

## JUVENTUDE E IMAGINÁRIO NA FICÇÃO SERIADA: UMA ANÁLISE TELEVISUAL DA SÉRIE 3% - TRÊS POR CENTO

Heitor Leal MACHADO, (UFRJ)<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo apresenta os avanços da pesquisa de Doutorado em andamento, *Juventude e Imaginário na Ficção Seriada*. Propomos uma Análise Televisual da série *3% - Três Por Cento* diante do objetivo de compreender como os jovens se relacionam, mais especificamente, com obras onde a distopia atua como um eixo narrativo importante, capaz de questionar e expressar os riscos e anseios da contemporaneidade. Nossa intenção é explorar as características de uma das poucas produções brasileiras do gênero e refletir sobre as relações que a série estabelece com a juventude para além dos sentidos de autoritarismo, meritocracia e cidadania.

**Palavras-chave:** Ficção seriada; televisão; *3% - Três Por Cento*.

**Abstract:** *This article presents the progress of the ongoing doctoral research, Youth and Imaginary on Serial Fiction. We propose a Televisual Analysis of the series 3% - Three Percent under the need to understand how young people relate, more specifically, with works where dystopia acts as an important narrative axis, able to question and express the risks and yearnings of contemporaneity. We intend to explore the characteristics of one of the few brazilian productions on Science Fiction and reflect about the relations established between the series and the youth apart from the senses of authoritarianism, meritocracy and citizenship.*

**Keywords/Palabras clave:** *Serial fiction; television; 3% - Three Percent.*

### INTRODUÇÃO

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

---

<sup>1</sup> Mestre e Doutorando em Comunicação e Cultura pelo Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGCOM – ECO/UFRJ). Integrante do Grupo de Pesquisa Mídia, Jornalismo Audiovisual e Educação (MJAE).

problema é que nem todos concordam com o Processo. A Causa quer o seu fim, pois acredita que a vida digna é um direito de todos, e não apenas do Maralto.

Esse é o enredo de *3% - Três Por Cento*, uma das primeiras produções brasileiras da Netflix. A empresa norte-americana adquiriu os direitos da série alguns anos após seus realizadores, entre eles o criador Pedro Aguilera, publicarem, em 2011, no YouTube, um episódio piloto. Em 2016, foi lançada a 1ª temporada de oito episódios. No Brasil, a série não agradou a crítica especializada e o público<sup>2</sup>, mas nos Estados Unidos sim. Lá, foi a ficção seriada de língua não-inglesa mais assistida da plataforma, e ocupou o segundo lugar na lista de originais mais "maratonados"<sup>3</sup>. É uma produção bastante afinada com as atuais características do ecossistema televisivo, sendo parte de um amplo mercado de áudio e vídeo que atinge 190 países. Se inicia como uma produção local, mas só se concretiza com a intervenção estrangeira. Uma dificuldade de inserir este tipo de produção no Brasil que reflete no número de obras nacionais de ficção científica, gênero normalmente associado aos altos orçamentos, efeitos especiais e salas de cinema, mas que aos poucos invade a TV.

Para além das questões de mercado e distribuição, a série constrói uma narrativa que canaliza os temas e sentimentos que atravessam a contemporaneidade e se relacionam especialmente com a juventude, cada vez mais interessada pela *distopia* e seu *imaginário distópico*. Considerando que a distopia pode indicar uma forma particular de experimentar o próprio tempo, queremos verificar que tipo de relação esse tipo de narrativa estabelece com os jovens, seu principal consumidor, e seu potencial crítico diante dos riscos e anseios do mundo atual. Para isso, propomos uma leitura do texto audiovisual e televisivo do seriado, observando como são construídos os sentidos sobre o autoritarismo, a meritocracia e a cidadania. Como metodologia, utilizaremos a Análise Televisual proposta por Becker (2012). Ao unir uma descrição ou contextualização da obra com uma análise quantitativa e outra qualitativa, o percurso proposto permite avaliar como são articulados os diferentes símbolos e códigos audiovisuais, assim como as questões históricas e socioculturais que atravessam a obra.

---

<sup>2</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2hmR2xN> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

<sup>3</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2P4auf8> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

## JUVENTUDE E TELEVISÃO EM TRANSIÇÃO

A juventude é um conceito elástico. Ariés (1986, p. 33) explica que na Idade Média filósofos e estudiosos descreviam as "idades da vida", mas sem haver consenso sobre o que era exatamente o jovem. O termo "adolescente", por exemplo, só foi utilizado pela primeira vez em *Emílio*, tratado de Rousseau escrito em 1762 e considerado um dos primeiros romances pedagógicos da modernidade. Já "adolescência", indicando os anos entre a infância e a idade adulta, foi dado pela primeira vez por G. Stanley Hall em 1904, em uma obra que estabelecia esta fase entre os 14 e 24 anos. Por isso, é comum encontrarmos afirmações de que a noção de juventude é uma construção moderna, das sociedades industrializadas do século XVIII em diante (CATANI e GILIOLI, 2008; SAVAGE, 2009). Com a expansão das cidades e do aumento populacional, os jovens se tornaram uma questão moral e pública, uma espécie de ameaça que deveria ser controlada. Assim, instituiu-se a promoção de políticas educacionais, normalmente rígidas e pautadas pelo esporte, a masculinidade e os valores cristãos. É no século XX, na década de 1940, que os jovens serão compreendidos como uma categoria social com algum protagonismo. *Seventeen*, uma revista dedicada às jovens mulheres, marca essa virada, pois se constitui como um produto essencialmente pensado para o consumo das adolescentes, reconhecendo a juventude como um grupo social de cultura própria (SAVAGE, 2009). Além disso, reafirmava a ligação dos jovens com a cultura de massa, legitimando sua atuação na definição das tendências culturais da contemporaneidade, essencialmente uma cultura "jovem" (MORIN, 2018).

