

Ficção Científica à Brasileira: o imaginário tecnológico brasileiro na série ‘3%’¹

Millena Gonçalves Constantino dos SANTOS²

Luiz Ademir de OLIVEIRA³

Ana Luiza Vieira MORAIS⁴

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF)

RESUMO

Esta pesquisa é parte do mestrado em andamento no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (PPGCOM-UFJF) e se propõe a fazer uma análise fílmica da primeira e segunda temporada da série de ficção científica brasileira ‘3%’ (2016-2020), a partir da relação de imaginário tecnológico brasileiro e realidade social. A pesquisa compreende que a relação entre ser humano e tecnologia marca uma preocupação recorrente no campo científico e que a ficção científica brasileira pode ser um importante instrumento para refletir acerca da ciência e tecnologia contemporâneas no Brasil – e os aspectos sociais, culturais e econômicos que elas implicam.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativa Seriada; Ficção Científica Brasileira; Imaginário; Tecnologia; Série ‘3%’.

RESUMO EXPANDIDO

Esta pesquisa é um recorte do mestrado em andamento no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (PPGCOM-UFJF). Com o intuito de compreender o conceito de imaginário tecnológico nas ficções científicas brasileiras e de que forma elas dialogam com a realidade social do contexto brasileiro – entendendo que a relação entre ser humano e tecnologia marca uma preocupação recorrente no campo científico na sua interface com a dinâmica social – propõe-se uma Análise Fílmica (Penafria, 2009) em complemento com a Análise de Conteúdo (Bardin, 2011) da primeira e da segunda temporada da série ‘3%’ (2016-2020).

Parte-se do pressuposto que de a série analisada traz reflexões sobre a relação ora de avanços e progressos, ora de controle e destruição entre a tecnologia e o tecido social. Além disso, o maior interesse envolvido na relação humano/máquina relaciona-se ao

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Ficção Televisiva Seriada, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda em Comunicação pelo PPPGCOM/UFJF, bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). E-mail: goncalvesmillena94@gmail.com.

³ Bolsista de Produtividade Nível 2 do CNPq, Mestre e Doutor em Ciência Política pelo IUPERJ, mestre em Comunicação Social pela UFMG, é docente e pesquisador do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da UFJF e do Programa de Pós-Graduação em Letras e do Curso de Comunicação Social da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ). E-mail: luizoli@ufsj.edu.br.

⁴ Mestranda em Comunicação pelo PPPGCOM/UFJF, bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). E-mail: analuzavieiramorais@gmail.com.

desenvolvimento da tecnologia para a dominação simbólica da sociedade, e esse arranjo pode ser verificado por meio de alegorias na ficção científica, presentes no objeto de investigação.

Isso fica evidente em ‘3%’ (2016) quando se reflete sobre quem tem acesso às tecnologias de ponta. Tecnologias essas em que se apresentam elementos característicos da ficção científica – como computadores que projetam imagem 3D, ou portas automáticas que se abrem como em uma espaçonave, e diversos instrumentos comunicacionais. A população em Maralto e os escolhidos para realizar o grande Processo são supostamente os donos dessa tecnologia. Lembrando que esta análise é um recorte da primeira e segunda temporada, a própria ideia de definição cultural do que é tecnologia de ponta é questionada ao longo da pesquisa em andamento.

Ademais, a série brasileira em análise mostra que a indústria do entretenimento no país cresceu consideravelmente – ainda que enfrente constantes dificuldades –, mesclando debates que estão no imaginário global, como a questão da tecnologia e os sistemas de vigilância, o cenário distópico, bem como questões mais atreladas ao contexto nacional, como o alto grau de miséria e exclusão social.

Para reflexão dessas afirmações, é preciso contextualizar a série. ‘3%’ foi lançada entre novembro de 2016 e agosto de 2020, somando quatro temporadas e 33 episódios. Criada por Pedro Aguilera, 3% narra a história, que se passa no ano de 104, de um Processo que seleciona apenas três por cento da população – majoritariamente pobre e vivendo em miséria – para chegar até a utopia prometida em Maralto. Alguns personagens, como Michele (Bianca Comparato), Rafael (Rodolfo Valente) e Joana (Vaneza Oliveira), comandados por Ezequiel (João Miguel), passam por provas que envolvem questões físicas e psicológicas. As provas são de caráter eliminatório – e de teor e discurso meritocráticos – e carregam a promessa de uma vida melhor para o(a) vencedor(a).

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 (De Moraes & Sousa, 2017). 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. Posteriormente, em 2016, começou a ser produzida pela Netflix.

A primeira temporada contém 8 (oito) episódios e a segunda 10 (dez) episódios, em que apresenta a ideia central da narrativa com o foco maior nas provas do Processo e na árdua disputa entre os participantes. Nessa primeira etapa, apresenta-se, principalmente, o caráter meritocrático do processo seletivo, o domínio das ferramentas de controle de Maralto, a desigualdade socioeconômica e o utópico cenário de Maralto. O lançamento da série foi bem recebido pelos telespectadores, chegando a ser avaliado com 85% no agregador de resenhas fílmicas, Rotten Tomatoes, e a nota 3,9 no site *Adoro Cinema*.

