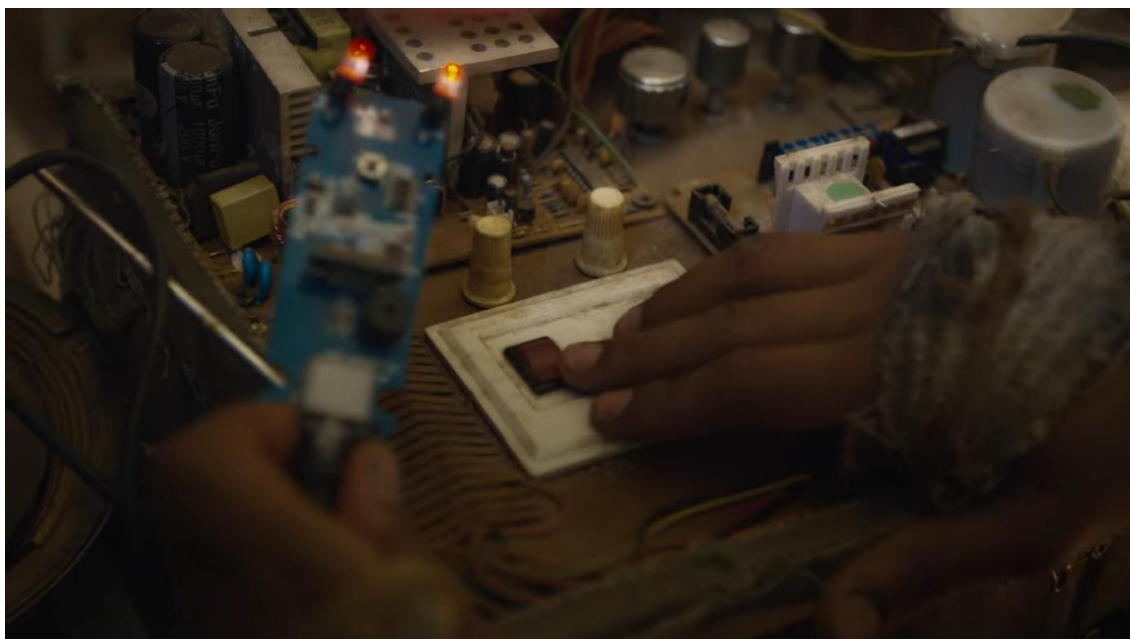


Figura 17 - Rádio Comunitária do Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

No entanto, o rádio passa por mais um paradoxo temporal e de legitimidade. Quando usado pelos maraltenses em seus territórios, o rádio transmissor é envolto de proteção de estética futurística, acompanhado pela legalidade de seu uso. Ainda que se valha do mesmo funcionamento, o instrumento ganha legitimidade por pertencer àqueles que têm o poder da comunicação (T2E3 – 8’25).

5.3.5 *O direito de viver e morrer*

Quem merece morte e vida digna? Para a análise desse subtópico, quatro aparatos tecnológicos tornam-se centrais: a urna que carrega o símbolo da morte (T2E5 – 34’02); os aparelhos médicos que identificam vida e pertencimento (T2E8 – 33’00; T2E7 – 11’14; T2E1 – 3’09) e aqueles instrumentos que identificam os alvos a serem eliminados (T2E2 – 2’50). Neste ponto da análise, pode-se afirmar que a divisão entre quem merece viver ou morrer já está estabelecido através do poder simbólico daqueles que dominam as três sociedades, a elite do Maralto. A vida maraltense é respaldada pelo desenvolvimento da ciência médica e os aparatos tecnológicos que fornecem a saúde, alimentação, moradia e direitos humanos. No entanto, torna-se relevante analisar quais tecnologias se tornam divisoras nesse processo de vida e morte na diegese.

A morte de um dos personagens principais da primeira temporada, Ezequiel, o líder do Processo 104, é simbolizada através da urna que carrega sua memória para o

Maralto (figura 18, T2E5 – 34'02). Assassinado pela líder do exército maraltense, Marcela, mas tendo a Causa como culpada do acontecido, o personagem torna-se um mártir injustiçado por um movimento social que, pela visão do Maralto, são um mal a se combater. A urna de Ezequiel sobrevoa o território enquanto são ditas palavras poéticas e de luto decretado na comunidade.



Figura 18 - A morte no Maralto. Fonte: reprodução Netflix, 2018.

A morte é levada em consideração, o corpo é velado. No Continente, o corpo de Ivana também é velado, aos seus modos, como é possível. A morte no território do Continente também possui seu ritual com a queima dos corpos e a marcação do símbolo da Causa para os aliados. O corpo é coberto por lona e queimado. Enquanto a morte de Ivana, líder da Causa, representa dor e maior resistência social, o peso dos discursos no Maralto é de ataque e repressão.

Os aparelhos médicos do Maralto, segundo aparato de destaque para essa análise, são replicados no Continente e na Concha. No Continente, como um esqueleto que exerce apenas as funções principais. Na Concha como um reflexo. Destacam-se como centrais na decisão de vida e morte nessas sociedades pelo fato do Continente se estruturar frente ao que lhe é possível, e a Concha que detém a réplica, mas não o direito ao aprimoramento desses instrumentos.

O fazer morrer é diretamente associado à Causa, já que o veneno identificado nas toxinas que infiltram nos limites do território do Maralto só é encontrado no

Continente (T1E7). Quando Silas, médico Causa, explica sobre o ‘Kalilo’, a ciência aparece condizente a da fora da diegese, em que é encontrado a batracotoxina, um dos alcaloides (veneno da rã colorida) mais potentes identificados em anfíbios, é usada para compor o veneno que representa a tentativa de mudança social, da guerra de posição (Coutinho, 1999). No discurso, essa “má ciência” é usada por aqueles que querem destruir os territórios e gerar o caos na sociedade.

Por outro lado, quando a ciência é usada pelo Maralto para eliminar vidas, ela é legitimada. O gás inodoro usado em uma das provas do processo (T1E3 – 9’28), em que não se explica exatamente qual, apenas que age diretamente no cérebro humano, causa danos na saúde daqueles que buscam a utopia. Para chegar ao Maralto, Ezequiel declara que é preciso abandonar paranoias e medos, inerentes à humanidade, cenário tal que implica que apenas quem pertence aos 97% possui os defeitos da humanidade. Os 3%, tudo indica, não carregam humanidades. Afastar-se da ideia de humanidade representa a superioridade daqueles que alcançaram a vitória. Assim como passam a perder a sensibilidade diante a morte de inocentes – seja nas guerras, diante a desigualdade social ou injustiças sociais.

Outro aparato que legitima o poder sobre a vida daqueles que representam ameaça à soberania do Maralto são os instrumentos que identificam os alvos a serem eliminados. A tecnologia destinada a traçar a identidade e mapear aqueles que merecem apenas a morte (T2E2 – 2’50), pautada no discurso da busca da perfeição, para que nenhum indivíduo se atreva a rebelar contra o Maralto.

5.3.6 Realidade virtual

O simulador virtual de realidade (T2E2 – 2’06) é usado em diferentes contextos na narrativa, todos eles pautados no controle e envoltos no discurso de manutenção da utopia. Ao ser aplicado em Michele (T2E7), estabelece um simulacro em que a personagem é colocada para que se esqueça da existência de seu irmão – até este momento, desertor da utopia do Maralto. No entanto, consegue se desvencilhar e se esconder na linha tênue do hiper-real criado pela simulação.

O simulacro, segundo Baudrillard (2007), se dá quando os signos envoltos no objeto ganham proporções maiores que o próprio objeto, assim, a ideia de real entra em

embate com a ideia de simulação – onde os signos e os objetos são parte de uma realidade em que não se sabe definir as fronteiras entre real e ficcional.

Em uma outra situação do contexto da série, o personagem Rafael também é colocado no simulador para que se implante no hiper-real em um embate com integrantes da Causa, um modelo em que a realidade virtual e a estabelecida no plano real se misturam (figura 19, T2E1-4'25). Nesse “jogo”, as reações do cérebro do personagem são similares a de um confronto real.

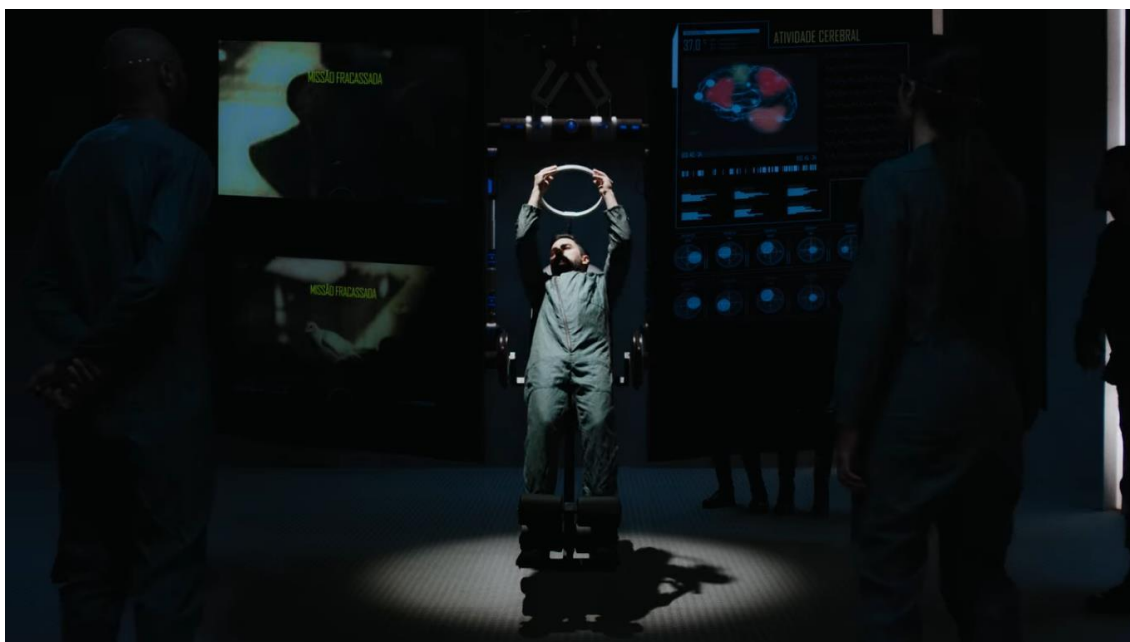


Figura 19 - Simulador de realidade. Fonte: reprodução Netflix, 2019.

A dificuldade na diferenciação dessas reações que não passam de uma simulação faz com que Rafael assista sua companheira ser alvejada, gerando revolta e desespero. Interrompendo a simulação, a responsável mostra que aquilo também era parte de seu teste, que admira sua frieza e sua decisão de não renunciar às informações por sua companheira. Rafael sai atordoado por não ter notado que aquilo não se passava de uma simulação. A simulação dos fatos que aconteciam à sua frente era inextinguível da sua realidade.

Ainda que de forma ficcional e com as características clássicas da ficção científica, como a máquina de simulação de realidade, o acontecimento dialoga com a crítica social de simulacro, simulação e hiper-real que se dá no contexto não-diegético. O cenário dialoga com outras obras de ficção científica que refletem sobre a questão, como as de Matrix. O filme como alegoria de um futuro em que os seres humanos,

escravizados por máquinas inteligentes que usam das energias dos seus corpos para se retroalimentar, sendo mantidos dóceis através do programa de realidade virtual, *Matrix* (Otaviano, 2004).