É por essa maleabilidade que, atualmente, as teorias antropológicas e sociológicas entendem a juventude e o jovem como uma construção social. Biologicamente, admite-se que a puberdade e a adolescência são fases intermediárias entre a infância e a vida adulta. Mas, socialmente, não existem limites precisos, de maneira que são muitas as definições que delimitam o que é a juventude. Elas envolvem faixa etária (dos 10 aos 35 anos), a determinação de maturidade/imaturidade (por padrões biológicos ou psicológicos), critérios socioeconômicos (como renda, escolarização, casamento, paternidade ou maternidade) ou estado de espírito, estilo de vida e setor da cultura (relacionado às expressões culturais e comportamentos juvenis). A juventude, portanto, contempla multiplicidades (BOURDIEU, 1983), e não

corresponde a uma condição totalmente “natural”, pois é fundamentada em elementos que variam de acordo com as culturas (CATANI & GILIOLI, 2008, p. 104).

Hall (et. al., 2003) demonstra como as culturas juvenis são fenômenos plurais e do período pós-guerra. Na Grã-Bretanha, tiveram grande relevância pois canalizaram as mudanças da época, assumindo um papel de resistência ao sistema vigente. Em um sentido mais amplo, Feixa (1998, p. 84-96) entende que tais movimentos se referem a como os jovens expressam suas experiências sociais por meio dos estilos de vida. Tais culturas se estruturam em fatores como geração, gênero, etnicidade e território. Para o autor, ainda não se pode afirmar que há uma cultura juvenil global homogeneizada. Contudo, aponta que o grande envolvimento dos jovens com as mídias acaba tornando os movimentos juvenis globalizados, contribuindo para a formação de uma juventude que hibridiza, local e mundialmente, práticas sociais e culturais que incidem na construção das identidades e subjetividades desses grupos (FEIXA e NILAN, 2009).

Atualmente observamos o uso de categorias mistas nas definições de juventude, que associam o geracional às categorias socioculturais. Tapscott (2010) lista elas: *baby boomers*, nascidos após a Segunda Guerra, entre 1946 e 1964, quando a economia estável deu confiança às famílias para terem mais filhos e surge a televisão; a Geração X, nascida entre 1965 e 1976, indivíduos comunicadores e centrados na mídia; e a Geração Y, internet ou *millennials*, nascida entre 1977 e 1997, ou seja, em um mundo já *conectado*. Há, em torno dessa geração, um imaginário de que seus indivíduos utilizam os dispositivos tecnológicos com naturalidade. Porém, tais nomenclaturas não consideram aspectos mais profundos, e parecem tratar de uma juventude já inserida em um ambiente onde há pleno acesso a estes dispositivos e as próprias mídias. Por isso, é preciso tomar um certo cuidado ao falar de “nativos digitais”. Scolari (2018) desconstrói esta ideia ao argumentar que tais habilidades com as mídias não são simplesmente dadas, mas resultam de processos sociais e culturais, inclusive muitas vezes localizados para além dos espaços formais de aprendizado. É verdade que os jovens adquirem competências em acordo com seus usos das mídias, e quanto mais cedo o envolvimento, mais chances terão de adquirir capacidades de usar os dispositivos, os códigos e as linguagens midiáticas. Mas isso não garante um uso crítico e criativo das mídias.

Seja na Comunicação, ou em outras áreas de conhecimento, uma das maiores preocupações é como os jovens se relacionam com os meios de comunicação. São

abordagens que ainda atuam como a corrente majoritária dos estudos de mídia e juventude (FREIRE FILHO, 2008), mas que só reforçam e atualizam a tradição iconoclasta das culturas ocidentais (MACHADO, 2002). Em sua tese, Fischer (1996) demonstra como os jovens assumem centralidade na cultura contemporânea, ao passo em que a mídia constrói uma identidade adolescente composta por diversas normas, práticas e regras sobre a própria construção do eu e das subjetividades. Estes discursos atuam como redes de poder que atravessam os jovens e também os adultos (FREIRE FILHO, 2008), e oferecem a imagem de uma juventude ideal, cada vez mais distante da juventude rebelde ou problemática, como aquela percebida ao longo das décadas descrita por Morin (2018) ao avaliar a valorização da juventude na contemporaneidade. O ethos pedagógico da televisão também é identificado por Duarte, Leite e Migliora (2006), que apontam como crianças e jovens reconhecem o caráter educativo da TV e parecem saber quais são os saberes que podem ou não auxiliar na vida em sociedade. A diferença é que, ao aliar aprendizado e entretenimento, as mídias oferecem um acesso ao conhecimento de “maneira agradável, atraente e interessante” (ibid., p. 507).

