

## **O espaço-tempo das cidades distópicas da série 3%**

The space-time of dystopian cities in the 3% series

El espacio-tiempo de las ciudades distópicas en la serie 3%

**Flavia Suzue de Mesquita Ikeda**

Universidade de São Paulo | [flaviasuzue@gmail.com](mailto:flaviasuzue@gmail.com)

**Maria Cristina Palma Mungoli**

Universidade de São Paulo | [cristmungoli1@gmail.com](mailto:cristmungoli1@gmail.com)

**Resumo:** O artigo analisa as cidades ficcionais que compõem a diegese da distopia 3%, primeira série original brasileira produzida pela Netflix em 2016. A análise toma como base a centralidade da articulação espaço-tempo na composição da trama da série. Para isso, emprega o conceito de cronotopo (BAKHTIN, 2010; 2018), entendendo-o como elemento basilar para a construção do enredo e para o acabamento temático e estético que caracterizam 3% no gênero das séries distópicas. O artigo contextualiza a produção das séries no cenário da transnacionalização nos âmbitos da produção de séries originais Netflix e, finalmente, apresenta as três cidades da série, destacando as diferentes possibilidades de construção discursiva e estética que se articulam e se materializam por meio de cronotopos que atravessam o universo distópico da série e forjam as personagens.

**Palavras-chave:** séries distópicas; cronotopo; Netflix; série brasileira; 3%.

**Abstract:** The article analyzes the fictional cities of the dystopian series 3%, the first Brazilian original series produced by Netflix in 2016. The analysis is based on the focus given to the space-time articulation in the plot composition. The discussion takes the concept of chronotope (BAKHTIN, 2010; 2018) as a fundamental element for the construction of the plot with the thematic and the aesthetic finishing that characterize 3% as a dystopian series. The article contextualizes the production of the series in the scenario of transnational production as a Netflix original series. Finally, it presents the three cities of the series, highlighting the different possibilities of discursive and aesthetic construction that are articulated and materialized through chronotopes that traverse the series' dystopian universe and forge their characters.

**Keywords:** dystopian series; chronotope; Netflix; Brazilian series; 3%.

**Resumen:** El artículo analiza las ciudades de ficción que componen la diégesis de la distopía 3%, la primera serie original brasileña producida por Netflix, en 2016. El análisis se basa en la centralidad de la articulación espacio-tiempo en la composición de la trama de la serie. Para ello, emplea el concepto de cronotopo (BAKHTIN, 2010; 2018), entendiéndolo como elemento central para la construcción de la trama y para el acabado temático y estético que caracterizan al 3% en el género de series distópicas. El artículo contextualiza la producción de la serie en el ámbito de la transnacionalización de la producción de series originales de Netflix. Finalmente, el artículo presenta las tres ciudades de la serie, destacando las distintas posibilidades de construcción discursiva y estética que se articulan y se materializan a través de cronotopos que atraviesan el universo distópico de la serie y forjan los personajes.

**Palabras clave:** serie distópica; cronotopo; Netflix; serie brasileña; 3%.

## Introdução

Em 2016, quando estreou sua primeira série original brasileira, *3%*, a Netflix, já na condição de principal serviço de assinatura de vídeo sob demanda – *subscription video on demand* (SVoD) – em nível mundial, dava continuidade à estratégia de produção de conteúdo original, iniciada com *House of Cards* (2013-2017). Estratégia que busca não apenas renovar/aumentar seu catálogo, mas significa maior independência da empresa em relação a produções oriundas da chamada televisão tradicional (*broadcasting e narrowcasting*) e sujeitas a negociações cada vez mais difíceis (LOTZ, 2018, p. 123) para renovação dos contratos de licenciamento. A série *3%*, criada por Pedro Morelli e que teve uma primeira versão de episódio piloto veiculada no YouTube, em 2009, apresentou ao público da Netflix uma versão local do fenômeno das distopias seriais que já vinha se destacando com sucesso no mercado editorial, no cinema, na televisão e nas webséries na última década.

Considerando esse cenário, o artigo pretende analisar as cidades imaginadas (Continente, Maralto e Concha) na ficção distópica *3%*, com base no conceito de cronotopo. Definido por Bakhtin (2010; 20018), o conceito se refere à relação indissociável entre tempo e espaço como instância por meio da qual é possível apreender a obra artística tensionada pela perspectiva de sua construção histórico-social que se manifesta por meio do acabamento estético e temático. No nível figurativo, as cidades imaginadas não só ambientam as ações, mas concretizam ideais e ideologias e são expressões de angústias, esperanças, receios, medos e desejos presentes na sociedade (BARROS, 2011). A série se organiza em torno de uma narrativa que especula sobre um Brasil do futuro, no qual a divisão de classes não se manifesta apenas por meio da desigualdade simbólica ou mesmo material, mas se mostra espacialmente, com a separação geográfica entre o Continente, paupérrimo, e a utópica ilha Maralto, onde não há pobreza, fome ou doença.

Inicialmente, destacamos o *cronotopo* como conceito fundamental para estudar as relações espaciais e temporais no interior de obras de gêneros complexos como romance, filme e ficção televisiva, e sua articulação com a realidade histórica e social do ambiente em que a obra é concebida, materializando concepções de mundo por meio do acabamento temático e estético. Bakhtin (2010, p. 211) explica:

No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios espaciais e temporais num todo compreensivo e concreto. Aqui o tempo condensa-se, comprime-se, torna-se artisticamente visível; o próprio espaço intensifica-se, penetra no movimento do tempo, do enredo e da história.

Segundo Mungioli (2020, p. 253), “a perspectiva de análise por meio do conceito de cronotopo insere trama, personagens e conflitos em situações (do cotidiano) que desnudam os embates sociais e tensionam visões de mundo e conflitos inerentes à vida social em sua perspectiva de construção histórica”. O cronotopo das cidades distópicas começa a ser investigado com base na conceituação de distopia, no horizonte dos gêneros literários, como negação da utopia, sendo esta o sonho do mundo ideal, que reflete os anseios e as vozes sociais e históricas de uma época. “As narrativas utópicas e depois as distópicas são narrativas de ideias nas quais o espaço e a construção de mundo têm proeminente função

estrutural”<sup>1</sup> (TERENTOWICZ-FOTYGA, 2018, p. 10, tradução nossa). Elementos cronotópicos essenciais das distopias – que Terentowicz-Fotyga identifica no romance *1984* e que contribuem para esta análise – são as oposições entre indivíduo e poder do Estado, corpo e mente, alto e baixo, centro e periferia, passado e presente, natural e urbano e, finalmente, entre sinais verdadeiros e falsos (como a aparente perfeição ou o falso equilíbrio social).

No lugar do simples deslocamento espacial que leva as personagens das utopias clássicas a conhecer, em países e terras distantes, outras possibilidades de sociedades onde problemas e conflitos foram superados, as distopias implicam um deslocamento temporal em direção ao futuro. Este, entretanto, não é um tempo-espaço de superação, mas resultado do agravamento das mazelas do mundo que habitamos.

