

A presença do *novum* no imaginário tecnológico brasileiro: um estudo da ficção científica ‘Onisciente’ (2020)¹

Millena Gonçalves Constantino dos Santos²

Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF), Juiz de Fora, MG

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a narrativa seriada brasileira, do gênero de ficção científica, *Onisciente* (2020). Busca-se compreender a relação dos personagens com o *novum* na narrativa – ou seja, as tecnologias que compõem o cenário fictício – em diálogo com o tecido social brasileiro contemporâneo e o imaginário tecnológico. Para isso, utiliza-se o método de Análise Híbrida: análise de conteúdo e análise fílmica. Como referencial teórico, tem-se dois principais eixos temáticos: ficção científica seriada em diálogo com os estudos culturais, imaginário tecnológico e utopia.

PALAVRAS-CHAVE

Ficção Científica Brasileira; Narrativa Seriada; *Novum*; Imaginário Tecnológico; Onisciente.

RESUMO EXPANDIDO

Este artigo tem como objetivo analisar a narrativa seriada *Onisciente* (2020), produzida por Pedro Aguilera, criador de *3%* (2016), através do conceito de *novum*, a fim de compreender a relação das tecnologias presentes na narrativa com o tecido social. Ou seja, os pontos da série que focam no imaginário tecnológico brasileiro e a realidade social brasileira – considerando influências estrangeiras e produção audiovisual de ficção científica seriada no país.

A narrativa conta a história de Nina Peixoto (Carla Salle), uma programadora que vive com seu irmão, Daniel Peixoto (Guilherme Prates), e seu pai, Inácio Peixoto (Marco Antônio Pâmio), na parte utópica da cidade de São Paulo, no Brasil. A cidade é monitorada pelo Sistema Onisciente – tecnologia que monitora a extensão territorial e os cidadãos que a habitam. O território é coberto por câmeras de segurança individuais, ou

¹ Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Estudos em Comunicação e suas interdisciplinaridades evento integrante da programação do 27º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 30 de maio a 1º de junho de 2024.

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

seja, cada cidadão possui um drone que capta informações não apenas de locomoção dentro do espaço, mas também de saúde física e mental de cada “servidor”.

Nina trabalha para o sistema e, assim como outros moradores, desenvolve projetos em função da retroalimentação, desenvolvimento e continuidade do Onisciente. A cidade utópica também é retroalimentada pela propaganda publicitária do próprio sistema, que propaga a ideia de que a monitoração garante a segurança e a privacidade de seus usuários. Ao entrar e habitar esse território, automaticamente assume-se a aceitação das condições e termos da tecnologia, ficando, supostamente, a critério do próprio sistema a atuação nos poderes executivo, legislativo e judiciário dentro dessa sociedade.

A aparente tranquilidade e funcionamento do Onisciente é quebrada – ao menos para Nina – no momento em que, ao entrar em seu apartamento, depara-se com seu pai assassinado na cozinha. Ainda que esteja explícito que sua morte foi causada por alguém – já que decorreu de um tiro em suas costas – o Sistema registrou como falecimento por causas naturais. Assim, é travada a batalha de Nina e seu irmão Daniel contra o Sistema Onisciente em busca de justiça por Inácio.

A pesquisa é um recorte da dissertação em andamento no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora (PPGCOM-UFJF). Tem-se como base os processos metodológicos: 1) Pesquisa Bibliográfica: sendo os principais eixos temáticos a ficção seriada no campo da Comunicação, o gênero da Ficção Científica no campo audiovisual e a conexão com o tecido social, e o conceito de imaginário tecnológico; 2) Pesquisa Documental: coleta de dados feita de forma manual na plataforma de *streaming* Netflix; 3) Análise Híbrida (Análise de Conteúdo e Análise Fílmica): a Análise de Conteúdo, baseada nos estudos de Laurence Bardin (2011) e a Análise Fílmica, baseada em Manuela Penafria (2009), com o objetivo de uma ser complementar a outra. Busca-se, assim, fazer a decomposição das categorias e análise atenta – usando da imagem, do som e da complementariedade entre os elementos presentes – sem que se perca de vista a narrativa como um todo.

Neste sentido, as categorias de análise deste recorte da pesquisa foram: 1) *aparatos comunicacionais tecnológicos explícitos*; 2) *a relação da protagonista com as tecnologias*;

Através delas, busca-se compreender as seguintes questões:

- 1) Quais são os aparatos tecnológicos comunicacionais que aparecem na narrativa? São instrumentos que temos contato direto atualmente ou está além do conhecimento da humanidade? Para isso, relaciona-se o conceito de *novum* como um elemento necessariamente presente em uma ficção científica e como ele se desenvolve com a narrativa (se como elemento central ou se apenas auxiliar nas funções cotidianas);
- 2) As ficções científicas tendem a explorar a dualidade do elemento tecnológico – salvação ou destruição da humanidade? – através do imaginário tecnológico que estabelecemos. Assim, considerando que *Onisciente* (2020) traz uma trama específica de um assassinato, busca-se entender qual a relação direta da protagonista especificamente com a tecnologia de monitoração do Sistema Onisciente.

No que diz respeito ao referencial teórico, tem-se dois principais eixos temáticos: ficção científica seriada em diálogo com os estudos culturais; imaginário tecnológico e utopia.

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. Nesse sentido, um dos gêneros que desperta atenção do público é a Ficção Científica. Portanto, nesta pesquisa, busca-se compreender o produto cultural como uma dimensão social, econômica e política, já que o estudo sobre a ficção científica possibilita a reflexão do ser humano sobre suas próprias ações.

Segundo Baudrillard (2007), 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” (1991, p.8).

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 e, assim, tensionando o hiper-real, o limiar de ficção e realidade. Dessa forma, acredita-se que o campo da comunicação tem muito a contribuir para a reflexão sobre o imaginário tecnológico das narrativas desse gênero.

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. 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 da literatura de ficção científica, suas ideias podem servir de base para pensar a produção audiovisual do gênero, 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 tempo³. 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.

No que diz respeito ao utópico na ficção científica, busca-se relacionar ao que Hall (2003) critica em relação às metáforas de transformação. Isto é, considerando que, por vezes, a ideia de utopia é mostrada em narrativas do gênero como transformação avassaladora do cenário sociocultural e apresentada como a solução dos problemas sociais, econômicos e estruturais de uma sociedade.

Para Hall (2003), 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).

Em *Onisciente* (2020), 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.

³ Segundo Suvin (1977), o *novum* molda o cronotopo, conceito delimitado por Bakhtin (1975 *apud* Survin, 1977) referente às relações diretas das produções culturais com o espaço-tempo em que se encontram.

REFERÊNCIAS

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

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

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

DA MATA, L. C.; SUVIN, D. A ficção científica e o novum (1977). **Outra travessia**, v. 2, n. 32, p. 167-193, 2021.

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

FELINTO, E. Novas tecnologias, antigos mitos: apontamentos para uma definição operatória de imaginário tecnológico. **Galáxia**, n. 6, 2003.

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