Outra obra que se mescla ao gênero da comédia, além da ficção científica, mas que se assemelha na comparação com o simulacro é *O Show de Truman* (1998), dirigido por Peter Weir. A narrativa acompanha Truman Burbank, um homem que vive em uma cidade aparentemente perfeita e leva uma vida comum. No entanto, ele descobre gradualmente que sua existência é, na verdade, parte de um gigantesco reality show transmitido ao vivo desde o seu nascimento. Toda a sua cidade é um cenário, e as pessoas ao seu redor, incluindo amigos e familiares, são atores. A obra explora questões filosóficas e éticas relacionadas à liberdade, à ideia de simulacro por trazer à tona a vida fictícia inextinguível da vida real, ao voyeurismo e à manipulação midiática, oferecendo uma crítica contundente à sociedade do espetáculo.

Destaca-se que, ainda que 3% (Netflix, 2016) seja uma ficção científica brasileira e carregue certas particularidades do contexto brasileiro, como os explorados nesta pesquisa, o simulador de realidade virtual se assemelha a essas – e outra tantas – obras que buscam a crítica social de se viver no hiper-real e se perder nas fronteiras entre realidade e ficção. As ideias são vinculadas, ainda, a um poder exercido por aqueles que detêm a ciência e constroem esses aparatos, aqueles que fazem o uso da tecnologia, e aqueles em que são aplicados essa ciência que se equilibra no paradoxo de matar o objeto e alimentar a ciência (Baudrillard, 1991).

5.3.7 As tecnologias da Concha

Com o surgimento da sociedade alternativa da Concha, os principais aparatos tecnológicos identificados na terceira temporada são voltados para a autossustentação do novo território, apresentando uma alternativa também na forma de consumo e utilização da tecnologia.

Tecnologias	Primeira aparição
Jardrone (Concha)	T3E1 – 6’32
Estufa agrícola (Concha)	T3E1
Coletor de água (Concha)	T3E1 – 6’55

Polígrafo	T3E2 – 25’24
Equipamentos médicos (Concha)	T3E3
Câmara de Fortificação Gradual de Tecido (CFGF)	T3E7 – 9’54

Quadro 3 - Temporada 3 (categorias A e B)

O Quadro 3 indica os principais aparatos referentes à terceira temporada da série e são apresentados juntamente ao Quadro 4 – referente à quarta temporada – por apresentarem elementos conectados entre si, já que os dispositivos que estão na Concha, pertenceram inicialmente ao Maralto.

Tecnologias	Primeira aparição
Gerador de energia (Concha)	T4E1 – 20’12
Dados de mapeamento faixa etária (Maralto)	T4E1 – 43’13
Esfera do Casal Fundador	T4E6

Quadro 4 - Temporada 4 (categorias A e B)

O jardrone (T3E1 – 6’32) – o drone jardineiro –, a estufa agrícola (T3E1) – figura 20 – e o coletor de água (T3E1 – 6’55) – figura 21 – aparecem como réplicas dos dispositivos de cultivo de alimento do Maralto, da mesma forma que os equipamentos médicos (T3E3) são mostrados como reprodução daqueles que são considerados originais. Quando o coletor de água é quebrado por sabotagem dos maraltenses, a sociedade é lembrada de que o poder de desenvolvimento da ciência está na mão daqueles que buscam ter o controle sobre as sociedades subjacentes a ele.



Figura 20 - Jardrone. Fonte: reprodução Netflix, 2019.

No entanto, a hierarquia do poder tecnológico se estabelece ao mesmo tempo que se explora uma nova roupagem das tecnologias dadas, ou seja, o Maralto é o detentor da ciência que desenvolve as técnicas, mas a sociedade alternativa é quem dita a sua função.

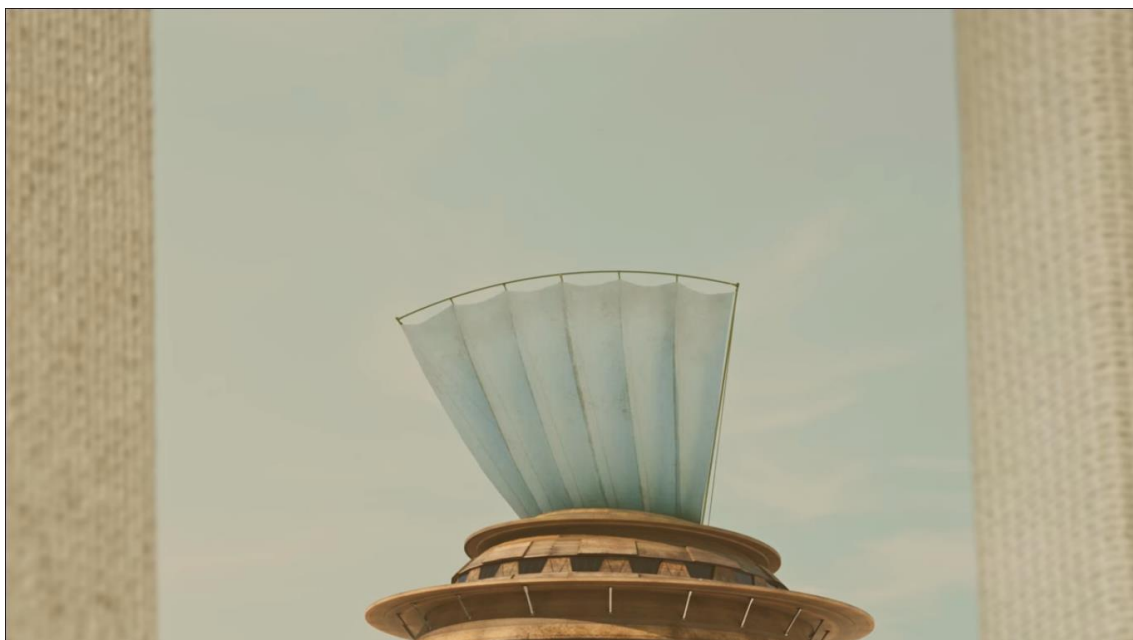


Figura 21 - Coletor de água Concha. Fonte: reprodução Netflix, 2019.

Como apresentado no tópico do panorama geral das sociedades, a Concha tem uma proposta da lógica de funcionamento diferente das antes conhecidas, sendo autossustentável e voltada para subsistência. É nesse ponto chave que as quatro tecnologias destacadas na coleta de dados ganham sua importância, atravessando diferentes áreas da vida individual e em sociedade, como a genética, as ciências sociais e computacionais. Dessa forma, o aparato se reforça mais uma vez como recheado de signos, para além do caráter operatório de sua função (Felinto, 2006).

O caráter pós-humano que o desenvolvimento das tecnologias do Maralto estabeleceu sofre aqui uma fissura. Se nesta sociedade a busca é pela superação da ideia de ser humano, a Concha traz a subsistência humana como forma de utilização dessas mesmas tecnologias para suprir as necessidades puramente humanas. O plantio, colheita e distribuição do que provém da estufa agrícola retornam para aqueles que plantaram e colheram. Ao mesmo tempo que se diferencia do que era antes conhecido, em certos pontos se aproxima dos primórdios do caráter pós-humano, na fé da tecnologia como salvação da humanidade (Rüdger, 2007).

O gerador de energia da Concha (figura 22, T4E1 – 20'12) é destacado porque, além de sustentar a vida da Concha, é o instrumento que causa a ruptura da utopia do Maralto e da Concha, aproximando-os da ruína da humanidade quando a tecnologia já não se sustenta como salvação.



Figura 22 - Gerador da Concha. Fonte: reprodução Netflix, 2020.

O gerador é o aparato base para o impulso que destrói o Maralto, estabelecendo mais uma vez a cisão do uso da ciência e das tecnologias, a guerra de posição na disputa de poder e o questionamento da tecnologia como salvação das três sociedades que agora – na última temporada – ocupam o mesmo território.

Em uma breve conclusão, nota-se também, através das tabelas III e IV, que a partir da terceira temporada a apresentação dos dispositivos tecnológicos diminui, intensificando o foco no contexto identificado e as relações que se estabelecem nas três sociedades existentes, bem como a relação entre ciência, tecnologia e cultura popular – temáticas a serem exploradas no capítulo seguinte.

5.4. À brasileira

As categorias C e D dizem respeito, respectivamente, ao contexto brasileiro identificado e a relação entre ciência, tecnologia e cultura popular brasileira, ou, a chamada pela pesquisadora de tecnocultura popular brasileira – aquilo que conecta a tecnologia brasileira característica da ficção científica à cultura brasileira. Ambas estão relacionadas ao contexto intra e extra diegético e, portanto, intrinsecamente conectadas. A coleta de dados confirmou a hipótese de que seria necessário analisá-las de forma com que uma seja complementar a outra, ou seja, o que se identifica como características da ficção científica *soft* – aquela que explora a tecnologia para além do aparato em si – e o *novum* – ideia de inovação, ambas na categoria C – está

permanentemente em conexão com o imaginário tecnológico brasileiro que é refletido na série – que abriga a relação estabelecida na categoria D.

O Quadro 4 apresenta as primeiras aparições das categorias a serem analisadas, reforçando a diferenciação do tempo nas respectivas tabelas presentes nesta pesquisa: se na primeira parte da análise desta pesquisa (quadros 1, 2, 3 e 4) a primeira aparição da tecnologia foi mais facilmente traçada por ser aparições pontuais, nessa segunda etapa a marcação de tempo aparece como uma aproximação do início do *frame* a ser analisado. Os cenários sem tempo definido identificados na série aparecem nas tabelas com a marcação STD (Sem Tempo Definido).

Quadro 4

Categorias C e D	Primeiras Aparições
Amazônia Subequatorial (C)	T1E1 – 3’44
Representação religiosa (D)	T1E1 – STD T1E2 – 33’33 T2E6 - [18’48 - 24’20] T2E6 – 20’20 T3E1 – 1’40 T4E7 – 33’45
Sonhos de Utopia (C e D)	T1E2 – 0’26 T1E3 – 18’39 T1E6 – STD T1E8 – 44’40 T2E1 – 8’17 T2E2 – 27’24 T2E9 – 1’23 T2E9 – [1’53-1’60] T2E9 – 2’25 T2E9 - E9 – [1’53-2’53] T2E10 – 43’12 T2E10 – 32’02 T3E1 – 0’23 T3E1 – 4’32 T4E2 – 0’36

	T4E5 – STD T4E7 – 1’11’13
Herança e poder (C e D)	T1E4 – 1’53 T2E1 – 41’23 T4E6 – 9’26 T4E6 – 23’31 T4E6 – 46’20
Capital Político (C)	T1E4 – 28’20
Meritocracia (C e D)	T1E5 – 5’55 T1E7 – 7’43 T1E8 – 7’21 T4E1 – 0’26
Direito à Saúde (C e D)	T2E1 – 7’31 T2E2 – 6’23
Direito à Alimentação (C e D)	T2E1 – 4’25 T2E1 – 4’25 T2E7 – 14’49
Ciência e tecnologia (C e D)	T2E1 – 34’58 T2E3 – 0’25 T2E3 – 1’35 T2E3 – 18’48
Sons e música (C e D)	T2E2 – 11’28 T2E3 – STD T2E6 – [18’48 - 24’20]

Categorias C e D. Fonte: autora.

O subúrbio, o ‘Lado de Cá’ ou Amazônia Subequatorial são sinônimos que representam o Continente na série 3% (Netflix, 2016). Como apresentado no tópico *Panorama Geral das três sociedades*, o Continente é a comunidade que mais carrega alegorias da representação do Brasil. Tanto em sua forma mais estereotipada da desigualdade social, insegurança alimentar e miséria – similares ao explorado pré Cinema Novo e estética da fome (Rocha, 1965; Bentes, 2007) –, quanto na tentativa de contrariar a condição brasileira de passividade social, com a representação da resistência por meio da cultura popular e dos símbolos e signos das lutas sociais contra as

desigualdades do país – estabelecendo paralelo com os movimentos de 1940/50, da “resistência de classe” (Abreu, 2003, p.84).