O gênero distópico, cuja origem remonta ao século XIX, teve grande penetração na literatura e no cinema ao longo de todo o século XX. Nas duas primeiras décadas do século XXI, as produções desse gênero passaram por ampla renovação e reposicionamento, com a popularização de séries de romances distópicos voltados ao público jovem – como a trilogia *Jogos Vorazes*, de Suzanne Collins (2008) – e com o sucesso mundial de séries de televisão, como *Black Mirror* (Channel 4, 2011-2014; Netflix, 2011-presente) e *Handmaid’s Tale* (Hulu, 2017-presente). No Brasil, em 2019, estrearam dois filmes distópicos nacionais: *Divino Amor*, de Gabriel Mascaro, e *Bacurau*, de Kleber Mendonça Filho, ambos premiados em festivais internacionais.

O modelo de negócios da Netflix passou por diversas transformações desde sua fundação, em 1997 (quando surgiu como locadora de DVDs com entrega pelos correios), as quais acompanharam o desenvolvimento da internet, a aceleração da globalização e das possibilidades de expansão multinacional das empresas e de distribuição de produtos culturais que já havia impulsionado uma cultura de séries (SILVA, 2014) em diversas partes do mundo. A expansão internacional da Netflix não foi apenas em relação à oferta de serviços, mas também como produtora de conteúdos próprios para suprir a demanda constante de renovação e ampliação do catálogo (LEVINSON, 2019). Além da produção de séries originais iniciada em 2012, nos Estados Unidos, a Netflix começa a produzir séries originais em alguns países fora do eixo Estados Unidos-Reino Unido, dando início a sua “*global library*” (NETFLIX, 2017, p. 3). Essa estratégia de produção ganha sua primeira produção brasileira em 2016, com a série *3%*.

A seguir, analisamos os cronotopos das cidades da série *3%*, cada uma apresentada em uma temporada diferente, ampliando possibilidades de desenvolvimento de motivos e enredos, que se revelam como instâncias de enunciação por meio das quais a série produz sentidos e se concretiza como exemplar do gênero distópico.

## Cronotopo e enunciação em séries de televisão

Para Bakhtin (2010, p. 212), na produção artística e literária, as definições de espaço e tempo são inseparáveis e recebem sempre um “matiz emocional”. Dessa maneira, a obra está impregnada de valores cronotópicos, que a determinam em torno da relação com a

---

<sup>1</sup> No original: “*Utopian, and later on dystopian, narratives are narratives of ideas in which space and world building is given a prominent structural function*” (TERENTOWICZ-FOTYGA, 2018, p. 10).

realidade e que, ao adquirir certa regularidade interdiscursiva em diferentes obras, determinam os gêneros na literatura. Bakhtin se propõe a analisar cronotopos com características tipológicas estáveis que determinam os gêneros mais característicos do romance em dados momentos, pois lhe interessa contemplar os significados dos diferentes cronotopos como motivadores de temas e desenvolvimentos dos enredos, posto que toma a relação tempo-espço como “categoria conteudístico-formal” da literatura.

Ao tomar o emprego da linguagem como fenômeno social, que não se materializa de forma autônoma, mas a partir da interação dialógica, das trocas determinadas pelo contexto amplo dos indivíduos envolvidos e pelo contexto imediato de cada enunciação, o autor destaca como cada enunciado reflete o ambiente, a situação e a finalidade na comunicação de cada grupo ou campo de atividade humana por seu tema ou conteúdo, pelo estilo e pelas características composicionais empregadas. “Os enunciados e seus tipos, isto é, os gêneros discursivos, são correias de transmissão entre a história da sociedade e a história da linguagem” (BAKHTIN, 2018, p. 268). Nas situações de comunicação imediata se manifestam os gêneros primários, enquanto gêneros como o romance ou o drama são secundários, complexos, que incorporam diferentes gêneros e discursos primários nos seus diálogos internos, histórica e socialmente localizados. A determinação do cronotopo parte, especialmente, da essência temporal recorrente em determinadas obras de um período (BAKHTIN, 2010, p. 212).

Uma vez que todos os elementos se determinam mutuamente, um determinado princípio de enformação da personagem está vinculado a um determinado tipo de enredo, a uma concepção de mundo, a uma determinada composição do romance (BAKHTIN, 2018, p. 205).

Bemong e Borghart (2015) resumem o cronotopo bakhtiniano por meio da ideia de que, além dos eventos e das falas no interior da diegese, em um texto narrativo há a construção de um mundo ficcional particular. Embora reafirmem que Bakhtin nunca deu uma conceituação definitiva sobre as camadas que compõem o cronotopo, eles identificam quatro níveis de significado: 1) essência do enredo; 2) significado representacional, figurativo; 3) distinção dos gêneros; 4) significado semântico.

Para análise dos enunciados artístico-literários, aqui equiparados às séries televisuais, interessam os valores cronotópicos, como organizadores de temas e eventos, e os valores figurativos, quando o cronotopo é o palco no qual se materializam em imagem e se desenrolam, em ações, as ideias, as reflexões e os conceitos intencionados pelo autor.

Dessa forma, o cronotopo como materialização privilegiada do tempo no espaço, é o centro da concretização figurativa, da encarnação do romance inteiro. Todos os elementos abstratos do romance – as generalizações filosóficas e sociais, as ideias, as análises das causas e dos efeitos etc.-gravitam ao redor do cronotopo, graças ao qual se enchem de carne e de sangue, se iniciam no caráter imagístico da arte literária. Este é o significado figurativo do cronotopo (BAKHTIN, 2010, p. 356).

Em uma mesma obra, encontram-se numerosos cronotopos, os quais, por sua vez, podem incluir outros muitos pequenos cronotopos e inter-relações. Entre as inter-relações, encontra-se a posição sócio-histórica do enunciador/autor e espectador/leitor, posto que “a relação tempo-espaço é dinâmica e organicamente construída de maneira concomitante pelo autor, obra e leitor na medida em que todos se inserem no quadro da comunicação dialógica” (MUNGIOLI, 2013, p. 107).

Bakhtin (2010; 2018) identifica particularidades referentes a como o romance, no decorrer de diferentes fases, considera o tempo e o espaço (o mundo); como considera o homem nos contextos; e como se dá a construção da imagem da personagem central. Porém, destaca que o cronotopo real nunca é assimilado de forma homogênea e total, mas apenas em determinados aspectos nas obras, que reorganizam elementos de formas específicas em cada gênero, que pode ser identificado pela predominância de um ou outro cronotopo. A importância do cronotopo para a teoria dos gêneros não se limita às fórmulas de modelagem temática e narrativa ou à imagem do homem no interior das narrativas, mas são também índices de determinadas “visões de mundo” (BEMONG; BORGHART, 2015). É nesse sentido que Todorov (1981, p. 129, tradução nossa) defende a ideia de que podemos considerar que a noção de cronotopo “não se relaciona simplesmente à organização do tempo e do espaço, mas também à organização do mundo (que pode legitimamente se chamar *cronotopo* na medida em que o tempo e o espaço são as categorias fundamentais de todo universo imaginável)”<sup>2</sup>. A organização desse universo imaginável se configura por meio da enunciação das instâncias espaço-temporais permeadas pelas injunções sociais, ideológicas e culturais consideradas em sua perspectiva dialógica, ou seja, sócio-histórica.

