

3% e a construção de memória e espaço em uma narrativa distópica¹

Ana Carolina Almeida SOUZA²

Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, MG e Jönköping University,
Jönköping, Suécia.

RESUMO

3% é uma série brasileira que mostra um mundo pós apocalíptico, em que as pessoas são divididas em dois espaços: o Continente e o Maralto. Para que essa divisão seja efetiva física e psicologicamente, uma história é repetida: o conto do Casal Fundador. É sobre um casal que teria criado o Maralto como um projeto utópico e o Processo como um meio de selecionar aqueles que são merecedores para atravessar. Algumas pessoas tornaram essa história em mito, outras a utilizam para reafirmar a superioridade dos maraltenses e outras a entendem como o câncer dessa sociedade. É apenas quando informações reais sobre o Casal Fundador são descobertas, que um novo passado se desvela, criando novos rearranjos espaço-memoriais e destruindo outros. Assim, analisando os episódios: “Colar” e “Sol”, questionamos: como o conto do Casal Fundador reverbera nas memórias dos e nos diferentes espaços dessa distopia?

PALAVRAS-CHAVE: Distopia; espaço; memória; 3%; Netflix.

CONTEXTUALIZAÇÃO

A série original da Netflix 3% estreou no catálogo do serviço em 2016, quando ele estava fazendo grandes avanços de entrada no Brasil e na América Latina. A série é a primeira em português e a terceira em língua estrangeira (ou seja, produzida fora do eixo Estados Unidos – Europa) e rapidamente se tornou a série mais assistida de língua não inglesa nos EUA³. Criada por Pedro Aguilera, 3% começou como um episódio piloto, publicado no YouTube⁴ e se maturou em uma narrativa distópica na qual uma relação profunda entre espaço e memória de sua população – ou falta dela – é criada.

¹ Trabalho apresentado no GP Geografias da Comunicação, XXI Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 44º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutoranda em acordo de cotutela do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Minas Gerais, Brasil com o Media and Communication Studies na Jönköping University, Jönköping, Suécia. Mestra em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Professora no Instituto de Educação Continuada – PUC Minas; UNA; UniBH e Instituto de Gestão e Tecnologia da Informação (IGTI). E-mail: anacarolina.souza@ju.se

³ Fonte: <https://bit.ly/3oAUTG8>

⁴ Disponível em: <https://youtu.be/WSxpRWoBr1I>

A série se passa em um lugar (o qual não é especificado qual) devastado, chamado Continente. Com ares pós apocalípticos, onde todos os cidadãos têm apenas uma chance de passar em uma seleção, chamada Processo, para abandonar a vida de miséria. Porém, no Processo, apenas 3% passam. A partir desse *plot*, a ideia por trás da série ganhou corpo e se desenrolou em quatro temporadas, nas quais as questões sobre mérito e o que esperar do futuro são temas recorrentes.

Como a série já foi finalizada, vamos apresentar uma breve síntese de cada temporada, rapidamente explicando quais informações consideramos importantes para esse artigo, enquanto descobrimos o ponto em que os dois episódios escolhidos para a análise se encaixam na nossa questão principal.

A primeira temporada é centrada no processo nº 104 e aqui descobrimos mais sobre as diferenças entre Continente e Maralto. Também temos o primeiro contato com a Causa, que é o movimento de resistência. Nessa temporada, os personagens principais são apresentados e nós aprendemos que as pessoas fazem qualquer coisa para ter uma chance de mudar as suas vidas. Sobre o passado do Processo e a explicação de sua existência, não temos muitas informações.

Na segunda temporada a Causa consegue infiltrar duas pessoas no Maralto e também ganha novos seguidores. O questionamento da supremacia do Processo aumenta, enquanto o conto do Casal Fundador é utilizado por ambos os espaços para conter as revoltas. Utilizado por vezes como um mito religioso e outras vezes como um Conto de Fadas, esse conto permeia o imaginário das pessoas do Maralto e do Continente, inclusive dedicando as suas vidas para cumprir com os desígnios dessa história. Dessa temporada, escolhemos o 9º episódio, intitulado “Colar”. Nesse episódio, somos levados para o passado do Maralto e descobrimos a verdade sobre o Casal Fundador. Trataremos disso mais detidamente logo mais.

Na terceira temporada acompanhamos a criação da Concha, um terceiro espaço em que todos são bem-vindos. Depois de uma série de jogos políticos que permeiam a temporada inteira, a Concha consegue direito de coexistência com o Maralto e o Continente. Nessa temporada descobrimos o passado da Causa e também que a sua criadora foi Tânia, a filha do Casal Fundador, que não foi aprovada no Processo. Sobre esse passado também descobrimos a razão pela qual o Maralto impõe a esterilização como condição para viver lá, assim como o ritual de ter filhos antes dos 19 anos no Continente é explicado. Essa temporada é dedicada em propor um confronto entre projetos utópicos

e a realidade, especialmente quando as pessoas da Concha começam a compreender que eles não estão a parte da sociedade do Continente e sim precisam juntar forças com eles para alcançar uma mudança substancial.