Mas é verdade que os jovens de hoje não estão mais tão vinculados aos meios tradicionais de comunicação. Agora, é a vez de plataformas de conteúdo audiovisual como o YouTube, a Netflix e Amazon, espaços da “televisão em transição” (BECKER, 2016) ou da *post-network TV* (LOTZ, 2007) cada vez mais ocupados pela juventude. Neles, circulam os conteúdos que preenchem o tempo livre, estimulam a imaginação e a criatividade, pautam os assuntos e as formas de sentir e ver o mundo. Um lugar de atenção, atividade e conhecimento que muitas vezes está além da família, escola ou trabalho, o que requer observar como se constituem estas dinâmicas.

## **DISTOPIA E IMAGINÁRIO DISTÓPICO**

Imaginário pode designar uma infinidade de coisas. No entanto, é um termo normalmente utilizado para apontar aquilo que está oposto ao “real”, que não se constitui como parte da ordem comum e imediata. Esse uso, por si só, já coloca a noção de imaginário em uma hierarquia inferior, como as emoções e os afetos. Para o iluminismo, que influenciou toda a modernidade, é preciso haver um domínio da razão e da racionalidade nas formas de pensar. Um cientificismo que deixa pouco espaço para as subjetividades que atuam nas práticas dos indivíduos. O interesse na dimensão

sensível da experiência só começa a ser recuperado a partir do século XIX, com a disciplinarização de saberes (FOUCAULT, 2009) como a própria Psicanálise. No campo da Psicologia, por exemplo, era Jacques Lacan que atestava o imaginário como dimensão fundamental da realidade humana. Seria o registro psíquico correspondente ao ego ou Eu do sujeito que, narcisisticamente, projeta uma imagem de si na relação com a imagem do Outro. Já os outros registros psíquicos seriam o Real e o Simbólico. O primeiro, aquilo que é da ordem do impossível, que excede o Imaginário e não se pode captar pelo Simbólico, o lugar da linguagem (SANTAELLA, 1999, p. 85-6).

Na filosofia, foi Gaston Bachelard que produziu, a partir da década de 1930, uma série de obras sobre a relação da imaginação com a imagem poética. Mas é Gilbert Durand, seu discípulo, que vai trazer os estudos do imaginário para a Antropologia (WUNENBURGER, 2007). O pesquisador define o imaginário como “o conjunto de imagens e relações de imagens que se constitui o capital pensado do *homo sapiens*” (DURAND, 2012, p. 18). Para ele, a consciência tem diferentes graus de imagem, que oscilam entre duas formas de representar o mundo. Uma é mais direta, onde a coisa parece estar presente, e a outra é indireta, quando não se apresenta materialmente à sensibilidade. Seriam as recordações de infância ou a imaginação das paisagens do planeta Marte, onde um objeto ausente se faz representado na consciência por meio de uma imagem – um signo ou símbolo ausente de significado. Assim, a imaginação simbólica não possui um significado imediato, mas evoca um sentido a partir da relação com o objeto ausente ou que não se pode perceber a priori (DURAND, 1993). Sob esta perspectiva, Durand (2004, p. 06) define o imaginário como o processo de produção, transmissão e recepção “de todas as imagens passadas, possíveis, produzidas e a serem produzidas”. Reservas simbólicas, de onde “todos os medos, todas as esperanças e seus frutos culturais jorram continuamente desde cerca de um milhão e meio de anos que o *homo erectus* ficou em pé na face da terra” (ibid., p. 116). Seria, então, um conector obrigatório pelo qual se forma qualquer representação humana, uma vez que todo pensamento é uma re-presentação ou articulação simbólica (ibid., 41).

Considerado herdeiro intelectual de Gilbert Durand, Maffesoli (2001, p. 75) esclarece que o imaginário é uma dimensão ambiental, matriz, atmosfera ou aura, no termo de W. Benjamin. Força social construída mentalmente, mas “que se mantém ambígua, perceptível, mas não quantificável” (ibid., p. 75). Segundo o autor, o

imaginário é coletivo, pois ultrapassa o indivíduo e constitui o estado de espírito de um determinado grupo, como um país ou comunidade. Mas, acima de tudo, “estabelece vínculo” e opera como “cimento social” (MAFFESOLI, 2001, p. 76). Assim, o imaginário determina as imagens que são produzidas em todos os seus aspectos.

Já Juremir Machado da Silva define o imaginário como uma rede de valores, sentidos e sensações partilhadas concreta ou virtualmente, reservatório/motor onde conflui imagens, sentimentos, lembranças e experiências que sedimentam as formas de ver, sentir, agir e dar sentido ao mundo. Represa racional e não-racional de sentidos, emoções, sentimentos, afetos, imagens, símbolos e valores. O imaginário se constitui por meio de tecnologias próprias, as tecnologias do imaginário, onde a técnica atua em dinâmicas semelhantes aos aparelhos ideológicos do estado de L. Althusser e os dispositivo de M. Foucault. Intervém na construção do repositório de símbolos e imagens e altera a produção de mitos, formas de pensar e agir e os laços sociais (SILVA, 2003, p. 20). Constroem um hiper-real, “realidade mais real do que o real”, na medida em que transborda e se transfigura pelo sentido (SILVA, 2017, p. 44).