Dessa maneira, consideramos que o conceito cronotopo se presta à observação das narrativas audiovisuais, desde o cinema, onde o tempo-espaço se fundem e se concretizam na construção da narrativa. Nesse sentido, “do ponto de vista formal, um filme é uma sucessão de pedaços de tempo e de pedaços de espaço [...] é através desta noção dialética que se pode definir (e, portanto, analisar) a feitura própria de um filme, seu resultado essencial” (BURCH, 1992, p. 24). É essa multiplicidade de possibilidade de organização temporal e espacial que permite que, no cinema (e no audiovisual narrativo de forma geral), uma mesma história possa ser contada de diferentes maneiras (SPINELLI, 2005).

A materialização dos cenários, as relações espaciais entre as cidades imaginadas e a forma estética de cada uma delas compõem o extraverbal da enunciação da série. “O extraverbal não se define de maneira mecânica, mas dentro de uma dialética que envolve o percurso que ‘articulária o verbal e o não verbal, o dito e o não-dito, o posto e o pressuposto, o entendido e o subentendido’” (MUNGIOLI; JAKUBASZKO, 2009, p. 4). No caso das distopias, independentemente da materialidade expressiva – se literatura, filme ou série –, é fulcral observar a centralidade das relações temporais e espaciais na sua constituição como gênero, conceitual e figurativamente.

---

<sup>2</sup> No original: “[La notion du chronotope] ne se rapporte pas simplement à la organisation du temps et de l’espace, mais aussi bien à l’organisation du monde (qui peut légitimement s’appeler “chronotope” dans la mesure où le temps et l’espace sont les catégories fondamentales de tout univers imaginable)” (TODOROV, 1981, p. 129).

## O tempo e o espaço das distopias

Uma distopia pode ser descrita, em termos simplificados, como uma utopia negativa, o oposto da imagem construída, no livro de Thomas More (1516), da morada de uma sociedade que havia superado a maioria das deficiências e encontrado a felicidade e o equilíbrio. Por saber da impossibilidade de tal situação, o autor batizou essa cidade imaginária de “não lugar”, derivando do grego “*topos*”, ou lugar, e “*u*”, redução de “*ouk*” – uma negação. Um lugar de perfeição impossível de alcançar para a sociedade que More criticava. No século XIX, o termo distopia surge em um discurso parlamentar de John Stuart Mill para descrever um lugar impossível, não pela sua perfeição, mas pelo extremo oposto de absoluta imperfeição, sendo “*dis*” um prefixo grego que pode significar disfunção, estranheza (BARROS, 2011).

Acompanhando as maravilhosas descobertas e invenções das ciências, as tecnologias passam a integrar um imaginário social. H.G. Wells se destaca lançando *A máquina do tempo*, primeira aparição de uma viagem no tempo na literatura e um marco para o surgimento do gênero ficção científica. No lugar do deslocamento espacial que leva os personagens das utopias clássicas a conhecer, em países e terras distantes, outras possibilidades de sociedades onde problemas e conflitos foram superados, ocorre a viagem via deslocamento temporal em direção ao futuro. O viajante do tempo encontra uma sociedade idílica onde, entretanto, identifica a perfeição e a desgraça em relação indissociável. Com produção volumosa, H.G. Wells foi bastante adaptado para o cinema, em diferentes momentos, como com *A ilha do Dr. Monroe* e *O homem invisível*, ambos os livros sobre cientistas que se perdem, encantados pelo poder que suas descobertas lhes proporcionam. Esse espírito parece ressoar o cronotopo das transformações e das frustrações sociais ante a modernidade. “De uma maneira geral, a F.C. [ficção científica] é quase sempre distópica, e frequentemente crítica em relação aos destinos tecnológicos da humanidade” (LEMOS, 2018, p. 14).

O cinema – ele mesmo um exemplo das possibilidades da evolução tecnológica na virada do século XX – ofereceu muitas imagens especulativas sobre o futuro e as conquistas da humanidade. Mestre da invenção do cinema narrativo, no clássico *Viagem à Lua* (1902), Georges Méliès utilizou recursos da cenografia e do ilusionismo do circo e do teatro, trucagens mecânicas e óticas para levar homens vestidos de casaca e cartola da Terra à Lua, num tempo em que a realização de viagens espaciais ainda era um sonho distante. Na década seguinte, Fritz Lang apresentou sua versão de futuro distópico em uma cidade que se projeta aos céus a partir da exploração do trabalho maquinal de operários que não podem desfrutar de toda a prosperidade conquistada e representada nos altos arranha-céus de *Metropolis* (1927).

*Metropolis* descreve um futuro, em 2026, em que a divisão e a desigualdade entre duas classes são representadas também espacialmente, como um mundo dividido entre um ambiente rico, superior e aéreo – repleto de arranha-céus, varandas suspensas, viadutos e aviões que rodeiam o gigantesco edifício Nova Babel (de onde a cidade é controlada) –, e um ambiente subterrâneo, onde vivem os trabalhadores. O filme apresenta uma mirada arquitetônica sobre os conflitos de classes, a industrialização e a vida urbana. Insere-se no cinema expressionista alemão, caracterizado pelas representações plásticas das emoções e pelos nós dos enredos, por meio de recursos estilísticos, com destaque para a cenografia e

a luz. Barros (2011, p. 165) usa o conceito de “cidade-cinema” (cidade que, por suas singularidades, é fundamental ou estruturante para a trama de um filme) para analisar a influência de *Metropolis* na construção do imaginário das cidades futuristas:

A cidade-cinema trazida por *Metropolis* busca concretizar um modelo futurista, com base no imaginário da época a respeito de como seria o mundo dali a cem anos, e incorpora de maneira particularmente intensa certa ordem de contradições que parecem desnudar os medos de toda uma parcela da sociedade perante possibilidades que parecem se anunciar no contexto da implantação do fordismo e da urbanização desmedida. Entre esses “medos” tão típicos da primeira metade do século, podemos citar os receios diante dos usos desumanos da tecnologia, as angústias relacionadas a expectativas do desemprego que poderia ser produzido através da substituição do trabalhador humano pela máquina, a desumanização cotidiana promovida pela rotina mecanizada, e o paradoxal isolamento do homem em um mundo superpovoado, socialmente dividido e envolvido pelo artificialismo e controle tecnológico.