Finalmente, na quarta temporada, depois de várias insurgências de diferentes origens, a briga entre Continente e Maralto fica mais forte, então cinco pessoas da Concha são convidadas para irem ao Maralto, onde tentarão um acordo de paz. O problema, é que cada lado tem a sua própria agenda e o logo temos quatro perspectivas diferentes, em confronto: aqueles do Continente que acreditam no Casal Fundador; a Causa; a Concha; os Maraltenses e a sua superioridade adquirida. No último episódio, intitulado “Sol”, o Casal Fundador retorna ao centro da história, enquanto um objeto antigo é encontrado e novos fatos são revelados.

Para dar sequência ao nosso artigo, é relevante pontuar que temos três grandes espaços coletivos, que carregam os pontos essenciais dessa narrativa: Continente, Maralto e a Concha. Cada um desses espaços têm uma configuração específica, mas os três têm o conto do Casal Fundador em comum.

O Continente é o espaço em que todos vivem juntos até fazerem 19 anos e terem a chance de passar pelo Processo. A série nos mostra um espaço destruído pela miséria, fome e falta de água. As pessoas ali vivem de forma sub-humana e sobrevivem como podem, com uma assistência mínima do Maralto. Trazendo referências, podemos dizer que a sua estética se assemelha às favelas nas periferias dos grandes centros urbanos brasileiros.

O Maralto é apresentado sempre em oposição ao Continente, então lá as pessoas vivem da melhor forma possível, sem se preocuparem com alimentação, dinheiro ou água. Existe uma aparente harmonia e todos os habitantes têm funções importantes para o funcionamento do lugar. Podemos relacionar a sua estética à condomínios fechados, como Alphavilles, onde as pessoas não precisam sair para terem as suas menores necessidades atendidas. Vivendo em uma bolha, os maraltenses chegam a apagar suas origens.

O terceiro lugar é a Concha, uma comunidade entre o Continente e o Maralto, onde todos seriam bem-vindos e teriam direitos e deveres iguais. Para construir esse espaço, houve uma negociação de coexistência entre os três espaços, mas ainda assim, quando a sua proposta vai na contramão do que o conto do Casal Fundador estabelece, problemas de convivência surgem e a Concha passa a ser alvo do Continente e do Maralto.

A compreensão desses diferentes espaços nos auxiliará em desenvolver a discussão mais a frente nesse artigo, já que nos focamos em como a história do Casal Fundador criou esses espaços e também como, quando o passado é revelado, existe uma reforma nessas relações.

A ESTÉTICA DISTÓPICA

Elas [as distopias] condenam a sociedade contemporânea, ao projetarem no futuro os seus piores aspectos. Aqui reside a diferença entre utopia e distopia: as utopias buscam a emancipação ao visualizar um mundo baseado em ideias novas, negligenciadas ou rejeitadas; as distopias buscam o assombro, ao acentuar tendências contemporâneas e ameaças à liberdade. (JACOBY, 2007, p.40)

Para dar início a essa seção, gostaríamos de deixar claro que não tratamos da distopia como sendo o oposto da utopia, ainda que pareçam ideias antagônicas em uma primeira visada. Na realidade, a distopia tem a sua origem em projetos utópicos.

A palavra distopia vem do Grego e se refere a um mundo sem ideais sociais, nos quais os elementos de subjugação do ser humano são enfatizados. Nesses mundos, alguns aspectos como alienação, ironia, sátira e a exposição da fraqueza humana exercem um importante papel de controle social, assim como a “constante tensão de que a ameaça do humano sobre o humano se torne real (em linhas ditatoriais).” (SOUZA, 2017, p.25). Assim,

Toda utopia sempre vem com sua distopia implícita [...], mas uma distopia não precisa ser exatamente uma utopia invertida [...] descobre-se que há muito mais maneiras de planejar dar errado do que dar certo, mais maneiras de gerar distopia do que utopia (GORDIN, TILLEY, PRAKASH, 2010, p. 2, tradução nossa)⁵

E isso significa que cada projeto utópico, independentemente de sua origem ou estilo narrativo, tem uma realização final negativa que deve ser evitada: a distopia. Que nesse sentido significa o plano que deu errado.