No entanto, para refletir acerca desse imaginário de território brasileiro, e para que se analise certos aspectos sociais, é preciso pensar no âmbito da diegese que vai além do Continente. Na série, este cenário se divide em três mundos diferentes. Ou seja, a diferenciação essencial no ponto que estabelece a relação entre a realidade e a ficção é que, neste contexto ficcional, o lado rico, o lado pobre e a alternativa sustentável são separados por mundos diegéticos diferentes.

Assim, essa etapa de análise se ramifica em partes que, para a autora, são essenciais para se pensar o Brasil em paralelo com as três sociedades de Maralto, Concha e Continente: Representação Religiosa; Sonhos de Utopia e Meritocracia; e Carnavalização.

5.4.1 Representação Religiosa

Uma tecnocultura pode ser pouco científica e tecnológica, e mais religiosa e metafísica, já que existe certo relativismo ao conectar ideias da pós-modernidade e a religião, reforçando a importância dos estudos da comunicação considerarem a religião como parte dos objetos de estudos do campo (Felinto, 2006). Já se estabelece como consenso entre os pesquisadores a mudança de paradigmas na era pós-industrial, momento em que o movimento da ciência e o avanço tecnológico atingem em maior grau a vida em sociedade. Isso se torna parte da desintegração de hierarquias até mesmo dentro do que se entendia como religião: o sagrado invade os saberes da ciência e da tecnologia, a fé – antes institucionalizada – passa a integrar a racionalidade. Simultaneamente, há a “contaminação mística do próprio campo científico” (Felinto, 2006, p. 67).

No Continente, o discurso da liderança religiosa (figura 23 – T2E2) é baseado na prosperidade e dignidade prometida pela tecnologia do Maralto. O Processo é o caminho apontado como a esperança de uma sociedade em ruínas, já que, em meio aos paradoxos dessa fé, chegar até lá se torna o único caminho a ser seguido. Mais do que a própria tecnologia e ciência do Maralto, a salvação divina encontra-se na vitória do Processo.



Figura 23 - Liderança Religiosa no Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2019.

Dessa forma, a religião apresenta-se como parte essencial do poder simbólico do Maralto, já que é um dos pilares que sustentam a fé no Processo e fé na tecnologia como salvação da humanidade. O líder religioso do Continente não segue os padrões de uma religião institucionalizada, ou seja, não existe uma igreja ou um templo que agregue os fiéis.

No contexto brasileiro, tampouco se pode separar a religião institucional de outros campos sociais, como, por exemplo, a política. Em 2024, após eleições nacionais de 2022, a Frente Parlamentar Evangélica do Congresso Nacional soma 228 integrantes – 202 deputados federais e 26 senadores, distribuídos em 15 partidos (Silva, 2024). Dentre outras medidas tomadas pela frente, uma se destaca ao se discutir a mescla entre instituições: os cultos de Santa Ceia que acontecem na Câmara dos Deputados – feitos não exclusivos dos cargos eleitos nesta última eleição presidencial. Ainda, a existência da bancada religiosa, que soma forças de caráter informal e não institucional, representando interesses de determinados partidos, blocos ou região. Reforça-se, ainda, que as frentes parlamentares vão além da religião evangélica e católica, como a Frente Parlamentar em defesa dos Povos Tradicionais de Matriz Africana (Souza, 2025).

Um líder religioso localizado em uma estrutura hierárquica da fé, segundo Felinto (2006), deve ser um indivíduo bem-sucedido, um alvo a ser admirado e seguido sem questionamentos. 3% (Netflix, 2016) subverte esse sentido em certos pontos, já que

o líder religioso se coloca à frente de uma multidão admitindo o seu fracasso em passar pelo processo e atingir a Utopia do Maralto. Dessa forma, ao mesmo tempo que ele prega para uma multidão, colocando-se majoritariamente em uma posição superior de fala, ele se recusa ser considerado um exemplo a ser seguido.

Se, por um lado, o Maralto é o sinônimo de céu, por outro, a Concha é a representação do Inferno – “a luz da perdição” (T3E1 – 1’40). Pouco importa para as crenças religiosas se a essa nova sociedade promete uma alternativa com tecnologias semelhantes às do Maralto. Ao contrapor o “céu”, é excluída como possibilidade de salvação. Um ponto de aproximação com o pós-humanismo faz refletir sobre os personagens que já passaram pelo Processo: esses, segundo a fé pregada, estão numa posição superior, aprimorados e no caminho para que se tornem super-humanos.

O cenário diegético de disputas entre grupos dentro de uma lógica de poder simula guerras culturais, em situações que ultrapassam os debates políticos superficiais. Os conflitos vão além da disputa política por poder, envolve outros âmbitos da sociedade, como, por exemplo, mídia e religião (Hunter, 1991). Tornam-se infinitas as possibilidades temáticas desses embates, considerando que as relações de poder se formam em rede na sociedade.

O discurso religioso conservador nas guerras culturais – entendo que não é o único existente nas relações sociais, mas é o que mais ganha destaque –, baseia-se, portanto, nos valores e normas de uma moralidade que se torna universal e atemporal. Com isso, espera-se que sejam repetidos ao longo de gerações de indivíduos pertencentes a esses grupos. Por outro lado, a moralidade religiosa de um grupo progressista é vista, neste cenário, como flexível e contextual, ou seja, passível de mudanças sociais, culturais e científicas (Hunter, 1991).

Na série, o discurso de superioridade não sustenta sozinho a fé na utopia. Para isso, conta-se também com a ideia e os símbolos de divindade – aqueles que não mudam, fixam-se como universais e atemporais. Dessa forma, o Casal Fundador foi selecionado para carregar consigo o símbolo da prosperidade. A base dessa escolha foi que os três idealizadores de Maralto, ao notar as imperfeições do projeto e do crescente massacre dos habitantes do Continente, decidem tomar rumos diferentes aos impostos por aqueles que financiaram o projeto utópico – o que não é bem-sucedido e acaba por leva-los à morte. Assim, nota-se a fragilidade humana frente às angústias,

paradoxalmente, intrínsecas à humanidade. Nas palavras da personagem, “pessoas ficam doentes, pessoas morrem. Pessoas traem suas convicções. O casal precisa ser uma ideia, porque ideias vivem para sempre” (T4E7 – 33’45), portanto, para ser inspiração para outros, precisariam afastar da ideia de humanidade e aproximar da perfeição, do pós-humano (figura 24 – T4E7).

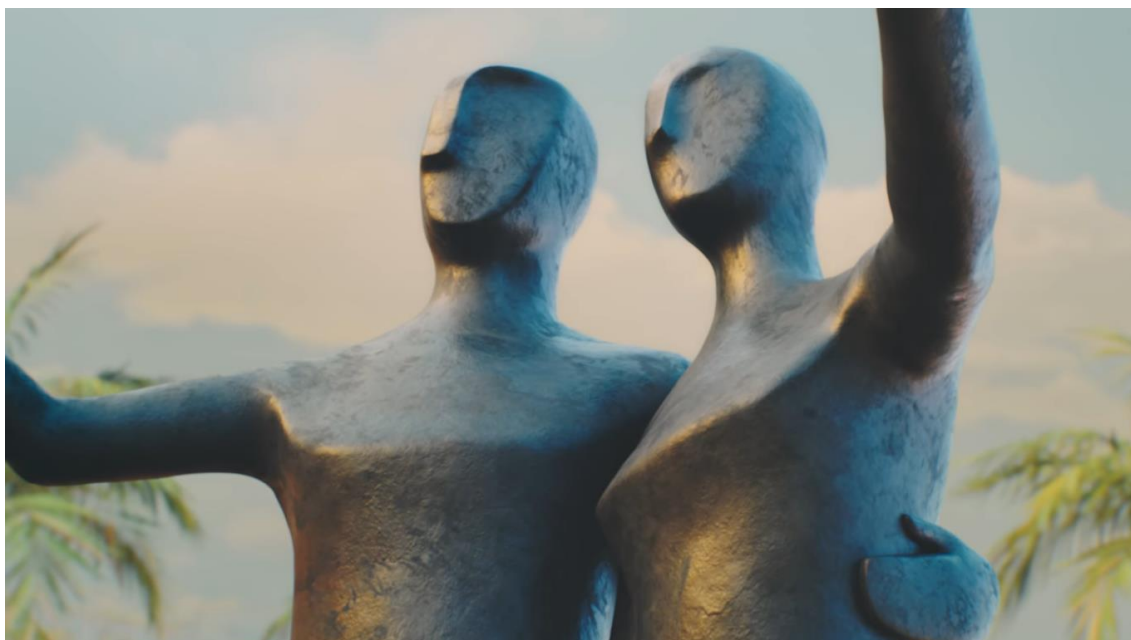


Figura 24 - O Casal Fundador. Fonte: reprodução Netflix, 2020.

Desde as antigas mitologias e religiosidades, faz-se necessário a necessidade de visualizar a divindade que se adora (Felinto, 2006), a ideia de uma salvação se materializa na estátua que representa o casal que, supostamente, tornou tudo possível – incluindo a própria religião. O casal fundador seria, analogicamente ao cristianismo, a cruz, que carrega a ideia de salvação e ressurreição. Além da adoração da imagem feita pelos 3% escolhidos para viver em utopia, outro sinal de que a simbologia é bem-sucedida é a imagem replicada no Continente (T2E6-20’20), com adereços disponíveis na sociedade, e adorada por seus fiéis (figura 25).

Em nome dessa fé, prega-se a imortalidade da vida utópica do Maralto, realiza-se a festa popular da Procissão – a ser analisada em breve –, e convoca-se os fiéis para a guerra contra a Concha (T4E7). Entre questionamentos da minoria, guerra e destruição, a instituição da religião é a única que se mantém ativa durante todo o percurso da narrativa.



Figura 25 - Casal Fundador, réplica do Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2020.

Em breve conclusão, a cibercultura e a religião estabelecem um pilar na série *3%* (Netflix, 2016), de forma com que não fuja de certos padrões do gênero da ficção científica. Como explorado na base teórica desta pesquisa, o movimento do pós-humanismo carrega consigo o caráter industrial e de desenvolvimento tecnológico, e, na medida com que se alastra o discurso da tecnologia como base fundamental para a existência humana, a fé na tecnologia se torna quase religiosa (Rüdger, 2007; Santella, 2003). Dessa forma, esta alegoria se molda na série através desses dois elementos analisados: o discurso do líder religioso e a simbologia da religião.

Por um lado, a narrativa aproxima-se das características clássicas da ficção científica. Por outro, o que aparece como brasilidade é o que estabelece a aproximação do contexto brasileiro, como a analogia da mescla entre instituição religiosa e política considerando a factualidade da temática no tecido social brasileiro. Outros pontos de aproximação são os elementos, os instrumentos e a música da Procissão, que serão identificados e analisados no último subtópico – Carnavalização.

5.4.2 *Sonhos de Utopia*

O imaginário de utopia que percorre a narrativa de *3%* (Netflix, 2016) é construído desde o primeiro momento em que se inicia o caminho descritivo do Maralto. Os primeiros indícios mostram uma sociedade em que se tem riqueza

tecnológica, mas que não existe moeda de troca. Onde se tem equipamentos médicos avançados junto à promessa de uma medicina infalível, porém não suficiente para se tornar imortal, como se faz crer pelo afastamento da ideia de humanidade. Onde se tem comida em abundância, suficiente para alimentar aqueles que não tem acesso, mas que não o fazem por não serem os 3% escolhidos.