Lançado em 1926, *Metropolis* antecipou abordagens que seriam vistas não só na cinematografia de ficção científica, mas também em obras distópicas tidas como basilares. Fromm (2009, p. 369) destaca *1984* (publicado em 1949), de George Orwell, *Admirável mundo novo* (1931), de Aldous Huxley, e *Nós*, de Evgêni Zamyatin (1927), como uma trilogia das “utopias negativas de meados do século XX”. Para Fromm ele, “as utopias negativas expressam o sentimento de impotência e desesperança do homem moderno assim como as utopias antigas expressavam o sentimento de autoconfiança e esperança do homem pós-medieval”.

Francisco (2015, p. 158) afirma que, ao se colocar como contrária à utopia, a distopia permite uma nova forma de “relacionamento entre o tempo e o espaço, no qual o pensamento utópico não parece estar ligado apenas ao futuro, mas sim à própria existência dos homens em qualquer tempo”. Assim, se afasta do cronotopo futurista, que representava um pensamento utópico desgastado após a Segunda Guerra, que evidenciara como diferentes tentativas de transformação de organização social ou dos Estados tendiam a constituir regimes autoritários. Ao contrário de um “futuro em aberto”, enredos distópicos, como o de *1984*, reforçam a ideia da inevitabilidade de que os cidadãos sejam subjugados por Estados burocratizados, despersonalizados e totalitários.

Inspirada na proposta teórica de Bakhtin, Terentowicz-Fotyga (2018) apresenta *1984* como exemplo canônico para constituição de um cronotopo distópico, identificando o que materializa a unidade da obra, a sua relação com a realidade e como representa o ser humano. “Distopia, como uma novela das ideias, sátira de uma ordem social particular, é um gênero particularmente apto para se considerar a função estrutural do cronotopo”<sup>3</sup> (TERENTOWICZ-FOTYGA, 2018, p. 15, tradução nossa). Pontua, ainda, que o cronotopo

---

<sup>3</sup> No original: “*Dystopia, as a novel of ideas, a satire on a particular social order, is a particularly apt genre to consider the structural function of the chronotope*” (TERENTOWICZ-FOTYGA, 2018, p. 15).



distópico, no nível do enredo, se caracteriza por se estruturar com base no tema da relação entre o indivíduo e o Estado opressor, contra o qual o protagonista tenta se rebelar. O final, geralmente, é de frustração, mas eventualmente há um sinal de esperança futura. Além disso, como encarnação de ideias e visões de mundo específicas, uma distopia precisa conter uma cena que apresente uma explanação sobre as regras dessa realidade imaginada.

No plano da construção de espacialidade, emerge a questão dos limites entre o que é público e o que é privado. Nas distopias, a configuração dos espaços remete a situações sociais determinadas. O motivo da destruição do lar, por exemplo, é recorrente como significativo da desintegração da vida privada, familiar e fora dos domínios do Estado. Essa separação entre espaço interior e exterior mostra-se na questão do controle sobre os corpos. “O Estado quer manter o corpóreo sob controle, enquanto o indivíduo tenta proteger isso e, a princípio, quanto mais íntima a experiência do corpo, mais distópico é o efeito desse controle”<sup>4</sup> (TERENTOWICZ-FOTYGA, 2018, p. 18, tradução nossa). Um exemplo radical desse tipo de controle é o motivo essencial de *Handmaid’s Tale*, adaptação de sucesso de livro homônimo de Margaret Atwood (1985), produzida no formato seriado para o serviço *streaming* Hulu, desde 2017. Outras oposições características do cronotopo distópico, conforme Terentowicz-Fotyga, são entre o alto e o baixo, o central e o periférico, o passado e o presente, a cidade e o mundo natural e os signos verdadeiros e os falsos.

Podemos relacionar o sucesso de histórias distópicas aos contextos econômico, social e tecnológico do século XX. Apontado por Hobsbawm (1995) como uma “era de extremos”, o século XX foi marcado por violentos conflitos armados, revoluções políticas e sociais, novas configurações econômicas, desenvolvimento vertiginoso das tecnologias e diversas experiências de regimes autoritários. A popularização de distopias na literatura, no cinema e na televisão, bem como o sucesso de obras como as mencionadas *Handmaid’s Tale* e *Black Mirror*, foram essenciais para a sedimentar um certo entendimento das plataformas de *streaming* como espaços para produção de séries de qualidade. Embora esse argumento não se sustente diante de uma análise atenta (CASTELLANO; MERIMARIDIS, 2021, p. 205), cabe destacar que as distopias jogaram um papel importante para esse entendimento. Deve-se mencionar, ainda, que o sucesso de séries distópicas de televisão mostra a relevância que elas possuem no imaginário popular.

## Netflix: tecnologia e transnacionalização

Desde quando surgiu como site de aluguel de DVDs pelos correios, em 1997, na Califórnia, a Netflix adaptou e transformou o modelo de negócios conforme se modificaram as possibilidades tecnológicas da internet. Já em 1999, inovou ao oferecer uma assinatura fixa para um número ilimitado de títulos por mês. Nessa mesma época, montou um sistema com algoritmo de sugestão de filmes a partir dos dados fornecidos pelo cliente no site. Em 2007, quando plataformas como YouTube e Vimeo já aproveitavam a velocidade alcançada pela internet para transmissão de vídeos via *streaming*, a Netflix inovou com um

---

<sup>4</sup> No original: “The state wants to bring the corporeal under control, while the individual tries to protect it and in principle, the more intimate the experience of the body, the more dystopian is the effect of its control” (TERENTOWICZ-FOTYGA, 2018, p. 18).

*plugin* para o programa da Microsoft Windows Media Player, que dava acesso aos vídeos do catálogo da empresa sem a necessidade de baixá-los, e começou a negociar a inclusão de um aplicativo próprio em aparelhos de televisão, estratégia posteriormente ampliada para celulares, tablets, consoles de games, etc. No princípio, a assinatura mensal dava direito a um número contratado de horas de acesso, mas já se diferenciava de outros serviços de *home video* que funcionavam com sistema de locação por título, o qual ficava disponível por um período de poucos dias. A Amazon Prime Video, uma das principais concorrentes da Netflix no mundo, por exemplo, foi lançada como serviço de locação de vídeo por título em 2006, com o nome Amazon Unbox, passando a oferecer serviço por assinatura apenas em 2011 (SILVA, 2018).

Outra novidade da Netflix foi que, a partir de acordos de licenciamento firmados com emissoras, como a *NBC*, ainda em 2007, começou a disponibilizar temporadas inteiras de séries televisivas e veiculou cada episódio da série *Heroes* um dia antes da exibição no canal de TV aberta *NBC* (SILVA, 2018; SACCOMORI, 2016). Lotz (2018) destaca esse momento como crucial para o entendimento da internet não apenas como uma ameaça à televisão, mas como uma nova forma de distribuição de conteúdo televisivo, uma ampliação das possibilidades de escolha e controle dos espectadores sobre o que assistir. A autora considera a televisão como um meio, independentemente de qual seja a tecnologia de distribuição, e chama a atenção para o fato de que os vídeos mais assistidos na internet são produções feitas originalmente para televisão. Dessa maneira, a internet teria permitido o surgimento de novas formas de assistir, e provocou mudanças em toda a estrutura do negócio de televisão (LOTZ, 2017; 2018).