Como se vê, os trabalhos mais recentes sobre o imaginário reafirmam a ação das tecnologias. Felinto (2003) aponta que a mídia excita os sentidos, especialmente a visão, e fomenta a atividade imaginária. Mas, além disso, gera um produto, o “imaginário tecnológico”, grupo de representações induzidas por ela. Para Tucherman (2005, p. 01) o imaginário tecnológico seria as formas de presença da tecnociência na vida social e individual, e como estas afetam a política, ética, estética e outros campos a partir de sua veiculação na mídia. A pesquisadora enfatiza a atuação da ficção científica, “a narrativa própria do mundo contemporâneo” (ibid., p. 02). Os temas comuns destas produções são os paradoxos temporais, as formas de vida extraplanetárias, as desconstruções das diferenças entre real/virtual e natural/humano, além do fim do mundo.

Tucherman (2005) aponta que, historicamente, o primeiro trabalho identificado como ficção científica foi o romance *Frankenstein*, de Mary Shelley, em 1815. Obra que surge no seio da Revolução Industrial, pautada pelo simultâneo deslumbre e receio das máquinas, o avanço das ciências, a velocidade e o progresso. Posteriormente, as obras de Júlio Verne e H. G. Wells darão outros contornos ao gênero, enfim transposto para o cinema. Isso conformará um repertório básico de ficção científica, com imagens fantásticas de outros planetas, monstros e objetos futuristas. Mesmo assim, surge

também uma outra perspectiva, mais crítica e distanciada, que realça as ansiedades e os conflitos das sociedades pautadas pelo consumo. “Esta visão distópica é consagrada em *Metrópole*, de 1926 [...]. De um lado questiona o efeito do poder tecnológico e das estruturas do artifício sobre todos nós e do outro celebra o cinema de ficção-científica e o fascínio que ele exerce sobre nós” (ibid., p. 06-7).

Nesse sentido, podemos perceber como a distopia se traduz como uma forma de imaginar e narrar o futuro a partir de problemáticas que afligem o presente. Contrapõe a noção de utopia, termo criado no século XVI por Thomas More para designar a construção de um modelo socioeconômico perfeito e sem conflitos. Contudo, a distopia tem suas origens nos tempos modernos, ainda que haja discordância sobre a primeira publicação.. Livros como *A Máquina do Tempo* (1895) e *The Sleeper Awake* (1910), de H. G. Wells, costumam ser descritos como distópicos, assim como *O Tacão de Ferro* (1908), de Jack London. Em geral, assume-se que o livro *My* (1924), do russo Yevgeny Zamyatin, foi o primeiro do tipo como conhecemos. Foi considerado uma crítica aos sistemas totalitários, e só foi lançada no próprio país em 1988, com o fim da censura.

O potencial crítico das obras distópicas é reiterado por Stam (2015), que descreve como as distopias contrafactuais hiperbolizam as patologias do ethos capitalista global ao imaginar situações que não aconteceram, mas poderiam ter acontecido a partir do desenvolvimento de certos eventos históricos. São obras com potencial de articular uma estética subversiva ou estratégia radical que provoca rupturas e gera um choque ou surpresa capaz de modificar os parâmetros estabelecidos pelo senso-comum. Assim, promovem valores sociais igualitários, democráticos e antiautoritários, e se opõem às políticas reacionárias que reforçam a estratificação social. Ao questionar, desafiar e abalar os fundamentos ideológicos conservadores, esta “arte radical” toma aquilo que é considerado consenso pela sociedade e transforma “o impensável em incontestável” (STAM, 2015, p. 12). Mas não são apenas as narrativas distópicas contrafactuais que possuem um potencial crítico. Para Hilário (2013), a distopia é um gênero literário por si só capaz de operar como ferramenta de análise radical da modernidade. Um tipo de resistência ao que chama de “efeitos de barbárie” – as perdas dos sentidos na política, arte, educação, etc (ibid., p. 202). Funcionam como denúncias aos efeitos de poder e seriam mais do que mera visão futurista, pois fazem uma “previsão a qual é preciso combater no presente. [...] Busca fazer soar o alarme que

consiste em avisar que se as forças opressoras que compõem o presente continuarem vencendo, nosso futuro se direcionará à catástrofe e barbárie” (ibid., p. 206).

Estas definições se aproximam, de certo modo, do que Chiampi (1980) chama de realismo maravilhoso. Figueiredo (2013, p. 23) lembra que tal denominação tem origem no trabalho do crítico de arte alemão Franz Roh para descrever pinturas caracterizadas pelo onírico e imagens inverossímeis. Posteriormente, irá designar uma vertente ficcional latino-americana, marcada pela reafirmação das identidades locais ao mesmo tempo em que critica a modernidade ocidental, desigual e excludente (FIGUEIREDO, 2013, p. 17). Uma representação de uma realidade opressiva, mas imbuída de uma visão utópica que reafirma as diferenças, as misturas e os sincretismos que conformam a esfera cultural da América Latina (ibid.).