Essa utopia, como fica evidente, é recheada de paradoxos e só existe quando posta em comparação com as duas sociedades que não são capazes de alcançá-la – Concha e Continente. Dessa forma, este subtópico de análise tem como intuito refletir o imaginário tecnológico diegético e seus atravessamentos no contexto social, em que se constrói uma imagem de sociedade perfeita – em que o consumo não tem significado monetário, mas o que se tem no Maralto se torna o modelo ideal de vida – principalmente através das definições de utopia de Jameson (2021) e das metáforas de transformação abordadas por Hall (2003).

O que separa a utopia e a distopia na narrativa é uma definição frágil, como um único mal social que precisa ser eliminado para que se tenha a sociedade perfeita, ou uma sociedade fadada ao fracasso. Por isso, opta-se por, primeiramente, traçar pontos que aproximam a definição de utopia e quais são os seus limites, as brechas que levam à resistência social e/ou à distopia.

Os primeiros traços de definição se baseiam nos sonhos de utopia, quando Fernando, ainda criança, brinca em seu quarto (figura 26, T1E2 – 0’26). As brincadeiras da infância de Fernando e Glória envolvem as etapas do Processo que são de conhecimento geral de todos, como a entrevista e as provas que testam a resistência física dos candidatos.

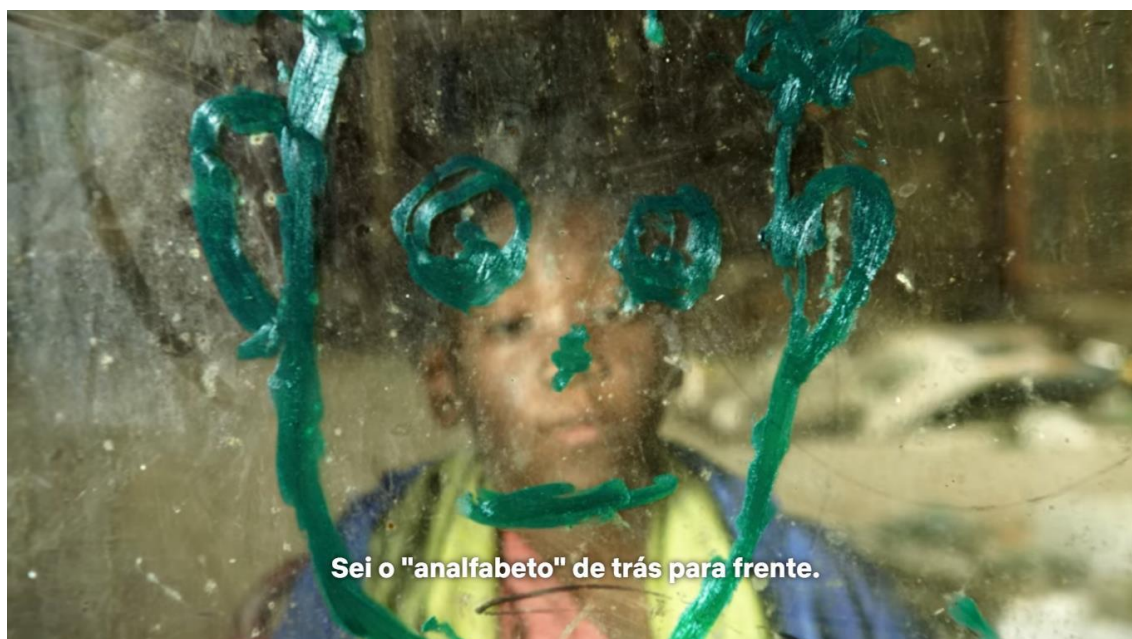


Figura 26 - Sonhos de Utopia. Fonte: reprodução Netflix, 2019.

Sonha-se, desde a mais tenra idade, em pertencer socialmente. De forma com que o discurso de pertencimento exclusivo do Maralto se torna um pilar essencial no imaginário utópico e da definição central do que é a utopia. O projeto inicial dessa sociedade revela que os primeiros algoritmos dos dados dos registros, traçando perfis para criar equipes para trabalho e convivência – diferente do caráter meritocrático e individual que se tem (T2E9 – 2’25). O predomínio do discurso meritocrata é usado para estabelecer a divisão entre quem merece ter acesso aos seus direitos básicos de alimentação e saúde e quem não. Assim, para além do que foi discutido sobre os aparatos tecnológicos da saúde, as figuras 27 e 28 (T1E8 – 44’40 e T4E6 – 9’26, respectivamente), mostram, respectivamente, a alimentação no Maralto e a alimentação no Continente.



Figura 27 - Alimentação no Maralto. Fonte: reprodução Netflix, 2019.

Na figura 27 se apresentam frutas e a estética higienizada do território, em que se alimentar bem é uma regalia pertencente àqueles que fazem parte dos escolhidos. Já a figura 28 mostra a comida que se vende nas ruas do Continente sendo derrubada no chão, representando uma estereotipada falta de higiene e desleixo daqueles que são considerados pobres.



Figura 28 - Alimentação Continente. Fonte: reprodução Netflix, 2019.

Outro ponto importante do que é utópico no Maralto se conecta diretamente ao que Jameson (2021) denomina enclave monetário. A utopia só seria possível caso se eliminasse o grande mal da sociedade que é, nesse cenário, o dinheiro. A moeda de troca é tida como o mal que faz com que se tenha uma sociedade atrasada, não desenvolvida no âmbito tecno-científico e desigual. Como se a desigualdade social só existisse no território do Continente porque o dinheiro ainda tem algum valor, esse imaginário de utopia e comumente associado ao enclave monetário, considerando que as relações estabelecidas no tecido social são também – e, por vezes, centralmente – definidas por relações mercadológicas.

Assim, no Maralto não existe a moeda de troca. Em comparação ao obsoleto Continente, que ainda se estabelece relações comerciais baseadas em dinheiro. Os sonhos de utopia encontram-se, mais uma vez, controversos: a base do sonho utópico não é não se ter dinheiro, a moeda se torna parte de uma realidade distópica, de forma com que, sonha-se com a tecnologia da vida que não custa. A falsa ideia de que esse é o grande mal da sociedade ganha força quando o Maralto apresenta como sonho utópico o acesso aos direitos humanos básicos de saúde, alimentação e moradia.

Ainda que não exista o dinheiro, as relações de poder que, supostamente, estariam baseadas nele, continuam a existir. Durante o Processo, na prova 6, é feita uma oferta aos candidatos: a vaga no Maralto em troca de uma caixa com moedas que mudaria a vida no Continente, ao menos por um período (figura 29, T1E6).



Figura 29 - Poder econômico. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

A hierarquia de poder entre Maralto e Continente não se estabelece pelo enclave monetário que implica a não-existência do dinheiro na sociedade utópica, mas pelas relações sociais que já são estabelecidas no tecido social diegético e que perduram, mesmo que não exista tal “mal social”. A eliminação súbita e definitiva de um grande mal social (Jameson, 2021) não é o que sustenta uma utopia, como se estabelece no imaginário social, já que é falsa a ideia de que a hierarquia de poder é eliminada quando a questão monetária é retirada da equação.

Diante do fracasso da plenitude dessa utopia, inicialmente, devido ao primeiro assassinato no Maralto e, em segundo momento, ao nascimento da Concha como alternativa, a linha que separa a utopia e a distopia fica ainda mais tênue. É possível refletir, portanto, ao que Hall (2003) denomina metáforas de transformação, levando à questão: fissuras na superestrutura mudam a realidade social?

Identifica-se três principais fissuras na utopia maraltense: a criação da Concha; a atuação da Causa (figura 30, T1E8 – 44'40); e, por fim, o pulso magnético lançado no Maralto, a linha que separa a utopia da distopia.

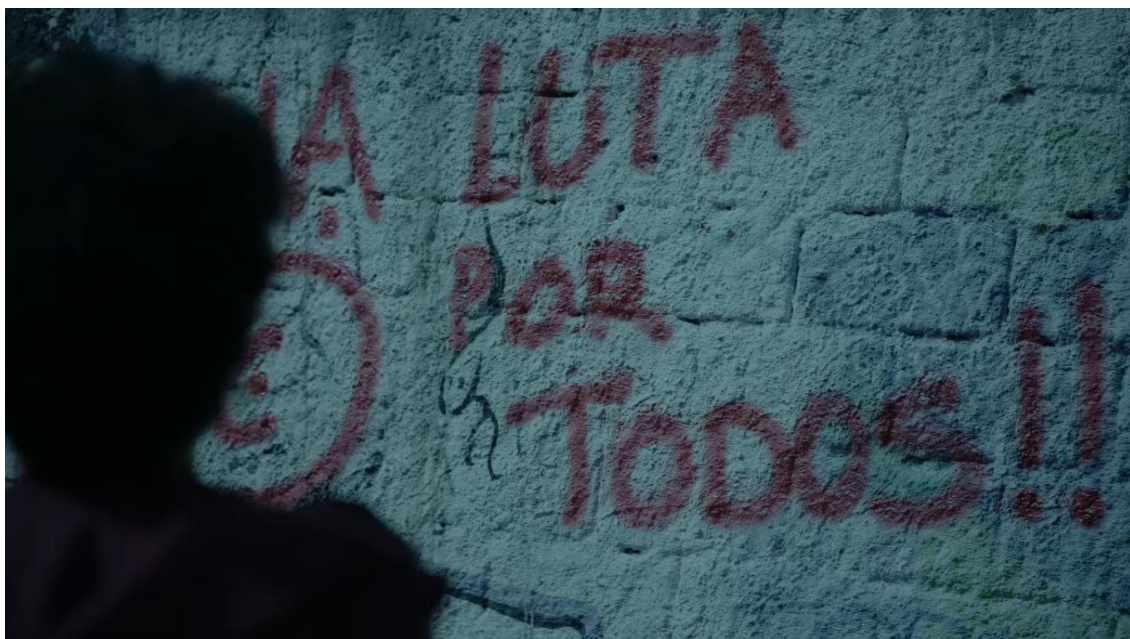


Figura 30 - Na Luta Por Todos. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

São nas rachaduras de uma utopia que nascem as metáforas de transformação centrais. O nascimento da Concha surge como uma janela utópica para o desconhecido, em que se tem a tentativa de eliminação da hierarquia de poder e do dinheiro, mas que, ao contrário do Maralto, abre as portas para todos aqueles que desejam entrar. Ainda que os elementos centrais tenham sido cedidos, até certo ponto, pelos líderes maraltenses, a escolha do uso deste novo poder para transformar a realidade social é considerada um afronte aos que detinham o poder.

No entanto, a Concha não consegue se sustentar frente aos domínios do Maralto, já que o discurso não é forte suficiente para cooptar aqueles que podem contribuir para o processo de trabalho para retroalimentação de seu funcionamento. A Causa – ou ao menos a parcela maior do movimento social – continua contra essa sociedade alternativa. As discussões centrais do movimento giram em torno da dúvida da abordagem da transformação social: o plano inicial da Causa é explodir o prédio durante o Processo para gerar medo, ainda que mate inocentes (T2).

Outros cinco momentos são identificados como metáforas de transformação: T2 – Rafael trabalha como soldado na seleção pré-processo para se aproximar dos candidatos e contatar a Causa; T2 – Joana tenta convencer Silas que destruição não irá gerar transformação, Silas diz que a Causa já tentou outras vias mais pacíficas e nada aconteceu; intrigas e contradições dentro da Causa fazem parte do caráter democrático e

de oposição do sistema opressor vigente; e “disco” roubado por Fernando sintoniza com os fones das pessoas no Continente (aquelas registradas pelo Maralto), a forma oficial do Maralto se comunicar com o Continente (T2E6 – 11’25).