Levinson (2019) também situa o uso da internet para conteúdos televisuais como uma nova etapa da televisão. Ele divide a história da TV estadunidense em três *eras*, sendo a primeira a das *redes* (*broadcast*), que se encerra em 1999, com a exibição bem-sucedida de *The Sopranos*, na *HBO*. A mesma série é o marco que inaugura a era do *cabo* (*narrowcast*). Finalmente, a terceira era é a da *internet*, que trouxe a possibilidade de ver todos os episódios de uma série de uma só vez, uma característica essencial das transformações no consumo de produções televisivas. De forma comparativa, Levinson (2019, p. 11) afirma que a televisão a cabo transformou a televisão em filme, ao excluir os comerciais, enquanto a internet transformou a televisão em um livro, com todos os capítulos à disposição do leitor desde o começo.

Após três anos do lançamento de seu serviço SVoD nos Estados Unidos, a Netflix começou sua expansão no mercado internacional. Em 2010, chegou ao Canadá; em 2011, a 43 países da América Latina e do Caribe; em 2012, ampliou as operações para alguns países da Europa; e atualmente, seu serviço é oferecido em mais de 190 países (SILVA, 2018; SACCOMORI, 2016; NETFLIX BEGINS..., 2011; ONDE A NETFLIX..., 2021).

Devido, entre outros fatores, a emissoras e estúdios lançarem suas próprias plataformas *streaming*, limitando a possibilidade de licenciamento de obras, e à constante demanda por novidades, estimulada pelo próprio modelo da empresa, a Netflix dá início a produções próprias em 2012, dividindo os custos de *Lilyhammer* com a emissora norueguesa *NRK1*, que exibiu a série um mês antes da plataforma. Já no ano seguinte, em 2013, a Netflix produziu uma nova temporada da série *Arrested Development*, até então extinta, e

*House of Cards*, publicando as temporadas completas (*binge publishing*). Outras plataformas seguiram caminho semelhante, com investimento em produções próprias, como Hulu, em 2016; Crackle, em 2015; e Amazon Prime Video, em 2014 (SACCOMORI, 2016). Em 2021, a Netflix anunciou um investimento de 17 bilhões de dólares em conteúdo original para o ano (REIS, 2021). Nesse cenário, além da competição com as plataformas estadunidenses, a Netflix também tem que disputar espaço, em quase 200 diferentes mercados de SVoD, com o conteúdo local oferecido por serviços regionais de *streaming* (SILVA, 2018, p. 38). No horizonte das produções da plataforma, podemos destacar o local privilegiado de que séries e filmes de fantasia e ficção científica gozam, tendo como referência *Black Mirror*, que estreou na plataforma em 2015, apresentando um futuro distópico no qual a tecnologia aparece como personagem que, ao mesmo tempo, facilita e atrapalha a vida e as relações sociais.

O cenário anteriormente discutido nos faz considerar os três paradigmas da comunicação global discutidos por Sinclair (2014, p. 64) como maneiras de entender os movimentos de internacionalização e localização de conteúdos de *streaming*. Os paradigmas propostos pelo autor são: internacionalização, ou comunicação de nação a nação, que remete aos programas transmitidos em país diferente ao de origem, os enlatados; a globalização, que implica a capacidade de transmissão do mesmo conteúdo para muitas nações, mesmo que sejam necessários ajustes para o contexto de cada local; e a transnacionalização, no âmbito da qual ocorre a glocalização ou “o empréstimo seletivo daquilo que é local e a adaptação de ideias globais e formas culturais, o que inclui a comercialização de roteiros e direitos para produzir determinados formatos”. O atual cenário de produção de originais fora do eixo Estados Unidos-Reino Unido mostra movimentos de plataformas de *streaming*, sobretudo da Netflix, que se encaixam nos três paradigmas, sendo a produção de séries nos diferentes países, incluindo o Brasil, coerente à ideia de transnacionalização/glocalização.

## Distopias brasileiras na Netflix

O Brasil foi o segundo país da América Latina onde a Netflix produziu uma série original, um ano depois da série mexicana *Club de Cuervos* (2015). A série *3%* estreou em 25 de novembro de 2016, nos 190 países em que a plataforma estava presente. Produzida pela Boutique Filmes e dirigida por Pedro Charlone, *3%* é uma distopia sobre um futuro em que o mundo, devastado pela tragédia climática, tornou-se um lugar dividido entre o Continente, miserável e árido, e a ilha utópica de Maralto, onde todos são felizes e nada falta, mas acessível apenas a 3% das pessoas, as quais são selecionadas através de um processo anual, permitido apenas uma vez a cada pessoa, ao completar 20 anos.

O anúncio de produção da série surpreendeu parte do público brasileiro, pouco acostumado a ver exemplares nacionais desse gênero na televisão ou mesmo no cinema. Porém, a série já havia tido uma versão do episódio piloto, produzido de forma independente (viabilizado pelo edital do então existente Ministério da Cultura FicTV/Mais Cultura, de 2009) pelo seu criador, Pedro Aguillera, e veiculado no YouTube, em 2011. Juntas, as três partes do episódio piloto, legendadas em cinco idiomas, obtiveram mais de um milhão de visualizações (LEITÃO, 2016).

Apesar de ter recebido críticas desfavoráveis no Brasil, após a estreia, *3%* chegou a ser a série de língua não inglesa mais assistida na Netflix no mundo (AMENDOLA, 2020),

e a boa recepção internacional garantiu outras três temporadas (em 2018, 2019 e 2020). Cabe destacar que, até dezembro de 2020, a Netflix havia lançado um total de 14 títulos brasileiros (somando 20 temporadas), entre os quais *Onisciente* (2020), também criado por Pedro Aguillera, pode igualmente ser classificado como uma distopia. Outras séries, como *Boca a Boca* e *Reality Z*, ambas de 2020, também apresentam elementos cronotópicos conidentes com distopias, mas com a proeminência de valores ligados a outros gêneros.

Cabe dizer que a localização geográfica dos cenários de 3% e de *Onisciente* é apenas sugerida. Em 3%, há a indicação de se tratar de um ponto na Amazônia Subequatorial. Considerando as primeiras temporadas de cada série, as ações se passam em cidades nomeadas com substantivos comuns, como Continente, na primeira, e Cidade, na segunda. Em ambas, adicionalmente, há a noção de uma distinção social claramente marcada em termos espaciais. As fronteiras territoriais dessas cidades demarcam não apenas espaços físicos, mas também espaços sociais e simbólicos que opõem, entre outras coisas, opulência e pobreza; controle social e liberdade. Em *Onisciente*, sair da Cidade é possível e significa perder o conforto e a segurança de viver em uma civilização pacificada, porém sob vigilância constante. Em 3%, conquistar, por mérito, o direito de deixar o Continente significa partir para a cidade utópica, mudar de classe e transformar totalmente o modo de vida.