Jacoby (2007) compreende que os projetos utópicos, em sua maioria, têm o problema de beneficiar apenas uma parte da sociedade que ele será aplicado. O que fez

⁵ Tradução de: “Every utopia always comes with its implied dystopia [...] yet a dystopia does not have to be exactly a utopia inverted [...] one finds that there are many more ways for planning to go wrong than to go right, more ways to generate dystopia than utopia” (GORDIN, TILLEY, PRAKASH, 2010, p. 2)

com que esses projetos “não só parecessem opressivos mas rapidamente se tornassem ultrapassados” (JACOBY, 2007, p. 65), ao ponto das distopias parecerem bem mais relacionáveis à contemporaneidade, ainda que uma seja dependente da outra. Nesse cenário alguns pesquisadores não falam mais de “projetos utópicos” e adotam o termo “impulso utópico”, no qual não existiria um modelo para operacionalizar a utopia e sim o ímpeto pela mudança. Sobre isso, Jameson (2010, p. 25) argumenta que o impulso não é simbólico, mas alegórico.

Então, podemos dizer que quando tratamos de narrativa distópica, também estamos tratando da possibilidade de mudança da realidade, quando ela nos leva a um impulso utópico. Em trabalho recente (SOUZA, 2020), abordamos esse pensamento e propomos que podemos até ter mudado a perspectiva de tratar de “projetos utópicos”, mas nos aprofundamos seriamente em “projetos distópicos”.

Para complementar essa ideia, buscamos no trabalho de Figueiredo (2011) como uma forma de mapear e propor o que pode ser considerado como estética distópica. A partir da junção desses dois trabalhos, propomos: arquitetura, subjugação, passado, e tradições ou rituais como elementos presentes nessa estética distópica. Também, acessamos o trabalho de Nora (1989) sobre *lieux de mémoire*, propondo que os espaços em narrativas distópicas significam e podem ser usados para compreendermos as organizações sociais. Como tal, nós ainda acreditamos que o espaço muda de função, simbolismo e até forma material, ao acessar fatos, ao invés de uma imagem do passado.

Para aprofundar essa proposição, escolhemos 2 episódios da série *3%* e relacionamos os trabalhos de estética distópica, com *lieux de mémoire* suas três dimensões: funcional, material e simbólica.

A MEMÓRIA DO QUE PODERIA SER, E A HISTÓRIA DO QUE É

Assim como apresentamos na primeira seção do artigo, a narrativa de *3%* tem basicamente três espaços de convivência de seus habitantes: Continente, Maralto e Concha. O que os une é, além de estar em uma mesma nação, o fato de que eles carregam o legado do Casal Fundador com eles. Assim, nessa série, compreendemos que a memória da sociedade é extremamente frágil e que diferentes classes recebem perspectivas distintas, pois foram providas informações diferentes sobre o passado. E esse conhecimento, assim como Figueiredo (2011) argumenta, é uma poderosa ferramenta de manutenção do poder em distopias. Controlar o que as pessoas sabem sobre o passado é

assegurar que as pessoas não se questionarão se podem mudar sua realidade. No caso de 3% essa mensagem é muito forte em relação ao Continente, que até que o passado é desvelado não acredita ter outra opção de existência se não ficar ali, ou passar no Processo.

E como Maria Betânia Cavalcanti-Brendle argumenta:

O padrão dos regimes totalitários é uma grotesca cosmética urbana. Sua arquitetura, de proporções gigantescas, é anacrônica, carregada de historicismos e convertida em símbolos políticos de poder, força, autoridade, vitória e, na maioria dos casos de instrumentos de autoglorificação. (2003, p.79)

O que significa que existe um deliberado apagamento de traços que podem conter mais que um ponto de vista. Fazendo isso, os regimes totalitários – recorrentes em distopias – substituem memória por história.

Nora (1989) traz um ponto pertinente da diferença entre memória e história. Em sua perspectiva, “Memória e história, longe de serem sinônimos, parecem agora estar em oposição fundamental” (p. 8, tradução nossa)⁶, pois a memória é viva, muda e está em constante evolução, enquanto a história é uma reconstrução “sempre problemática e incompleta, do que já não é” (ibidem, tradução nossa)⁷.

Relacionando essa ideia às características estéticas das distopias, podemos dizer que os elementos distópicos (arquitetura, passado, rituais e subjugação) presentes nessas narrativas retornam ao fato de que o que temos é uma sobra, ou um recorte pequeno do que era. E de que havia uma escolha do que lembrar e essa escolha foi feita por um grupo de pessoas que detém o poder naquela estrutura. “O objetivo e a ambição da história não é exaltar, mas aniquilar o que na realidade aconteceu” (ibidem, p. 9, tradução nossa)⁸.