Na segunda temporada, após os dados do continente e do Maralto terem sido apagados do sistema, o processo 105 está prestes a ser cancelado. Diante da revolta da população e invasão na sede, os soldados do processo reagem de forma truculenta, espancando as pessoas que ocupam a sede. Pela primeira vez, não apenas a Causa, mas também seus aliados, conseguiram mexer com as estruturas do Processo. Essas brechas revolucionárias também são características que se padronizam na ficção científica: como em *Star Wars – episódio IV* (1977), em que a Rebelião consegue atingir a Estrela da Morte, ou em *Silo* quando a personagem sai e descobre que, na verdade, a imagem que mostra para a população é apenas uma ilusão. Essas e outras narrativas apontam uma ruptura, ainda que breve, no sistema opressor. Ainda que não seja a dissolução das hierarquias, é uma fissura que abala a relação de poder.

Todas as ações supracitadas acontecem em momentos não sequenciais e são essenciais para que se transforme a realidade social diegética, o que culmina para o ponto inicial da narrativa: o pulso magnético. A revolução como forma de resistência acontece de forma lenta e gradual, que culmina no pulso que marcou o início da utopia do Maralto, e que agora marca agora o início de sua distopia (T4E5 – STD).

Assim, é dada a distopia, mas com viés esperançoso de um futuro sem Maralto, sem Concha e sem Continente. O mundo era dividido em dois. Não é mais. Os 3% se misturam ao resto sem a perspectiva de mudança social. A guerra começa no Continente, pessoas aos brados do discurso meritocrático (“eu mereço”) atacam um inimigo invisível. “Os 3%” – agora já esvaziado de sentido, mas carregado do discurso de poder, tentam sem sucesso iniciar a luta por poder em uma terra aparentemente sem lei.

No entanto, a guerra nunca é travada afinal. A caminhada ao prédio para a primeira assembleia geral marca o início de uma esperança renovada de um futuro democrático (T4E7 – 1’08’53).

5.4.3 *Carnavalização*

Esta etapa final de análise se dedica a analisar pontos da brasilidade da narrativa de 3% (Netflix, 2016): a Procissão, que se dá no episódio 6 da segunda temporada, e os símbolos do carnaval e da cultura brasileira que estão presentes. Outra importante colocação está na trilha sonora das quatro temporadas da série, majoritariamente composta por músicas populares brasileiras e que serão brevemente analisadas de acordo com a primeira aparição na narrativa.

Inicialmente, faz-se importante pontuar que as cenas em que aparecem o Continente e o Maralto são divididas em duas marcações: o barulho e o silêncio. De um lado, o Continente traz o som desordenado de pessoas falando e gritando, os sons de vasilhas caindo, portas de ferro batendo, comidas sendo assadas em áreas externas, ruas superlotadas e a agitação. O barulho representa a vida acontecendo de forma natural. Os barulhos rudimentares do Continente são, para o Maralto, a desobediência e o des controle da vida.

Do limiar entre os dois mundos, no Prédio do Processo, os sons também se equilibram entre o barulho incômodo do Continente e o silêncio apaziguador do Maralto. Os candidatos ficam, durante o processo, em quartos individuais que carregam esses sons similares aos maraltenses, principalmente do deslize suave das portas. No entanto, na prova 5, em que os candidatos são abrigados em contêineres e obrigados a conviver em comunidade, os sons do Continente brotam novamente com os barulhos altos dos ferros das portas e a formação de gangues dentro da comunidade improvisada. Essa relação entre o barulho e o som traz o próprio significado desse limiar entre dois mundos: nele, é preciso lembrar aos candidatos que ainda existem barreiras até a utopia.

Do lado de lá, as cenas da vida no Maralto são marcadas pelo silêncio: portas que deslizam sob os alpendres como portais de uma espaçonave; pessoas que conversam em baixo tom; a comida já posta nas refeições sem que se revele o processo para quem aguarda a refeição. A civilidade que é imposta aos cidadãos é representada pela calma e aparente serenidade dos sons do Maralto,

A Procissão (figura 31, T2E6 – 18'48 a 24'20) marca o momento da expressão da cultura popular do Continente. Tradicionalmente três dias antes do Processo, os habitantes, sejam eles candidatos do processo ou não, reúnem-se na festa itinerante que percorre parte do território do Continente. A festa tem o nome de procissão por seguir a definição de corpo organizado que caminha de forma cerimonial, também por conter

imagens e fins religiosos e cânticos – neste cenário, a principal imagem ligada à religião é a do casal fundador feito com adereços do território (figura 26), analisada no tópico *representação religiosa*. Liniker, que não é nomeada no contexto da série, é levada em um trono suspenso carregado pelos participantes da procissão, que cantam e dançam junto à cantora.

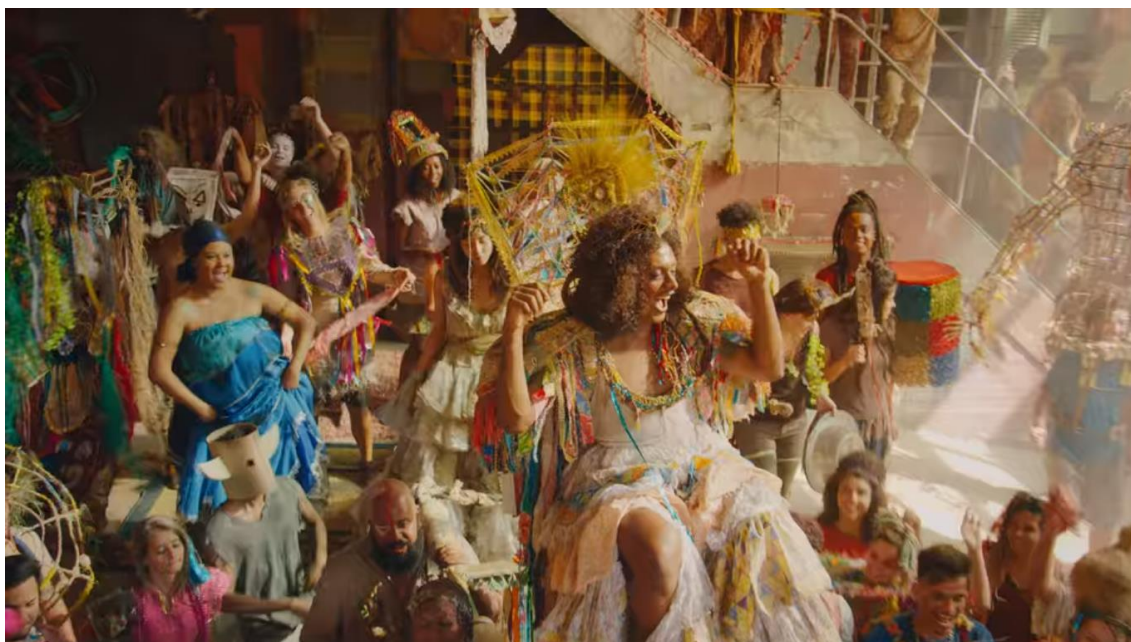


Figura 31 - A Procissão. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

A referência à cântico no contexto da série é a música cantada pela cantora Liniker, *Preciso Me Encontrar*, originalmente do cantor e compositor brasileiro Cartola (produção musical: André Mehmari, Submarino Fantástico e Dani Libardi). A melodia é adaptada ao contexto festivo em que a cena se passa, além da complementação da cena com a letra, indicando a esperança de um futuro utópico prometido pelo Maralto.

Deixe-me ir
 Preciso andar
 Vou por aí a procurar
 Rir pra não chorar
 (...)
 Quero assistir ao sol nascer
 Ver as águas dos rios correr
 Ouvir os pássaros cantar
 Eu quero nascer
 Quero viver.
 (Recorte nosso, canção *Preciso Me Encontrar* – Cartola)

Serpentinas coloridas, bambolês circenses, fogos de artifício, máscaras, colares de contas, fitas, rostos pintados, danças, e instrumentos de percussão – como xequerê, chocalho, tamborim e atabaque – compõem a cena e a melodia de um carnaval (figura 32). O violino tocado pela personagem Glória (figura 32, T2E2 – 11’28) que, em outros momentos, marca raiva e revolta contra o Maralto (T4E1), representa nessa cena a esperança e fé no Processo. Contudo, também representa a existência e ordem popular. O “barulho”, diferentemente da ordem pálida da civilidade maraltense, mostra que a ordem popular carrega cor, vivacidade e o caos ordenado de uma população subalterna.



Figura 32 - Instrumento de Glória. Fonte: reprodução Netflix, 2016.

A Procissão acontece sob os olhos do exército e o conselho do Maralto e nada se busca fazer para impedi-lo. A manifestação cultural é parte, inclusive, das hierarquias entre as duas sociedades. Contraponto à ideia central do carnaval brasileiro da anulação entre ‘alta’ e ‘baixa’ sociedade (Bakhtin, 2014), do momento em que as elites saem às ruas e se misturam ao povo, a Procissão não se mistura àqueles que já não habitam mais o Continente. Aproxima-se a uma das definições do popular de Abreu (2003): é um movimento do povo para o povo, por isso, popular. No entanto, os que foram escolhidos como os 3% já foram um dia parte dessa população e a lembrança do movimento popular é carregada até o Maralto.

Outro momento importante para análise da relação entre o barulho e o som se dá quando o Processo 105 está prestes a ser cancelado (T2E10). Neste contexto, a Causa

ameaça explodir o pulso magnético no prédio do processo e fazer com que ele não aconteça. O conselho maraltense cogita parar as atividades e não realizar o 105º processo seletivo. Os candidatos, já dentro do prédio, iniciam um movimento popular para mostrar indignação diante a falta de comunicação oficial sobre o que está acontecendo. Diante a indignação daqueles que nem ao menos teriam chance de alcançar a utopia, os candidatos – que no momento estão aguardando sob vigília dos soldados – começam a bater os pés de forma ritmada. Todos eles ao mesmo tempo.

Com isso, levantam e começam a bater palmas. O som se assemelha a um coração que se acelera. Junto ao aumento dos movimentos dos candidatos, a revolta pulsa, vibrando nas paredes da sede.

O barulho é percebido pelas autoridades, em que é dado a ordem do tiro de advertência. No mesmo instante, a pulsação é interrompida... Apenas por instantes. Ela é substituída por gritos de revolta, de vingança. Este momento mostra que a organização de uma população em revolta e o barulho da “desordem” – como é vista pelo Maralto – pode derrubar a ordem maraltense. Por fim, a trilha sonora aclama, mais uma vez, pela esperança com a música Preciso Me Encontrar (Intérprete: Liniker).

Por fim, apresenta-se o Quadro 5 relacionando as principais músicas da trilha sonora, predominantemente brasileiras, a(o) intérprete e ao episódio em que ela aparece pela primeira vez.

Música Original	Intérprete	Episódio
A Mulher do Fim do Mundo – Elza Soares	Elza Soares	Temporada 1, episódio 1
Último Desejo – Noel Rosa	Mônica Salmaso e André Mehmari	Temporada 1, episódio 5
Quando Bate Aquela Saudade – Rubel	Rubel (instrumental)	Temporada 1, episódio 6
Deixa a Gira Girar – Os Tingoão	Os Tingoão	Temporada 1, episódio 8
Preciso Me Encontrar – Cartola	Liniker	Temporada 2, episódio 6
Bom Conselho – Chico Buarque	Johnny Hooker	Temporada 3 – vários episódios
Velha Roupas Coloridas – Belchior	Chico César	Temporada 4, episódio 7

Quadro 5 - Trilha Sonora Brasileira. Fonte: autora.

As músicas selecionadas têm como intuito mapear a tentativa da série com a conexão com as músicas populares brasileiras e, dessa forma, acrescentar mais um ponto de identificação com o contexto social brasileiro.