Interessa-nos, aqui, analisar como se articulam os elementos com valores cronotópicos – de gênero – na representação das cidades imaginadas na série 3%, tendo em vista que tais espaços configuram não apenas o pano de fundo para as ações, mas são dotados de valor figurativo e semântico, que dão unidade ao enredo e concretizam ideias e visões de mundo implicadas no horizonte sócio-histórico em que se constrói a série e que determinam as imagens e as trajetórias das personagens a cada temporada.

### **As cidades distópicas de 3%**

A cartela de abertura do episódio piloto de 3% informa que a história se passa no ano 104 do Processo, sem fornecer qualquer menção ao paralelo com nossa cronologia. A cena abre no rosto sujo de Michele (Bianca Comparato) que, vestida com roupas rasgadas, come algo indefinido enquanto olha para a parede forrada de lambe-lambes sobre os quais há uma contagem de centenas de dias. O ambiente é paupérrimo, decorado com elementos reaproveitados de plástico e papéis, com uma janela de onde se tem a vista de uma rua urbana, lembrando a composição de imagem de um edifício pobre, uma ocupação ou uma favela no centro de uma grande cidade. Antes de descer, brilha atrás da orelha da personagem o primeiro signo de que se trata de um tempo diferente do nosso: um dispositivo implantado avisa, com voz feminina e dirigindo-se nominalmente a Michele, que os portões do Processo estão abertos e que ela caminhará 45 minutos até lá. As cenas da cidade fictícia – que, posteriormente, saberemos que está localizada no Continente – foram gravadas no centro de São Paulo, com altos muros pichados e uma grande quantidade de pessoas desfilando pobreza e loucura.

Figura 1. Continente: o prédio do Processo e a cidade desmantelada



Fonte: Seriemaniac.com.

O caminho de Michele e dos outros candidatos tem uma grande subida até o local do Processo, que fica em um plano muito mais elevado. Por meio de um plano aéreo (construído por computação gráfica), vê-se que os prédios estão no centro do que parece uma grande favela localizada no fundo de uma cratera. Bem acima desse paredão de pedras, surge o edifício do Processo, uma construção de traços modernos, de concreto e vidro, toda branca, que contrasta com os tons sombrios da cidade. É no prédio que se passa a maior parte da ação da primeira temporada da série, centrada na apresentação do mundo da série através do seu motivo definidor: o próprio Processo. O interior do prédio foi gravado na Arena Corinthians, também em São Paulo. O primeiro encontro dos candidatos com Ezequiel (João Miguel), responsável pelo Processo, que os olha a partir de um andar mais elevado do edifício, é a cena em que a série faz a apresentação de seu universo diegético. É o discurso de boas-vindas de Ezequiel que apresenta verbalmente as regras, os valores e, também, as contradições do mundo ficcional. Por meio dele, sabemos da existência de grupos que, “em nome de uma falsa igualdade”, são contra os princípios de distinção do Processo.

A ilha do Maralto não aparece na primeira temporada, mas é sempre mencionada e se configura como objetivo final da competição, que, como no cronotopo do tempo de aventuras e provações descrito por Bakhtin (2018), é o lugar dos eventos da história contada, mas que não tem relevância na biografia das personagens. A ilha é descrita no discurso de apresentação como o “mais perfeito dos mundos”, criado pelo casal fundador e destinado aos 3% que, por merecimento, são escolhidos: “Todos têm a mesma chance. E, depois, o lugar que merece: o Maralto ou o Continente. Ou, como vocês costumam falar, o lado de lá, ou o lado de cá. Esse processo garante que só os melhores desfrutam do Maralto [...]. Você é o criador do seu próprio mérito”, diz Ezequiel.

A distopia de 3% não é mais a do mundo burocratizado, despersonalizado e estratificado de *Metropolis* e de outras utopias negativas da cultura popular, mas é o pesadelo da meritocracia e da crença de que cada um pode ser o que quiser, desde que dedique esforço suficiente, independentemente de sua origem. Não à toa, o elenco dos candidatos apresenta certa diversidade étnica, evidenciando, no interior da diegese, que todas as desigualdades foram suprimidas na sociedade calcada na competição entre indivíduos. O Processo

consiste em provas com o objetivo de avaliar diferentes habilidades intelectuais, emocionais e físicas dos participantes<sup>5</sup>.

Segundo Jotagá Crema, um dos roteiristas da primeira temporada (e que participou da criação do projeto com Pedro Aguillera, em 2009, quando eram colegas na Universidade de São Paulo), a dinâmica do Processo proporciona a identificação do público jovem com as situações de suas vidas, como o vestibular, a passagem para a vida adulta e a entrada no mercado de trabalho (OLIVEIRA, 2017).

Uma questão acompanha toda a primeira temporada: o Processo tem realmente a capacidade de avaliar as melhores pessoas para fazer parte dos 3%? Surge, então, o questionamento sobre o que qualifica três pessoas, em um universo de 100, a viver bem, em detrimento dos outros 97, condenados a viver miseravelmente toda a vida, sem nenhuma perspectiva de mudança. Esse é o motivo que mobiliza a “causa” da qual fazem parte Michele e Rafael, que encerram a temporada a caminho de Maralto.

A ilha de Maralto é apresentada no primeiro episódio da segunda temporada, que começa por meio de um *flashback* que desenvolve a ação até quatro anos antes de começar o Processo, 108 anos antes da primeira temporada, quando o trio fundador está estudando a ilha, até então virgem. Os ambientes idílicos, ensolarados e cercados de natureza, calma e conforto, foram gravados no Museu de Inhotim, na cidade de Brumadinho, Minas Gerais. A outra face do mundo distópico de 3%, no qual se desfruta das benesses daquele futuro imaginado, é um lugar onde a tecnologia está integrada a tudo e as pessoas comem e se exercitam ao ar livre, aproveitando com outros escolhidos, aparentemente sem qualquer sentimento de culpa, as maravilhas do lugar. O ambiente bucólico para privilegiados lembra os jardins eternos onde os jovens herdeiros de *Metropolis* podiam desfrutar uma vida tranquila de prazeres sustentados pelos operários que habitavam as catacumbas. Entretanto, diferentemente da cidade de Fritz Lang, em Maralto não há herdeiros, pois só o “mérito” é considerado para mensurar o valor das pessoas.