Nota-se, portanto, que ambos os gêneros resguardam um certo potencial político e crítico. A diferença é que a distopia está inserida em um contexto histórico, cultural e econômico marcado pelo ethos do capitalismo global, midiático e tecnocrata. Ao invés de articular elementos da ordem fantástica ou maravilhosa, estas obras exploram o comum em busca daquilo que aflige os indivíduos e pode ser exacerbado. Brincam com os medos e os anseios para construir uma visão crítica das sociedades e propor uma reflexão sobre o contexto em que são produzidas. Um eixo estético e narrativo que não possui formas próprias ou particulares, mas apenas um elemento em comum: projetam e constroem um futuro mundo possível partindo de premissas do presente.

São por estas razões que a distopia se constitui num gênero relevante, presente em diferentes mídias e especialmente apreciada pelos jovens. São obras que interessam o público na medida em que dialogam com as sensibilidades da contemporaneidade. Nesse sentido, basta observar a volta de *1984* ao topo das listas de livros mais vendidos após a eleição de Donald Trump<sup>4</sup> ou a vitória de Melhor Série Dramática de *The Handmaid's Tale* no Emmy 2017<sup>5</sup>. No Brasil, o termo invadiu peças de teatro<sup>6</sup>, clipes de música<sup>7</sup> e até mesmo os autos de juízes<sup>8</sup> e as colunas de opinião<sup>9</sup> para descrever o

---

<sup>4</sup> Disponível em < <https://glo.bo/2r81tse> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

<sup>5</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2KAKkA1> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

<sup>6</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2M7egbj> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

<sup>7</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2PTDT10> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

<sup>8</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2SevNxu> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

atual momento do País. Comercialmente, fenômenos literários rendem milhões e são adaptados para cinema. Na TV, o barateamento e a facilidade de produzir efeitos visuais ajudou a inserção da distopia nas grades<sup>10</sup>. Só na Netflix, há uma categoria “futuro distopico”, com pelo menos 42 títulos, dos quais nove são seriados, entre eles *Altered Carbon*, *Black Mirror* e *3% - Três Por Cento*, todos produções originais. O primeiro é uma adaptação de um livro de Richard K. Morgan, reconhecido autor britânico de ficção científica e fantasia. A segunda, uma antologia que discute diversos temas referentes ao presente, e que foi recuperada pela Netflix após ser cancelada pelo Channel 4. Já a última, como mencionamos, é uma das primeiras produções da empresa no Brasil, uma das razões que nos leva a escolhê-la como nosso objeto de análise.

### UMA ANÁLISE TELEVISUAL DE 3% - TRÊS POR CENTO

Para investigar o texto audiovisual da série *3% - Três Por Cento*, adotamos a Análise Televisual proposta por Becker (2012). É uma metodologia composta por três etapas: a descrição ou contextualização da obra, a análise televisual propriamente dita e os resultados alcançados. Na segunda etapa, é feita uma avaliação quantitativa e qualitativa, por meio de seis categorias e três princípios de enunciação que, combinados, permitem perceber os códigos estéticos e audiovisuais, assim como os sentidos que atravessam o objeto sob análise. As seis categorias são: Estrutura do Texto, Visualidade, Som, Enunciadores, Temáticas e Edição. Já os três princípios são: Fragmentação, Dramatização e Definição de Identidades e Valores.

*3% - Três Por Cento* se destaca por diversos fatores, alguns já citados. É a primeira produção original da Netflix no Brasil, o que a insere nas atuais dinâmicas do mercado audiovisual global. A plataforma atinge 190 países, de forma que a obra, dublada em inglês e espanhol e legendada para diversos idiomas, pode ser acessada em praticamente qualquer parte do mundo, desde que haja uma conexão de internet razoável. Além disso, é uma produção que teve sua popularização anterior à própria produção, uma vez que o episódio piloto lançado no YouTube fez um certo sucesso nas redes sociais. O projeto foi desenvolvido pela Maria Bonita Filmes e parcialmente

---

<sup>9</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2RrQdTa> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

<sup>10</sup> Disponível em: < <https://abr.ai/2KD8tq0> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

financiado pelo programa FICRV/Mais Cultura, do Ministério da Cultura para fomentar a “a teledramaturgia independente e viabilizar a produção de minisséries voltadas para jovens das classes C, D e E, com olhar inovador”<sup>11</sup>. O piloto adota um visual mais neutro, em tons cinzas e ambientes fechados, em uma estética que lembra o filme *Os Doze Macados*. Como são poucos os recursos, não há efeitos gráficos, mas parte do enredo é preservada na produção da Netflix, agora em parceria com a Boutique Filmes. Os atores utilizados no piloto não estão na série completa, que inclusive traz mais diversidade ao incluir negros e pardos, ausentes até então.