Outras canções, incluindo músicas internacionais, aparecem como plano de fundo na construção audiovisual, no entanto, as músicas em que as letras compõem a narrativa – ou seja, aquelas que, para além da melodia, as letras complementam a história – são exclusivamente brasileiras. Isso aponta uma prioridade dos criadores em combinar, junto aos outros aspectos analisados aqui, em marcar a identidade brasileira na narrativa.

Além disso, a artista Liniker, e os artistas Chico César e Ney Matogrosso, além de fazerem parte da trilha sonora (exceto o último), aparecem como personagens na série, ativando um imaginário da música popular brasileira. Reconhecer esses cantores como parte da cultura brasileira é, também, buscar a identificação dos espectadores, de forma com que a série, ainda que tenha alcançado terrenos estrangeiros, seja construída baseada na (tecno) cultura popular brasileira.

6 CONCLUSÃO

Dentre os frutos centrais desta pesquisa, está o paralelo da ficção com a realidade social, que possibilitou identificar diferentes contextos brasileiros na série *3%* (Netflix, 2016). A começar pelas três sociedades da narrativa: Continente, Concha e Maralto. Os três sistemas, categorizados aqui como co-dependentes, usando dos artifícios do simulacro, representaram as três grandes alegorias da ficção científica brasileira em questão. Sendo o Continente a principal alegoria de um Brasil carregado de estereótipos, mas que não se entrega à passividade frente às dominações de um poder simbólico, e que também carrega a riqueza cultural do país. A Concha como alternativa utópica e esperançosa de um país em que ainda tem chance de sobreviver às opressões, desde que se abdique dos privilégios socioeconômicos. E, por fim, o Maralto como representação do porquê esses privilégios são mantidos e repassados como uma herança social.

A primeira e a segunda categorias propostas na metodologia de pesquisa, uniram-se na análise por serem complementares entre si. Gerando um panorama das tecnologias identificadas na narrativa, da relação delas com os personagens da série e a interligação com o contexto brasileiro. Ao todo, foram 18 dispositivos coletados, separados em quatro quadros na análise, em que é possível notar a queda de aparatos apresentados ao longo das quatro temporadas. Dividiu-se, portanto, os dispositivos em oito repartições de análise: *o registro; câmeras por todo lado; purificação e controle dos corpos; rádio é... resistência?; o direito de viver e morrer; realidade virtual; e as tecnologias da Concha*. Sendo que cada repartição reuniu um ou mais dispositivos, respondendo às questões iniciais do *novum* – ou novidade tecnológica da narrativa – como características essenciais do gênero da ficção científica.

O registro, as câmeras de segurança e a purificação foram centrais na problematização acerca do poder simbólico e os sistemas de controle na sociedade brasileira. O registro como aparato pertencente a um grupo dominante para uso de transmissão de informações e controle territorial, ao mesmo tempo que, ao ser burlado pelo Continente e Concha se torne um elemento de resistência às imposições – fomentando a discussão sobre as metáforas de transformação que se estabelecem no tecido social brasileiro. As câmeras inicialmente como sonho de utopia do projeto do

Maralto, mas que perde esse significado quando usado para repressão de uma classe social específica – em paralelo aos questionamentos abordados em relação às câmeras individuais usadas nos uniformes da Polícia Militar no Brasil. E, por fim, a purificação que registra a instabilidade da definição do uso da tecnologia, a paradoxal relação entre a salvação e a destruição da humanidade, intradieético e extra.

O rádio, os destinos de vida e morte, a realidade virtual e as tecnologias da Concha, somam-se ao entendimento dos direitos humanos – no caso das narrativas de ficção científica, os pós-humanos – e às mais variadas formas de uso da tecnologia. O rádio, subvertendo as funções iniciais de domínio maraltense, mostra-se como forma popular de comunicação no Continente, por ser a tecnologia de maior alcance e por se solidificar como meio de comunicação elementar para a resistência ao domínio tecnológico. Os questionamentos da meritocracia para além da vida embasam a análise acerca do direito de viver e morrer, simbolizada pelos rituais pós-morte de cada sociedade diegética. A realidade virtual, representada pelo simulacro criado para o personagem Rafael na série, reafirma a paradoxal fronteira entre real e ficcional na narrativa, características da ficção científica. Por último, as tecnologias da Concha que levam questões sobre o aparato tecnológico, presente principalmente no Maralto e na Concha, e o direito de desenvolver a ciência, recusado àqueles que não detém o poder simbólico.

Caminhando para a segunda e última parte da análise, está a questão que dá o título a esta pesquisa: quais elementos que compõem 3% (Netflix, 2016) dão o caráter específico de uma ficção científica essencialmente brasileira? As duas últimas categorias de análise aplicadas – respectivamente, o contexto brasileiro identificado e relação entre ciência, tecnologia e cultura popular – unem-se nesta etapa, sendo complementares entre si.

Dessa forma, destaca-se alguns resultados desta análise, a começar pela alegoria da sociedade Continente. Mesclando elementos de contextos socioeconômicos extremos do Brasil e da cultura popular brasileira de resistência de classe e carnaval, o Continente se mostra como uma sociedade complexa. Assim, a análise não responde – nem ao menos busca este fim – todas as possibilidades de paralelo ao país, mas traça pontos centrais para refletir essas similaridades com o tecido social brasileiro. Sendo esses

pontos centrais: a representação religiosa, os sonhos de utopia e meritocracia, e a carnavalização.

A representação religiosa é perpassada pela tecnocultura em sua essência, em que apenas existe por ser diretamente relacionada ao poder tecnológico e científico do Maralto. Nas linhas tênues do operacional científico e da relatividade da crença, a narrativa questiona os limites das instituições brasileiras, da disputa de poder em um Estado supostamente laico e dos limites do discurso da fé. Os sonhos de utopia, ensinados desde a infância dos personagens centrais da série, constroem a imagem do pertencimento social, além da imagem utópica de uma sociedade perfeita – sem pobreza, sem castas sociais e vivendo em harmonia – ser construída baseada não em um futuro tecnológico, mas na ideia futurística em que os direitos humanos básicos são garantidos pelo Estado. Por esse motivo, optou-se, nesta pesquisa, questionar os significados de utopia e os limites que a classificam como distopia, ao invés de apresentar o conceito de distopia como apenas oposto à utopia.

O tópico que se propõe analisar a carnavalização se dividiu em dois aspectos: a Procissão, que aparece em um único episódio na série, mas que carrega importantes elementos da brasilidade da ficção científica; e a trilha sonora, essencialmente brasileira, que foram listadas no Quadro 6. Ambos os aspectos reforçam a tendência narrativa de contextualizar o Brasil e de apresentarem especificidades do país em uma plataforma de *streaming* estrangeira – sendo esta, co-produtora da série. Ainda, abrem possibilidades de continuidade de pesquisa, como a análise semiótica dos elementos carnavalescos que são apresentados ao longo das quatro temporadas da série.

Concluir esta pesquisa implica reconhecer suas limitações pelo seu caráter essencialmente teórico. Ainda que tenha contemplado seu objetivo central de análise de um produto cultural audiovisual seriado em conexão com seu contexto de produção, o conceito de imaginário tecnológico pôde ser apenas parcialmente explorado, já que não se tratou de uma pesquisa de recepção. Assim, delimitando sua ampla gama de significados no referencial teórico, foi possível estabelecer a base teórica que fundamentou a análise híbrida – de conteúdo e fílmica. Contudo, os resultados alcançados foram coerentes à proposta inicial de pesquisa, e acredita-se ter contribuído para a área do Campo da Comunicação com foco nas narrativas seriadas de ficção científica brasileira.

Faz-se necessário, ainda, frisar a amplitude e riqueza de elementos da série *3%* (Netflix, 2016), de forma com que não se objetivou esgotar o tema nesta pesquisa, reconhecendo a importância da produção científica da série que já foi feita – utilizada nos processos metodológicos da pesquisa –, e aquelas que ainda explorarão a temática de diferentes ângulos. Sendo assim, os resultados apresentados aqui fazem parte da gama de perspectivas do produto cultural analisado, a fim de que possam contribuir para o campo da Comunicação e os estudos da ficção científica brasileira.

REFERÊNCIAS

- ABREU, Martha. Cultura popular: um conceito e várias histórias. In: ABREU, Martha; SOIHET, Rachel (Org.). **Ensino de História: conceitos, temáticas e metodologia**. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2003. p. 83-102.
- ADORNO, T.; HORKHEIMER, M. “Indústria cultural. O Iluminismo como mistificação das massas. In: LIMA, Luiz Costa (Org.) **Teorias da Cultura de Massa**. São Paulo, Paz e Terra, 2000, p. 169-214.
- AGÊNCIA DE NOTÍCIAS IBGE. Em 2022, streaming estava presente em 43,4% dos domicílios com TV. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/38306-em-2022-streaming-estava-presente-em-43-4-dos-domicilios-com-tv>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- AGÊNCIA BRASIL. Presença de TV diminui e 42,1% dos lares com televisão têm streaming. **Agência Brasil**, agosto de 2024. Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2024-08/presenca-de-tv-diminui-e-421-dos-lares-com-televisao-tem-streaming>>. Acesso em: 15 jan. 2025.
- ALVES, E. P. M. A expansão do mercado de conteúdos audiovisuais brasileiros: a centralidade dos agentes estatais de mercado – o FSA, a ANCINE e o BNDES. Caderno CRH, Salvador, v. 29, n. 78, p. 477-494, set./dez. 2016.
- AQUINO, L. K. S. de. **A (Re)Formulação Do Feminino Em Romances De Época: Uma Análise da série *Bridgerton***. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social – Jornalismo) – Departamento de Comunicação Social, Universidade Federal de São João del-Rei, São João del-Rei, MG, 2021.
- AMARAL, O. O ChatGPT e os limites da inteligência artificial. Revista Piauí, ed. 199, seção “Anais da tecnologia”, p. 20-27, abr. 2023.
- AMENDOLA, B. 3% chega ao fim: Lembre a trajetória da primeira série nacional da Netflix. **UOL**, 14 ago. 2020. Entretenimento. Disponível em: <<https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2020/08/14/3-chega-ao-fim-relembre-ahistoria-da-primeira-serie-nacional-da-netflix.htm?cmpid=copiaecola>>. Acesso em: 13 jul.2021.
- ANDRADE, M. E. S. Ideais da Modernidade no Cinema Brasileiro de Ficção Científica: análise de Nada Consta. **Revista do EDICC**, v. 5, 2018.
- ARES, S. K. La ciencia-ficción em América Latina: entre la mitología experimental y lo que vendrá. **Revista Iberoamericana**, cidade, v. 78, n.238-239, p.15-22, jan/jun, 2012.
- BACCEGA, M. A. Narrativa ficcional de televisão: encontro com os temas sociais. **Comunicação & Educação**, v. 26, 2003 p. 7-16.

BAKHTIN, M.M. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 16ª ed. São Paulo: Hucitec, v.3, 2014, 203p.

BALDESSIN, M. G. S. **A ficção científica como derivação da utopia**: a inteligência artificial. Dissertação (Mestrado em Teoria e História Literária) – Instituto de Estudos da Linguagem, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, SP, 2006. Disponível em: <https://repositorioslatinoamericanos.uchile.cl/handle/2250/1326062>. Acesso em: 3 jun. 2022.

BALOGH, A. M. **O discurso ficcional na TV**: sedução e sonho em doses homeopáticas. 1ª ed. São Paulo: EDUSP, 2002a.

BALOGH, Anna Maria. Sobre o conceito de ficção na TV. In: XXV CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO. **Anais[...]** Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação – INTERCOM. Salvador. 2002b.