Separado do Continente por muitos quilômetros de mar, Maralto só é acessível por meio de um submarino, que leva Michele e Rafael, infiltrados da “causa” e que foram aprovados no Processo. Ainda nos primeiros minutos do episódio, dois planos aéreos produzem sentidos de comparação entre os ambientes do Maralto e do Continente, ao exporem, pela topografia e pela ocupação dos espaços físicos, os espaços sociais e simbólicos que caracterizam as populações das cidades ficcionais. De um lado, a natureza, a modernidade e a abundância; de outro, a desolação de ruínas urbanas. Ao mesmo tempo, dessa forma, as imagens configuram e delimitam não apenas os espaços físicos, mas também uma certa cena discursiva, ao constituir situações para uma cenografia da enunciação (MAINGUE-NEAU, 2013, p. 96-98). É por meio dessa cenografia discursiva que entendemos e damos sentido aos discursos de legitimação das diferenças e da meritocracia dos dirigentes e dos habitantes de Maralto; e aos discursos de busca por reparação e de melhores condições de

---

<sup>5</sup> O motivo da competição tem sido recorrente em distopias jovens, como *Jogos Vorazes*, na qual dois jovens de cada um dos 12 distritos em que a América do Norte é dividida, naquele futuro imaginado, são enviados para participar de uma competição mortal na televisão. Não há exatamente uma motivação existencial, apenas a reafirmação de seus papéis como objetos do controle da Capital. Ao final da competição anual, apenas um dos 24 jovens deve sobreviver, e este simplesmente é autorizado a voltar para seu distrito.

vida dos habitantes do Continente. Configura-se, assim, o cronotopo da cidade distópica baseada na sociedade de classes, que se reveste da roupagem da meritocracia.

Esse novo espaço permite concretizar as ideias a respeito do “mundo perfeito” para aquela sociedade e o desenvolvimento de novas tramas que colocam as personagens no conflito entre a boa vida conquistada e a luta pela causa de acabar com a segregação do Processo. Além disso, por meio de *flashbacks*, segue-se a história da origem do Processo até, finalmente, a revelação de que o grande *blackout* – que tornou o Continente o lugar inóspito apresentado na série – foi causado pelos próprios fundadores para viabilizar seu projeto utópico da sociedade perfeita que, como enuncia um deles, “não pode ser pra todos”. Desde a origem, portanto, Maralto implicava seu negativo, o sacrifício involuntário de muitos pelo bem de uma elite de pessoas consideradas merecedoras. Esses acontecimentos permitem novos momentos de explicação das visões de mundo por trás da distopia criada pela série, a partir das discussões éticas entre o trio fundador, repetindo o elemento com valor cronotópico citado por Terentowicz-Fotyga (2018, p. 16, tradução nossa): “Narrativas distópicas contêm uma apresentação dos princípios de organização do seu sistema, que podem ter a forma de uma narrativa independente, uma discussão ou um monólogo”<sup>6</sup>.

Por outro lado, os espaços do Continente também são mais explorados a partir da segunda temporada, ganhando contornos de uma favela e uma mirada mais compreensiva em relação às particularidades das personagens e dos grupos que lá habitam, incluindo igrejas e os esconderijos dos integrantes da “causa”. Espaços fora do interesse do projeto dominante, onde se destacam elementos pessoais, característicos, constituem o que Terentowicz-Fotyga menciona como “espaços apropriados”, em contraposição aos que representam plenamente o desejo da classe dominante, em 3%, simbolizados pelo Maralto e pelo prédio do Processo.

A terceira cidade da série é apresentada como possibilidade no final da segunda temporada. A Concha é o projeto de Michele para ser uma terceira via, um lugar com potencial para prosperidade onde todos são bem-vindos. O material e a tecnologia necessários para formar esse novo lugar foram conseguidas por chantagem, em troca de permitir que o Processo continuasse. Essa alternativa à dicotomia entre a utopia e a distopia do Maralto e do Continente seria, então, conseguida através da conciliação de interesses, do apaziguamento dos conflitos e da ajuda da elite de selecionados ao povo que fora excluído. Tal procedimento, cite-se, é semelhante ao encontrado no final de *Metropolis*.

Na terceira temporada, após um ano, a Concha foi construída no lado oposto ao prédio do Processo, também sobre o Continente. Apesar das boas intenções, o novo lugar é palco e, também, motivo de novos conflitos entre seus próprios habitantes, a despeito do discurso de gestão coletiva dos interesses e da oportunidade igual para todos. Além disso, a existência dessa nova cidade motiva uma nova tomada de posição do Maralto, que assume contornos de uma governança militar, usando a violência com a justificativa de manter vivo o sonho da cidade sem defeitos. A quarta temporada tem seu clímax passado

---

<sup>6</sup> No original: “Dystopian narratives often contain a comprehensive presentation of the principles of the organization of the system, which may take the form of a separate narrative, an extended discussion or a monologue” (TERENTOWICZ-FÓTYGA, 2018, p. 16).

no Continente, com uma disputa para decidir quem governará todas as cidades. Ao final, prevalece um discurso que prega o apaziguamento das tensões, a união e a negociação de interesses como uma nova proposta de sociedade ideal.

## Considerações finais

A relevância alcançada pelas distopias desde a virada do século XX, na literatura, no cinema ou nos meios televisuais, parece indicar a importância do gênero em suas dimensões estéticas e discursivas, ao produzir sentidos por meio de mundos ficcionais nos quais medos, aspirações e frustrações dos seres humanos e/ou de parcelas da sociedade ganham corpo. Tais mundos se constituem como lugares que levam ao tensionamento os limites aceitos e/ou impostos pela ordem social contemporânea frente, entre outras coisas, a situações de cerceamento ou de privação de liberdades individuais e coletivas; degradação das condições de vida, biológicas e sociais, causando situações indignas para o ser humano. O futuro que vemos por meio das distopias não se caracteriza como um tempo-espaço de superação de problemas contemporâneos, mas sim de sua exacerbação, levando suas consequências a situações extremas.

Como vimos, na narrativa distópica da série *3%*, as dimensões espaço-temporais ganham relevo na construção de um “universo imaginável” (TODOROV, 1981), que se ancora em cronotopos que sintetizam e projetam, em um futuro sombrio, as desigualdades sociais e seus discursos de legitimação do presente. Essa projeção se torna visível por meio dos cronotopos em que a topografia, a arquitetura e as relações desiguais entre os diferentes espaços expressam a estratificação social, a objetificação do indivíduo e a opressão social, constituindo-se não apenas como temas, mas como elementos articuladores do espaço-tempo na diegese. Elementos que caracterizam o cronotopo distópico, em torno da oposição elementar entre o individual e o poder de controle dos grupos dominantes, aparecem em diferentes obras, com maior ou menor proeminência. Com quatro temporadas (2016, 2018, 2019 e 2020), *3%* inovou em cada uma com a inclusão de um novo cenário, uma nova cidade que representava e exigia valores e visões de mundo distintos das personagens.