A fim de refletir sobre a produção audiovisual de ficção científica no Brasil, analisaremos, inicialmente, a serialidade na televisão brasileira e a televisão expandida através dos *streamings*. Conforme aponta Castellano e Meimaridis (2016), a televisão, ao longo dos 60 anos, passou por três fases. Lotz (2007) explica que a indústria da ficção seriada se intensificou e se profissionalizou nos últimos anos, explicando que o primeiro modelo de consumo de seriado televisivo em massa se deu no modelo conhecido como *broadcasting*.

Neste contexto, Meimaridis (2017, p.33) aponta que o consumo era, 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”. Tem-se, então, a hegemonia do padrão *broadcasting* no Brasil e em vários países do mundo na segunda metade do século XX, quando a TV aberta atingia altos índices de audiência.

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*. O avanço tecnológico estimulou mudanças de modelo, com a implementação do sistema de transmissão a cabo, o controle remoto e os videocassetes. Isso levou também a uma mudança na postura do espectador, que saiu de uma postura mais passiva e começou a ter maior controle sobre a programação, em suas escolhas sobre o que e quando assistir (Meimaridis, 2017).

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*. Lotz (2007) e Castellano 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. Tem-se, assim, a globalização do processo industrial em termos de produção direcionada à ficção seriada.

O *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).

Ainda que sua inovadora análise tratasse de conteúdos da televisão aberta, Machado (2000) traz interessante perspectivas sobre o conteúdo serializado que podem ser aplicadas ao conteúdo seriado presente nos *streamings*, em que traz a 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.

Com a ascensão do consumo de *streamings*, 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 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 (Castellano; Meimaridis, 2016).

Da mesma forma que as narrativas seriadas não se engessam nessas categorias, o audiovisual brasileiro não se fecha totalmente em um gênero narrativo. Ou seja, uma novela pode apresentar traços de drama, realismo mágico, entre outros. Da mesma forma,

o gênero de ficção científica se mescla a características de outros gêneros narrativos, o que – possivelmente – faz com que algumas produções sejam “tão brasileiras”. O imaginário tecnológico presente em ‘3%’, reflete a mistura de gêneros narrativos e a relevância desse audiovisual para compreendê-lo para além da indústria do entretenimento.

Antes disso, é necessário entender um pouco do cenário das produções audiovisuais de ficção científica no Brasil. 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.

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, por exemplo, no episódio cinco da primeira temporada de ‘3%’, 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 agentes⁵.

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).

Gonçalves e Soares (2022), ao desenvolverem uma pesquisa de recepção das webséries brasileiras no *streaming Netflix*, constatam – 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 os autores, 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).

Ainda sobre o imaginário e a relação com a ficção científica, recorre-se a Felinto (2003), que 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” (Felinto, 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

⁵ As informações foram retiradas do episódio 112 do podcast Rádio Escafandro, produzido e dirigido por Tomás Chiaverini. Lançado em 16 de abril de 2024.

científica, a atualidade é um importante fator a ser considerado no momento de análise (Marques, 2002).

Ainda que seja uma pesquisa em andamento e tenha sido exposto aqui apenas parte dela, buscou-se apontar as principais discussões acerca do objeto, bem como os principais resultados do recorte da primeira e da segunda temporada da série ‘3%’.

REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. 1ª ed. São Paulo: Edições 70, 2011.

CRÍTICAS para 3% - 1ª temporada. **Adoro Cinema**, 2016. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/series/serie-19610/criticas/temporada-26804/>. Acesso em: 5 jun. 2024.

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.

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

DE MORAES, G. SOUSA, F. C. C. de. O cinema na era da convergência: o caso do seriado 3%. *In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUDESTE*, 22, 2017, Volta Redonda. **Anais [...]**. Volta Redonda: Centro Universitário de Volta Redonda, 2017.

FELINTO, E. Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Galáxia. Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica**, n. 6, 2003.

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.

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

LOTZ, A. D. **The television will be revolutionized**. 1ªed. Nova York: NYU Press, 2014.

MACHADO, A. **A televisão levada a sério**. 6ª ed. São Paulo: Editora Senac, 2000.

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

PENAFRIA, M. Análise de Filmes-conceitos e metodologia (s). *In: CONGRESSO SOPCOM*, 6., 2009, Lisboa. **Anais [...]**. Lisboa: SOPCOM, 2009. p. 1-10.

RAMOS, J. M. O. A questão do gênero no cinema brasileiro. **Revista USP**, n. 19, p. 109-113, 1993.

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 (Doutorado em Multimeios) – Universidade Estadual de Campinas, Campinas/SP [s.n.], 2007.

TURCHERMAN, I. O pós-humano e sua narrativa: a ficção científica. **Revista de Comunicação, Cultura e Teoria da Mídia**, São Paulo, n.02, p. 105-124, mar. 2003

3%. Direção: César Charlone, Daina Gianecchini, Jotagá Crema e Dani Libardi. Produção: Pedro Aguilera. São Paulo: Netflix, 2016.

3% SEASON 1. **Rotten Tomatoes**, 2016. Disponível em:
https://www.rottentomatoes.com/tv/3_/s01. Acesso em 5 jun. 2024.

RÁDIO ESCAFANDRO. Tomás Chiaverini (Direção, roteiro e edição). São Paulo: 16 abr. 2024. Podcast. Disponível em: <https://radioescafandro.com/2024/04/16/2464/>. Acesso em: 18 abr. 2024.