BARROS, A. T. M. Portanova. Uma teoria para as formas e forças próprias da imaginação simbólica. **Intexto**, p. 196-199, 2017.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Antropos, 1991.

_____, J. **A sociedade de consumo**. Lisboa: 70, 2007

BENTES. Sertões e favelas no cinema brasileiro contemporâneo: estética e cosmética da fome. **ALCEU**, v.8, n.15, p. 242 a 255 - jul./dez. 2007

BESSON, L. (Diretor). Lucy [Filme]. Universal Pictures, 2014.

BRASIL. Presidência da República. (2011). Lei n.º 12.485, de 12 de setembro de 2011. Dispõe sobre a comunicação audiovisual de acesso condicionado e outras providências. Diário Oficial da União. Recuperado de: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/112485.htm. Acesso em: 13 jul. 2024.

BOURDIEU, P. O campo científico. In: ORTIZ, R. (Org). **Pierre Bourdieu**: Sociologia (Grandes Cientistas Sociais). São Paulo: Ática, 1983, p.122-155.

_____. **O Poder Simbólico**. Tradução de Fernando Tomaz. Rio de Janeiro; Editora Bertrand Brasil, S.A., 1989.

BRASIL. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES. Geocapes. Disponível em: <https://geocapes.capes.gov.br/geocapes/>. Acesso em: 7 jan. 2025.

BRIDI, N. Emmy 2016 Séries indicadas ao prêmio. **Omelete**, 2016. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/emmy/emmy-2016-series-indicadas-ao-premio>. Acesso em: 27 jun. 2024.

BROOKER, C. Bandersnatch. Episódio de *Black Mirror*. Direção: David Slade. Produção: House of Tomorrow. Los Gatos, CA: Netflix, 2018. 90 min. Filme interativo.

BRUM, B. D. I.; SANTOS, L. F. dos. O fantasma na máquina: a tecnologia e o poder no *cyberpunk*. In: LUGSVARGHI, Luíza (Org). **Horror e ficção científica no cinema como crítica social**. São Paulo, SP: Editora Plytheama, 2022.

BUENO. Tarcísio e o sonho dos policiais jagunços. Revista Piauí, São Paulo, 14 abr. 2022. Disponível em: <https://piaui.folha.uol.com.br/eleicoes-2022/tarcisio-e-o-sonho-dos-policiais-jaguncos/>. Acesso em: 22 dez. 2024.

CANCLINI, Nestor. **Culturas Híbridas**, São Paulo, Edusp, 1997.

CASTELLANO, M.; MEIMARIDIS, M. Netflix, discursos de distinção e os novos modelos de produção televisiva//Netflix, discourse of distinction and new modes of television production. **Contemporânea Revista de Comunicação e Cultura**, v. 14, n. 2, p. 193-209, 2016.

CASTELLANO, M. MEIMARIDIS, M. Produção televisiva e instrumentalização da nostalgia: o caso Netflix. **Revista Géminis**, v. 8, n. 1, p. 60-86, 2017.

CONTARTESI, F. **Uma análise do universo ficcional de *Doctor Who* e de seus arquétipos centrais**. 2017. Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/9350>. Acesso em: 03 jun. 2022.

COUTINHO, C. N. **Gramsci: um estudo sobre seu pensamento político**. Editora Record, 1999.

DALGALARRONDO, L. Entrevista com a diretora da série 3%. Esquerda Diário, 22 dez. 2016. Seção Cultura. Disponível em: <https://www.esquerdadiario.com.br/Entrevista-com-a-diretora-da-serie-3>. Acesso em: 25 jul. 2024.

DALGALARRONDO, L. Entrevista com a diretora da série 3%. Esquerda Diário, 22 dez. 2016. Seção Cultura. Disponível em: <https://www.esquerdadiario.com.br/Entrevista-com-a-diretora-da-serie-3>. Acesso em: 25 jul. 2024.

DEBORD, G. **A sociedade do espetáculo**. 1ª ed. Rio de Janeiro: Contracampo, 1997.

DIJCK, José van. YouTube beyond technology and cultural form. In: VALCK, Marijke; TEURLINGS, Jan (ed.). **After the Break**. Television Theory Today. AMSTERDAM: Amsterdam University Press, 2013

DOCTOR WHO. [Série]. Produção de Sydney Newman. BBC, 1963-. Exibida no Reino Unido pela British Broadcasting Corporation.

DOMENECH, J. M. C. **A forma do real**. Introdução aos estudos visuais. 2011.

DURAND, G. **Estruturas Antropológicas do Imaginário**: introdução à arquetipologia geral. 1ªed. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

DUARTE, E. B. Televisão: entre gêneros/formatos e produtos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 30., 2007, Santos. **Anais [...]**. São Paulo: Intercom, 2007.

ECO, U. **Apocalípticos e integrados**. Tradução de Marcos Santarrita. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.

EMMY 2024. Uniaeso, 2024. Disponível em: <https://www.barrosmelo.edu.br/noticia/emmy-2024-confira-a-lista-completa-dos-indicados>. Acesso em: 27 jun. 2024.

ESCOSTEGUY, A. **Estudos Culturais**. 1ª ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

ESTADÃO. Parte dos policiais em SP desliga ou dribla registros da câmera no uniforme, diz relatório. Estadão, São Paulo, 9 dez. 2024. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/sao-paulo/parte-dos-policiais-em-sp-desliga-ou-dribla-registros-da-camera-no-uniforme-diz-relatorio/>. Acesso em: 20 dez. 2024.

ESTADÃO. Nos EUA o que virou o jogo foram as imagens das câmeras que mostravam a violência policial. Estadão, São Paulo, 10 dez. 2024. Disponível em: https://www.estadao.com.br/brasil/nos-eua-o-que-virou-o-jogo-foram-as-imagens-das-cameras-que-mostravam-a-violencia-policial/?_gl=1*bw518g*_gcl_au*Nzg1NTI3NTMxLjE3MzQ2NDI0NDQ.*_ga*NDEzNDg4OTM4LjE3MjI1Mzk5NDQ.*_ga_H1D7PSZ1DW*MTczNDY0MjQ0NS4yLjEuMTczNDY0Mjc2MS43LjAuNzE1NjU5Mzcy. Acesso em: 20 dez. 2024.

ESTADÃO. Famílias vítimas de violência policial criticam abandono do governo. Estadão, São Paulo, 11 dez. 2024. Disponível em: https://www.estadao.com.br/sao-paulo/familias-de-vitimas-de-violencia-policial-criticam-abandono-do-governo-tiraram-minha-vida-tambem/?_gl=1*d3uj6d*_gcl_au*Nzg1NTI3NTMxLjE3MzQ2NDI0NDQ.*_ga*NDEzNDg4OTM4LjE3MjI1Mzk5NDQ.*_ga_H1D7PSZ1DW*MTczNDY0MjQ0NS4yLjEuMTczNDY0Mjc2MS43LjAuNzE1NjU5Mzcy. Acesso em: 20 dez. 2024.

FELINTO, E. Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Revista Galáxia**, 6, 2003, p. 165-188.

Felinto, E. Os computadores também sonham? Para uma teoria da cibercultura como imaginário. **Intexto**, n. 2, v. 15, 2006, p. 1-15.

FERRAZ, T. Com boa recepção no exterior, série brasileira ‘3%’ chega à terceira temporada. Estadão, [s.l.], 6 jul. 2019. Seção Televisão. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/cultura/televisao/3-chega-a-terceira-temporada-com-trama-sobre-amadurecimento-pessoal-e-politico/>. Acesso em: 1 ago. 2024.

FOLHA. Ela chamou a PM para salvar seu filho, mas os policiais o mataram. Folha de São Paulo, São Paulo, 19 dez. 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2024/12/ela-chamou-a-pm-para-salvar-seu-filho-mas-os-policiais-o-mataram-acertaram-o-coracao-dele.shtml>. Acesso em: 21 dez. 2024.

FOLHA. Governo Tarcísio pede ao STF que PM possa priorizar uso de câmeras em grandes operações. Folha de São Paulo, São Paulo, 18 dez. 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2024/12/governo-tarcisio-pede-ao-stf-que-pm-possa-priorizar-uso-de-cameras-em-grandes-operacoes.shtml>. Acesso em: 22 dez. 2024.

FOLHA. Câmera corporal é usada pela 1ª vez como prova em processo de PM acusado de tortura no RJ. Folha de São Paulo, São Paulo, 15 dez. 2024. Disponível em: https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2024/12/camera-corporal-e-usada-pela-1a-vez-como-prova-em-processo-de-pm-acusado-de-tortura-no-rj.shtml?utm_source=chatgpt.com. Acesso em: 22 dez. 2024.

FOLHA. Brasil sempre naturalizou matar criminoso e agora temos imagens, diz pesquisadora Joana Monteiro. Folha de São Paulo, São Paulo, 15 dez. 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2024/12/brasil-sempre-naturalizou-matar-criminoso-e-agora-temos-imagens-diz-pesquisadora-joana-monteiro.shtml>. Acesso em: 22 dez. 2024.

FOLHA. Zema diz ser a favor de câmeras em policiais, mas indica oposição a gravação ininterrupta. Folha de São Paulo, São Paulo, 13 dez. 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2024/12/zema-diz-ser-a-favor-de-cameras-em-policiais-mas-indica-oposicao-a-gravacao-ininterrupta.shtml>. Acesso em: 22 dez. 2024.

FOUCAULT, M. **Microfísica do poder**. 7ª ed. – Rio de Janeiro/ São Paulo: Paz e Terra, 2018.

G1. MP-SP usa câmeras corporais para denunciar simulação de PMs em morte do ‘Príncipe do Crime’. Portal G1, Santos, 6 dez. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/santos-regiao/noticia/2024/12/06/mp-sp-usa-cameras-corporais-para-denunciar-simulacao-de-pms-em-morte-do-principe-do-crime.ghtml>. Acesso em: 19 dez. 2024.

G1. Câmera corporal de PM mostra começo de abordagem que terminou com idosa e homem agredidos. Portal G1, São Paulo, 5 dez. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/video/camera-corporal-de-pm-mostra-comeco-de-abordagem-que-terminou-com-idosa-e-homem-agredidos-13161322.ghtml>. Acesso em: 19 dez. 2024.

G1. Lente de aumento: câmeras corporais da PM registram invasões de domicílio. Portal G1, Rio de Janeiro, 4 dez. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/rj/rio-de-janeiro/noticia/2024/12/04/lente-de-aumento-cameras-corporais-da-pm-registram-invasoes-de-domicilio.ghtml>. Acesso em: 19 dez. 2024

G1. Exclusivo: câmeras corporais da PM flagram abusos, desvios e recusas de propina por policiais. Portal G1, Rio de Janeiro, 1 dez. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/fantastico/noticia/2024/12/01/exclusivo-cameras-corporais-da-pm-do-rio-flagram-abusos-desvios-e-recusas-de-propina-por-policiais.ghtml>. Acesso em: 19 dez. 2024

G1. Câmeras corporais de PMs que mataram estudante em SP estavam ligadas, policiais são indiciados por homicídio. G1, São Paulo, 21 nov. 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/sp/sao-paulo/noticia/2024/11/21/cameras-corporais-de-pms-que-mataram-estudante-em-sp-estavam-ligadas-policiais-sao-indiciados-por-homicidio.ghtml>. Acesso em: 20 dez. 2024

GINWAY, M. E.; DE SOUSA CAUSO, R. **Ficção científica brasileira: mitos culturais e nacionalidade no país do futuro**. Devir Livraria, 2005.

GONÇALVES, C. P.; SOARES, R. de L. Recepção de webséries Brasileiras Netflix: a perspectiva das mediações e os gêneros audiovisuais. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 21, n. 40, p. 103-114, 2022.