Dessa forma, os cronotopos das cidades de *3%* configuram e delimitam os espaços físicos, inserindo-os em uma temporalidade marcada não apenas pelo registro do calendário, mas também por certa cena discursiva, quando constitui situações para uma cenografia da enunciação (MAINGUENEAU, 2013) que evidencia as relações sociais assimétricas que se manifestam nos discursos. O jogo cronotópico que envolve as cidades e seus habitantes desvela não apenas as distopias, mas também o caráter discursivo que marca espaços geográficos, sociais e simbólicos em uma perspectiva que opõe os discursos de (des)legitimação de dois mundos que se contrapõem e, ao mesmo tempo, se complementam na diegese da série.

## Referências

AMENDOLA, Beatriz. *3%* chega ao fim: lembre a trajetória da primeira série nacional da Netflix. *UOL*, 14 ago. 2020. Disponível em: <<https://acortar.link/bZRkYJ>>. Acesso em: 20 abr. 2021.



BAKHTIN, Mikhail. *Estética da criação verbal*. São Paulo: Martins Fontes, 2018.

\_\_\_\_\_. *Questões de literatura e de estética: a teoria do romance*. São Paulo: Hucitec, 2010.

BARROS, José D'Assunção. A cidade-cinema expressionista: uma análise das distopias urbanas produzidas pelo cinema nas sete primeiras décadas do século XX. *Em Questão*, Porto Alegre, v. 17, n. 1, p. 161-177, jan./jun. 2011.

BEMONG, Nele; BORGHART, Pieter. A teoria bakhtiniana do cronotopo literário. In: BEMONG, Nele et al (Orgs.). *Bakhtin e o cronotopo: reflexões, aplicações e perspectivas*. São Paulo: Parábola, 2015. p. 16-32.

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. A “televisão do futuro”? Netflix, qualidade e neofilia no debate sobre TV. *MATRIZES*, São Paulo, v. 15, n. 1, p. 195-222, jan./abr. 2021.

FRANCISCO, Rafael da Cunha Duarte. Temporalização e espacialização nas distopias de Haruki Murakami e George Orwell em 1Q84/1984. *Aletria*, Belo Horizonte, v. 25, n. 3, p. 147-160, 2015.

FROMM, Erich. Posfácio. In: ORWELL, George. *1984*. São Paulo: Companhia das Letras, 2009. p. 365-381.

HOBSBAWM, Eric. *Era dos extremos: o breve século XX (1914-1991)*. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

LEITÃO, Gustavo. A série 3%: do YouTube para a Netflix. *Filme B*, 11 mar. 2016. Disponível em: <<https://acortar.link/JkmeMg>>. Acesso em: 20 abr. 2021.

LE MOS, André. *Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação*. Salvador: EDUFBA, 2018.

LEVINSON, Paul. The Three Ages of Television. In: CAMINOS, Alfredo; MÉDOLA, Ana Sílvia; SUING, Abel (Orgs.). *A nova televisão: do YouTube ao Netflix*. Aveiro: Ria Editorial, 2019. p. 11-14.

LOTZ, Amanda. *We Now Disrupt This Broadcast: How Cable Transformed Television and the Internet Revolutionized It All*. Cambridge: The MIT Press, 2018.

\_\_\_\_\_. *Portals: A Treatise on Internet-Distributed Television*. Ann Arbor: Michigan Publishing, University of Michigan Library, 2017.

MAINGUENEAU, Dominique. *Análise de textos de comunicação*. São Paulo: Cortez, 2013.

MUNGIOLI, Maria Cristina Palma. Temporalidade e cronotopo na minissérie televisiva “Se eu fechar os olhos agora”. *Rumores*, São Paulo, v. 14, n. 28. p. 246-266, jul./dez. 2020.

\_\_\_\_\_. Entre o ético e o estético: o carnavalesco e o cronotopo na construção do narrador na minissérie Capitu. *LÍBERO*, São Paulo, ano 16, n. 31, p. 105-114, jan./jun. 2013.

\_\_\_\_\_.; JAKUBASZKO, Daniela. A multidimensionalidade do espaço-tempo na telenovela A Favorita: entre a ambiguidade e os destempos. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32., 2009, Curitiba. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2009.

NETFLIX BEGINS Expansion in Latin America. *The New York Times*, 5 set. 2011. Disponível em: <<https://acortar.link/t3e4NY>>. Acesso em: 30 maio 2021.

NETFLIX. *Letter to shareholder*. [S.l.]: Netflix, 18 jan. 2017. Disponível em: <<https://acortar.link/ES7eCe>>. Acesso em: 10 nov. 2021.

OLIVEIRA, Rafael. “3%” – a primeira série brasileira da Netflix nasceu na USP. *Jornal da USP*, 18 jan. 2017. Disponível em: <<https://acortar.link/gg0E1U>>. Acesso em: 30 maio 2021.

ONDE A NETFLIX está disponível? *Netflix*, 2021. Disponível em: <<https://acortar.link/8GV8z6>>. Acesso em: 30 maio 2021.

REIS, Yolanda. Quanto a Netflix gasta fazendo séries em um ano? Empresa revela orçamento de 2021. *Rolling Stone*, 21 abr. 2021. Acesso em: <<https://acortar.link/PkGCWV>>. Acesso em: 30 maio 2021.

SACCOMORI, Camila. *Práticas de binge-whatching na era digital: novas experiências de consumo de seriados em maratonas no Netflix*. 246 f. 2016. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) – Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

SINCLAIR, John. A transnacionalização de programas televisivos na região iberoamericana. *MATRIZES*, São Paulo, v. 8, n. 2, p. 63-77, jul./dez. 2014.

SILVA, Dirceu Lemos da. Netflix: o serviço que mudou a forma de produzir e consumir entretenimento audiovisual. *Communicare*, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 31-45, 2º sem. 2018.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. *Galáxia*, São Paulo, n. 27, p. 241-252, jun. 2014.

SPINELLI, Egle Müller. Estudos cronotópicos em narrativas audiovisuais. *Galáxia*, São Paulo, n. 10, p. 31-50, dez. 2005.

TERENTOWICZ-FOTYGA, Urszula. Defining the dystopian chronotope: Space, time and genre in George Orwell's Nineteen Eighty-Four. *Beyond Philology*, v. 15, n. 3, p. 9-39, 2018.

TODOROV, Tzvetan. *Mikhail Bakhtine: le principe dialogique suivi de écrits du cercle de Bakhtine*. Paris: Seuil, 1981.

**Flavia Suzue de Mesquita Ikeda**

Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM) da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP). Pesquisadora do Grupo de Pesquisa Linguagens e Discursos nos Meios de Comunicação (GELiDis), cadastrado no diretório do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) – Código de Financiamento 001.

**Maria Cristina Palma Mungioni**

Professora Livre Docente da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP) e do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação (PPGCOM), na mesma instituição. Líder do Grupo de Pesquisa Linguagens e Discursos nos Meios de Comunicação (GELiDis), cadastrado no diretório do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Bolsista de Produtividade em Pesquisa 2 do CNPq