Os oito episódios de aproximadamente uma hora totalizaram 364 minutos de conteúdo audiovisual. Por meio da AT, percebemos como a Estrutura do Texto da série é linear, e logo nos primeiros segundos há um intertítulo que situa os espectadores dentro daquele universo: “O mundo dividido em dois lados. Um *farto* e um *escasso*. Entre eles, um processo de seleção. Aos 20 anos de idade, uma única chance. Os escolhidos nunca retornam. Eles são os 3%”. A história se inicia no ano 104 após a criação do Maralto pelo Casal Fundador. Alguns dos inscritos são Michele (Bianca Comparato), uma infiltrada da Causa que quer vingança após a morte do irmão durante o Processo; Fernando (Michel Gomes), um cadeirante em conflito se quer ou não a cura, disponível no Maralto graças à tecnologia disponível por lá; Rafael (Rodolfo Valente), um outro infiltrado, que troca o seu chip de registro para poder prestar o Processo uma segunda vez em nome da Causa; Joana (Vaneza Oliveira), que faz um implante ilegal de registro para poder fugir da milícia que a procura no Continente, após ter acidentalmente atirado em uma criança; e Marco (Rafael Lozano), um candidato considerado um dos favoritos ao Processo, pois todos os seus familiares passam pela seleção e moram em Maralto. Há cinco anos que o Processo é controlado por Ezequiel (João Miguel), que fora casado com a supervisora Julia (Mel Fronckowiak), antes dela se suicidar – o primeiro caso de suicídio do “lado de lá”. Ezequiel tenta cuidar do filho de Julia, mas tem sido cada vez mais difícil ir escondido ao Continente encontrar com a criança, nascida antes da esposa se submeter ao Processo. Outros personagens recorrentes são: Conselheiro Matheus (Sérgio Mamberti), que deseja remover Ezequiel do controle do Processo, um dos cargos de maior destaque; Aline (Viviane Porto),

---

<sup>11</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2TQRhBB> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

enviada por Matheus para vigiar o trabalho de Ezequiel; Cássia (Luciana Paes), chefe de segurança, inclusive responsável pelas câmeras de vigilância do Continente e das sessões de tortura dos integrantes da Causa, os “terroristas”; Velho (Celso Frateschi), um dos líderes da Causa; e Nair (Zezé Motta), uma outra Conselheira, mas próxima de Ezequiel. Muitas destas informações são oferecidas ao espectador pelo uso de *flashbacks*, permitindo conhecer as histórias das personagens, os conflitos e motivações.

Visualmente, *3% - Três Por Cento* é muito interessante. Possui uma criação artística simples, mas elaborada. Há mistura de internas e externas o tempo todo, e diversas locações foram utilizadas para compor o universo distópico. Cenas foram gravadas no Guarujá, em Heliópolis e Vila Madalena, assim como na Arena Corinthians, que serve como o local do Processo. No Continente, apesar da pobreza e das condições precárias, notamos como o tom da luz é quente e caloroso, diferente das instalações assépticas e de luz branca das instalações do moderno edifício. A única quebra é o uniforme dos inscritos, com suas calças cinzas e camisetas vermelhas, cor que se repete pontualmente ao longo dos episódios. Todas as roupas são iguais, e não há distinção de gênero nem mesmo nos vestiários, compartilhados. O uso de computação gráfica é constante, mas modesto. Está na abertura, que ilustra o caos do Continente em contraste com a fartura do Maralto, e recompõe as cenas aéreas do Continente e do edifício onde ocorre o Processo. Além disso, reforça o avanço tecnológico do Maralto, com seus computadores de telas transparentes, os chips de registro, o equipamento médico. Fora isso, é tudo simples. A central de vigilância, por exemplo, se constitui numa sala apenas com uma projeção e um computador inteligente que obedece aos comandos de voz de Ezequiel. Isso fortalece a criatividade e qualidade da obra, em conseguir mostrar que para fazer ficção científica nem sempre é necessário o uso extensivo do CGI (Computer Generated Imagery). O Som da série conta com uma mixagem elaborada, que mistura ruídos com a trilha composta por André Mehmari. Na temporada, são utilizadas apenas duas músicas: *Mulher do Fim do Mundo*, de Elza Soares, e *Último Desejo*, de Noel Rosa. A Edição é a responsável por unir ambas as partes, de forma que o trabalho do áudio reforça a parte visual da obra.

Os Enunciadores da série são, além dos participantes e dos integrantes da Causa, a equipe que controla o Processo e a cúpula do Maralto. Isto resulta em enunciações conflitantes, que expõem as contradições da seleção. Ezequiel quer manter sua posição,

ao mesmo tempo em que realmente acredita no Processo. Seus discursos aos novos participantes promovem a necessidade de fé, de que se é digno de mérito, enquanto aqueles que participam da Causa afirmam que a fartura do Maralto deve ser de todos. Isto reflete nas Temáticas. Durante os episódios, são abordadas questões como autoridade, vigilância, dignidade, crença, resistência, identidade e meritocracia.