GUBERNIKOFF, G. A imagem: representação da mulher no cinema. **Conexão – Comunicação e Cultura**, Caxias do Sul, v. 8, n. 15, p. 65-77, 2009.

HALL, S. **Da diáspora: Identidades e mediações culturais**. Belo Horizonte: UFMG, 2003.

HUNTER, J. **Culture Wars: The Struggle To Define America**. Nova Iorque: Basic Books, 1991.

IBGE. Internet foi acessada em 72,5 milhões de domicílios do país em 2023. 2023. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-noticias/2012-agencia-de-noticias/noticias/41024-internet-foi-acessada-em-72-5-milhoes-de-domicilios-do-pais-em-2023>. Acesso em: 15 jan. 2025.

ILUSTRÍSSIMA CONVERSA. Antônio Bispo: Estado e partidos são colonialistas. [podcast]. São Paulo: Folha de S. Paulo, 19 ago. 2023. Disponível em: <https://open.spotify.com/episode/5x3U1B1EH73rxgtjq0U8rn?si=BHB4g-RcSZK59PMKFwVscQ>. Acesso em: 28 nov. 2024.

JAMESON, F. **Arqueologias do futuro: O desejo chamado utopia e outras ficções científicas**. Autêntica Editora, 2021

JASANOFF, S. Future imperfect: Science, technology, and the imaginations of modernity. **Dreamscapes of modernity: Sociotechnical imaginaries and the fabrication of power**, p. 1-33, 2015.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2015.

KELLNER, D. **A cultura das mídias**. Bauru: EDUSC, 2001.

LE GUIN, U. K. **A mão esquerda da escuridão**. 1. ed. São Paulo: Editora Aleph, 2019.

LIMA, C. A.; MOREIRA, D. G.; CALAZANS, J. C. Netflix e a manutenção de gêneros televisivos fora do fluxo. **MATRIZES**, v. 9, n. 2, p. 237-256, 2015.

LINS, A. A (re) invenção do cinema brasileiro em seu diálogo com o gênero de ficção científica. **Rebeca-Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, v. 12, n. 1, 2023.

LUSVARGHI, L. (org.). **Afrofuturismo, xenofobia e feminismos no cinema**.

Campinas: Editora Polytheama, 2022. (Coleção Temas).

LOTZ, A. D. **The television will be revolutionized**. New York: New York University Press, 2007.

Machado, A. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac, 2000.

MAFFESOLI, M. O imaginário é uma realidade. **Revista Famecos**, no. 15, 2001, p.74-82.

MARQUES, N. A (s) máquina (s) do tempo: a ficção científica tem futuro?. **Ciência e Cultura**, v. 54, n. 2, p. 47-49, 2002.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2008.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1974.

MEIRELES, A. V. Algoritmos e autonomia: relações de poder e resistência no capitalismo de vigilância. **Opinião Pública**, v. 27, n. 1, p. 28-50, 2021.

MELLO, M. S. As transformações da ficção científica através do tempo e do pensamento. In: XI SEMINÁRIO INTERNACIONAL DE HISTÓRIA DA LITERATURA: PERSPECTIVAS E LIMIARES EM HISTÓRIA DA LITERATURA, 6., 2015, Porto Alegre. **Anais [...]** Pontifícia Universidade Católica Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015.

MITTELL, J. Narrative Complexity in Contemporary American Television. **The Velvet Light Trap**, 58, Fall 2006, University of Texas Press.

MORIN, E. **Cultura de massas no século XX**: Neurose. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MUNGIOLI, M. C. P. Narrativas Complexas na Ficção Televisiva Brasileira. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 26. **Anais [...]** Fortaleza, 2012.

NETFLIX MEDIA CENTER. Disponível em: https://media.netflix.com/pt_br/about-netflix. Acesso em: 1 ago. 2024.

NORBERT, E. **O Processo Civilizador**, volume 1: uma história dos costumes. 2011.

3%: Um bate-papo com o criador Pedro Aguilera – roteiro, binge-watching e a tensão de uma estreia global. **Blog Tertúlia Narrativa**. 28 nov. 2016. Disponível em: <https://www.tertulianarrativa.com.br/post/2016/11/28/3-um-bate-papo-com-o-criador-pedro-aguilera>. Acesso em: 25 jul. 2024.

O SHOW de Truman. Direção: Peter Weir. Produção: Scott Rudin, Andrew Niccol e Edward S. Feldman. EUA: Paramount Pictures, 1998. 1 filme (103 min). Colorido, sonoro.

OLIVEIRA, L. **Guerra fria e política editorial**: a trajetória da Edições GRD e a campanha anticomunista dos Estados Unidos no Brasil (1956-1968). Editora da Universidade Estadual de Maringá-EDUEM, 2015.

OLIVEIRA, R. R. de. Entre híbridos e ciborgues: as ficções anti-modernas de Bruno Latour e Donna Haraway. *In*: VI Simpósio Nacional de História Cultural Escritas da História: Ver – Sentir – Narrar, 2012, Terezina – PI. **Anais [...]** Terezina: Universidade Federal do Piauí – UFPI, 2012, p. 1 - 10. Disponível em: <https://gthistoriacultural.com.br/VIsimposio/anais/Renan%20Ritzmann%20de%20Oliveira.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2024.

PIAUI. Manual da truculência. Revista Piauí, São Paulo, 19 nov. 2024. <https://piaui.folha.uol.com.br/manual-pm-mata-leao-asfixia/>. Acesso em: 22 nov. 2024.

PRATA, M. de J. C. J. de S. Alice no espaço: feminismo e ficção científica: uma leitura do conto “The Women Men Don’t See”, de James Tiptree Jr./Alice Sheldon. 2023. [Tese de Doutorado].

QUIANGALA, A. Desconstruindo o passado, ficando o presente e construindo o futuro. *In*: LUSVARGHI, Luiza (org.). **Afrofuturismo, xenofobia e feminismos no cinema**. 1ª ed. São Paulo: Polytheama, 2022. p. 9-12.

Rádio Escafandro. (2024, 6 de agosto). A Olimpíada sintética (Episódio 119) [Podcast]. Em Rádio Escafandro. Produzido por Thomás Chiaverinni. <https://radioescafandro.com/2024/08/06/119-a-olimpiada-sintetica/>. Acesso em: 10 ago. 2024.

Religião e Poder. Frentes e bancadas: análise. **Religião e Poder**, 2025. Disponível em: <https://religioepoder.org.br/analise/frentes-e-bancadas/>. Acesso em: 09 jan. 2025.

REGIS, F. Os Autômatos da Ficção Científica: Reconfigurações do Imaginário Tecnológico e das Tecnologias da Informação e da Comunicação. [...] **Anais do VI Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom**. UERJ/INTERCOM-Rio de Janeiro/RJ, 2004.

ROBERTS, A. **Verdadeira História Da Ficção Científica** – Do preconceito à conquista das massas. São Paulo: Editora Seoman, 2018.

ROCHA, G. Uma estética da fome. **Revista Civilização Brasileira**, v. 3, n. 07, p. 1965, 1965.

RUBIM, A. A. C. Espetáculo, política e mídia. **Biblioteca On-line de Ciências da Comunicação da Universidade da Beira Interior**, 2002, p. 1-26.

SACCOMORI, C. **Práticas de binge-whatching na era digital**: Novas experiências de consumo de seriados em maratonas no Netflix. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

SANT'ÂNGELO, F.; DOTTORI, T. O processo criativo na série “3%”. **Abra**. 18 dez. 2016. Disponível em: <https://www.abra.art.br/post/o-processo-criativo-na-s%C3%A9rie-3>. Acesso em: 26 jul. 2024.

SANTAELLA, L. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003.

SANT'ÂNGELO, F.; DOTTORI, T. O processo criativo na série “3%”. **Abra**. 18 dez. 2016. Disponível em: <https://www.abra.art.br/post/o-processo-criativo-na-s%C3%A9rie-3>. Acesso em: 26 jul. 2024.

SANTOS, M. G. C. S.; MORAIS, A. L. V. Ficção científica e disputas simbólicas: análise da construção do imaginário tecnológico a partir de Doctor Who (2005) e Deuses Americanos (2017). In: OLIVEIRA, L. A. (Org.). **Mídia, discurso e sociedade**. 1. ed. Pereira Barreto: A Arte da Palavra, 2024. p. 518-538.

SILVA, D. L. da. Netflix: o serviço que mudou a forma de produzir e consumir entretenimento audiovisual. **Revista Comunicare**, v.18, ed. 2, p.31-45, 2º sem. 2018.

SILVA, J. M. **As tecnologias do imaginário**. Porto Alegre: Sulina, 2003.

_____. **Aura e Imaginário**: produção em revista. Porto Alegre: Sulina, 2021.

SILVA, Luiz Fernando. Saiba quem comanda e quem integra a bancada evangélica no Congresso. **Poder360**, 20 jul. 2023. Disponível em: <https://www.poder360.com.br/congresso/saiba-quem-comanda-e-quem-integra-a-bancada-evangelica-no-congresso/>. Acesso em: 9 jan. 2025.

SMANIOTTO, E. I. **Eugenia e literatura no Brasil**: apropriação da ciência e do pensamento social dos eugenistas pelos escritores brasileiros de ficção científica (1922 a 1949). 2012. (tese de doutorado) Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”. Marília, SP.

SOARES, A. R.; MARTINS, A. T. Afrofuturismo em Pantera Negra (2018): As Imagens do Negro No Futuro. In: LUSVARGHI, Luiza (org.). **Afrofuturismo, xenofobia e feminismos no cinema**. 1ª ed. São Paulo: Polytheama, 2022. p. 13-28.

SOUZA, T. L. A Representatividade Negra da Personagem Killmonger no Filme Pantera Negra. In: LUSVARGHI, L. (org.). **Afrofuturismo, xenofobia e feminismos no cinema**. 1ª ed. São Paulo: Polytheama, 2022. p. 41-54.

SOUZA, W. G. de; DIAS, I. M. S. Ficção especulativa escrita por mulheres negras. **Revista de Letras-Juçara**, v. 2, n. 1, p. 298-311, 2018.

SPYER, T. Distopias à brasileira: ‘Bacurau’ e ‘Divino Amor’. **Revista Epistemologias do Sul**, v. 3, n. 1, p. 92-109, 2019.

SUPPIA, A. L. P. de O. **Limite de alerta! Ficção científica em atmosfera rarefeita**: uma introdução ao estudo da FC no cinema brasileiro e em algumas cinematografias off-Hollywood. 2007. Tese de Doutorado. [sn].

SUVIN, D. **Metamorphoses of Science Fiction**: On the Poetics and History of a Literary Genre. New Haven: Yale University Press, 1979

SUVIN, D. A ficção científica e o *novum* (1977). **Outra travessia**, v. 2, n. 32, p. 167-193, 2021. Tradução: Larissa Costa da Mata.

THOMPSON, E. P. **Costumes em Comum** – Estudo sobre a Cultura Popular Tradicional. São Paulo, Cia das Letras, 1998.

TONIN, J. Comunicação, Imaginário e Tecnologia. **Anais XXXIX Intercom**. Porto Alegre: Famecos, 2016.

TURCHERMAN, I. O pós-humano e sua narrativa: a ficção científica. **Revista Ghreb, PUC-SP**, 2003.

_____. Imaginário Tecnológico. **Anais XXV Intercom**, 2005, Rio de Janeiro. **Anais da XXV Intercom 2005**.

VASCONCELOS, K. E. L.; SILVA, M. C. da; SCHMALLER, V. P. V. (Re) visitando Gramsci: considerações sobre o Estado e o poder. **Revista katálisis**, v. 16, p. 82-90, 2013.