Em termos qualitativos, a Fragmentação da série permite observar como a construção da narrativa é realizada. São oito episódios, estruturados como capítulos na própria sinopse. Tal designação é normalmente utilizada para apontar a serialização teológica das novelas, onde tudo é fundamentado em um conflito básico solucionado apenas no final (MACHADO, 2001). Isto dá uma dimensão da linearidade da narrativa de *3% - Três Por Cento*, feita para ser “maratonada” em horas ou dias. A Dramatização, por sua vez, permite observar os diferentes elementos melodramáticos na obra, matriz cultural que influencia na forma como as relações são construídas, as histórias de amor, e os conflitos familiares e interpessoais entre as personagens. Por fim, as Definições de Identidades e Valores permite compreender como a obra hierarquiza as questões trabalhadas nas Temáticas. Nesse ponto, notamos como a série adota uma visão crítica, especialmente à meritocracia. De certa forma, há um retorno desse mito ao seu lugar de origem, utilizado pela primeira vez no romance distópico *The Rise of Meritocracy*, de Michael Young, publicado em 1958 para criticar os modelos educacionais britânicos baseados em testes de inteligência<sup>12</sup>. Apropriada pelo ethos do *self made man* e, posteriormente, pelo neoliberalismo, a meritocracia se converteu em um mito. *3% - Três Por Cento* parece buscar, pouco a pouco, desconstruir esta perspectiva, ao ilustrar repetidas provas de inteligência, aptidão e resistência nem sempre justas, que os integrantes devem fazer sob forte vigilância e intervenção dos coordenadores –como um *Big Brother*. As provas, entrevistas e etapas representadas se assemelham com dinâmicas de grupo, um processo hoje comum nas seleções de trabalho de qualquer grande empresa e que aflige especialmente os jovens<sup>13</sup>.

Com o auxílio da Análise Televisual (BECKER, 2012), observamos como a narrativa de *3% - Três Por Cento* é cuidadosamente construída. A série propõe um

---

<sup>12</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2CXtoCm> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

<sup>13</sup> Disponível em < <https://bit.ly/2Q1kStO> >. Último acesso em 18 de nov. de 2018.

universo muito particular, que instiga a curiosidade de quem assiste. Também notamos como a série busca atender as expectativas do mercado mundial de áudio e vídeo. Durante os episódios, são utilizados elementos facilmente reconhecíveis localmente, como as milícias urbanas, as frutas coloridas e “tropicais” das refeições dos participantes e o pau-de-arara das sessões de torturas. Mas, em geral, a série se revela muito afinada com as atuais lógicas desse complexo sistema televisivo, onde os conteúdos devem se adequar à determinados parâmetros para atender a demanda de uma audiência plural, localizada em diferentes regiões e contextos socioculturais, mas já familiarizadas com os códigos audiovisuais e como estes são organizados. São as estruturas de roteiro, lineares, mas que cruzam *flashbacks* para complexificar a história, a adoção do *single câmera*, de locações diferenciadas e efeitos gráficos, ausentes do episódio piloto produzido originalmente e que dão grande apelo visual.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A condição globalizada de 3% - *Três Por Cento* é algo presente na própria premissa da série. Afinal, o universo ficcional proposto está amparado pelo imaginário distópico, sendo ele próprio parte importante do mercado das mídias. Hoje considerada como um gênero por si só, a distopia atravessa a literatura, o cinema e a televisão. Mas, mais do que uma forma cultural (MITTELL, 2004), a distopia agora se fortalece como algo capaz de dar sentido à nossa própria realidade. Sontag (2003, p. 22) aponta como as imagens geradas pela ficção podem traduzir, ainda que momentaneamente, a experiência até então inassimilável de catástrofes: “foi como um *filme*”. Agora, definimos como *distópico* situações até então reservadas apenas ao “futuro imaginável”, uma possibilidade quiçá real, mas longe o suficiente para não nos afligir no presente.

É nesse sentido que a distopia indica uma forma dos indivíduos se relacionarem com o próprio tempo e experiência, com as dificuldades de projetar um futuro diante do que *sentimos* como o caos. Um imaginário que seduz, e que ao mesmo tempo opera como uma releitura ou atualização do mito do Juízo Final. Koselleck (2006, p. 26) lembra que a "Cristandade, até o século XVI, é uma história das expectativas, ou, melhor dizendo, de uma contínua expectativa do final dos tempos; por outro lado, é também a história dos repetidos adiamentos desse mesmo fim do mundo". Porém, com

o fim das grandes narrativas descrito por Lyotard (2009), só resta ao homem imaginar os caminhos da espécie, condenada a viver em um mundo arrasado pelos próprios atos.

Contudo, é preciso aprofundar estas investigações. Buscamos mostrar como a Análise Televisual é uma metodologia capaz de tratar do texto, de suas condições de produção, das enunciações, valores e matrizes culturais. Por meio dela, percebemos o potencial crítico de *3% - Três Por Cento*, obra distópica que dilata questões do presente para propor uma reflexão ao espectador sobre temas como autoritarismo e meritocracia. Porém, para sabermos com clareza até que ponto a distopia pode efetivamente funcionar como uma crítica à própria contemporaneidade, é preciso desdobrar este trabalho para um estudo de recepção. Daí a importância de trabalharmos com o público jovem, o principal destinatário e consumidor desse tipo de produção cultural que inclui ainda outras séries, como *American Horror Story: Apocalypse* e *The 100*. Um fenômeno global, mas que sem dúvidas indica uma forma muito particular de se relacionar com o próprio tempo e com a própria experiência no mundo atual.

## REFERÊNCIAS

ARIÉS, P. **História Social da Criança e da Família**. 2a edição. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.

BECKER, B. Mídia e jornalismo como formas de conhecimento: uma metodologia para leitura crítica das narrativas jornalísticas audiovisuais. **Matrizes**, São Paulo, v.5, n.2, 2012.

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

BOURDIEU, P. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983.

BRAGA, M. L. S. **As três categorias peircianas e os três registros lacanianos**. Psicologia USP. 1999. Vol. 10, N° 2, 81-91.

CATANI, A. M.; GILIOLI, R. S. P. **Culturas juvenis: múltiplos olhares**. São Paulo: UNESP, 2008.

CHIAMPI, I. **O realismo maravilhoso: forma e ideologia no romance hispano-americano**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

DUARTE, R.; LEITE, C.; MIGLIORA, R. Crianças e televisão: o que elas pensam sobre o que aprendem com a tevê. **Revista Brasileira de Educação**. 2006, vol. 11, n. 33, p. 497-510.

DURAND, G. **A Imaginação Simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993.

\_\_\_\_\_. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

\_\_\_\_\_. **O imaginário: ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2004.

FEIXA, C. **De jóvenes, bandas y tribus: Antropología de la juventud**. Barcelona: Editorial Ariel, 1998.

FEIXA, C.; NILAN, P. Uma Juventude Global? Identidades híbridas, mundos plurais. **Revista Política & Trabalho**, n. 31, set/2009, p. 13-28.

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

FIGUEIREDO, V. L. F. de. Realismo Maravilhoso: O realismo de outra realidade. **Caderno Globo Universidade**, n. 3 – Rio de Janeiro: Globo, 2013. Tema: Realismo Mágico no Século XXI.

\_\_\_\_\_. Fantástico, maravilhoso e mágico: uma diferenciação. (Entrevista) **Caderno Globo Universidade**, n. 3 – Rio de Janeiro: Globo, 2013. Tema: Realismo Mágico no Século XXI.

FISCHER, R. M. B. **Adolescência em discurso: mídia e produção de subjetividade**. Tese (Doutorado). Porto Alegre: UFRGS/FACED, 1996.

FOUCAULT, M. **A Arqueologia do Saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

FREIRE FILHO, J. Retratos midiáticos da nova geração e a regulação do prazer juvenil. In: BORELLI, H. S. Silvia; FREIRE FILHO, João. (orgs.) **Culturas juvenis no século XXI**. São Paulo: EDUC, 2008.

HILÁRIO, L. C. Teoria Crítica e Literatura: A distopia como ferramenta de análise radical da modernidade. **Anu. Lit.**, Florianópolis, v.18, n. 2, 2013.

KOSELLECK, R. **Futuro passado: contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto/Editora PUCRio, 2006.

LOTZ, Amanda. **The television will be revolutioned**. Nova York: New York University Press, 2007.

LYOTARD, J. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 12ª Ed., 2009.

MACHADO, A. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Contracapa, 2002.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2001.

MAFFESOLI, M. O imaginário é uma realidade (entrevista). **Revista Famecos: Mídia, cultura e tecnologia**, Porto Alegre, v, 1, n. 15, p. 74-82, 2001.

MITTEL, J. **Genre and television: from cop shows to cartoons in American culture**. London: Routledge, 2004.

MORIN, E. **Cultura de Massas no Século XX - O Espírito do Tempo - Neurose e Necrose**. Rio de Janeiro: Editora Forense, 11ª Edição, 2018.

SAVAGE, Jon. **A criação da juventude: Como o conceito de teenage revolucionou o século XX**. Rio de Janeiro: Rocco, 2009.

SCOLARI, C. A. (ed.) **Teens, media and collaborative cultures: exploiting teens' transmedia skills in the classroom**. Barcelona: Ce.Ge, 2018.

SONTAG, S. **Diante da dor dos outros**. Rio de Janeiro: Cia. Das Letras, 2003.

STAM, R.; PORTON, R.; GOLDSMITH, L. **Keywords in Subversive Film/Media Aesthetics**. John Wiley & Sons, 2015. Versão e-book.

SILVA, J. M. **Tecnologias do imaginário: esboços para um conceito**. Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, XII, Recife/PE, 2003.

\_\_\_\_\_. **Diferença e Descobrimento. O que é o imaginário? A hipótese do excedente de significação**. Porto Alegre: Sulina, 2017.

TAPSCOTT, D. **A hora da geração digital: como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos**. Rio de Janeiro: Agir Negócios, 2010.

TUCHERMAN, I. **Imaginário Tecnológico. Anais da XXV Intercom 2005**. Rio de Janeiro: XXV Intercom- Universidade do Estado do Rio de Janeiro, 2005.

WUNENBURGER, J. **O imaginário**. São Paulo: Loyola, 2007.