Quando consideramos como os moradores do Maralto lidam com a história do Casal Fundador, entendemos que o casal é considerado herói. Sua história foi cristalizada para essas pessoas como dois sujeitos que saíram do Continente e aí criaram toda uma possibilidade de existência no Maralto. Eles são a referência para uma vida com propósito.

⁶ Tradução de: “Memory and history, far from being synonymous, appear now to be in fundamental opposition” (Nora, 1989, p. 8)

⁷ Tradução de: “always problematic and incomplete, of what is no longer” (ibidem)

⁸ Tradução de: “History's goal and ambition is not to exalt but to annihilate what has in reality taken place.” (ibidem, p. 9)

E da forma como essa história é apresentada, o Maralto é como um sonho a realizar e o Processo é explicado como a forma encontrada pelo Casal Fundador, na sua “grande sabedoria”, para selecionar aqueles que lá habitariam. Se bem-sucedidos no Processo, as pessoas abdicam de seus passados individuais, de seus sobrenomes, da forma como viviam e até da possibilidade de ter filhos. Essas escolhas impactam diretamente no tipo de relação com o passado que se constrói naquele espaço, pois manter o Maralto intacto é mais importante do que mudar a realidade das pessoas que ficaram para trás, nesse sentido “a história desconfia perpetuamente da memória, e sua verdadeira missão é suprimi-la e destruí-la” (ibidem, tradução nossa)⁹.

Como o casal fundador é uma ideia para os maraltenses, os dois não têm uma personalidade ou mesmo um passado. Eles são uma estátua que fica no centro da ilha, e um discurso de boas-vindas em que todo maraltense é encorajado a ser melhor do que excelente. No episódio “Colar” entendemos como é difícil para um maraltense aceitar que o Casal Fundador tinha falhas, mais ainda, que era real. Eles não só acreditam no meio simbólico da história contada, como também creem que precisam preservá-la a ponto de cometer um assassinato.

Para os habitantes do Continente, o casal fundador é um símbolo religioso de culto, tal como os profetas, pois saíram da sua condição de miséria e construíram o Maralto, mas apenas os que são fortes e dignos o suficiente podem ir para lá. Há uma frase no episódio “Colar” que resume essa crença: “O sofrimento molda o caráter - separa os fortes dos fracos e esse é o ensinamento do Casal Fundador”. (“Colar”, T02E09, min. 35:38). Por isso, acreditam no Casal Fundador e entendem que se não passaram no processo, não mereciam passar. Para alguns, isso é inquestionável, enquanto para outros - pessoas na Causa, especificamente - é esse pensamento que impede a mudança na sociedade.

O Continente também tem um passado borrado, mas diferentemente do Maralto, ele vive em um espaço onde tudo está destruído. As versões do porquê a cidade é assim não são claras para eles, mas podemos relacionar com o que Carolina Figueiredo (2011) aponta sobre as cidades em distopias:

A urbe pode ser vista então como espaço da perda da identidade, da anomia, da racionalidade e da solidão, em contraposição ao campo ou

⁹ Tradução de: “history is perpetually suspicious of memory, and its true mission is to suppress and destroy it.” (ibidem, p. 9)

à natureza, que preservariam a essência dos homens. Em adição, é no espaço urbano que o sujeito se expande ao manter contato com outros sujeitos, tornando-se mais rico através das informações que emite e recebe, dos seus afetos e dos conflitos de que participa. Em utopias e distopias, a cidade é um grande meio que viabiliza tais relações." (Figueiredo, 2011, p.119)

Nesse sentido, podemos dizer que o Continente é o espaço da perda. Que eles vivem em condições terríveis porque há outro lugar que eles podem ir e almejam alcançar. Um lugar bucólico melhor do que antes. Com essa ideologia, fica claro aqui um jogo de poderes, pois, além de o Continente ser devastado por várias questões estruturais, é também dependente do Maralto, o que leva seus habitantes a se considerarem incapazes de sobreviver sem aqueles que se veem como merecedores do melhor.

O ponto de virada dessa estrutura é o episódio “Colar”, em que uma das personagens, Michele, consegue descobrir que a história que lhe contaram a vida toda sobre o Casal Fundador era mentira. Ela descobre que o projeto envolveu muita gente, que foi financiado por grandes empresas e famílias e que o casal fundador era na verdade um trio fundador.

Lais, Vítor e Samira foram os cientistas que chefiaram o projeto Maralto, local onde regeneravam geneticamente as plantas e os animais que morreram em consequência da ação humana. Financiado por famílias ricas e empresas do Continente, os três e mais alguns cientistas obtiveram bons resultados e estavam prontos para fazer o mesmo em outros lugares, mas os financiadores não estavam na mesma página. Eles só queriam deixar o Continente para trás e viverem separados dos pobres.

Em uma discussão acalorada, os três fundadores se recusaram a aceitar a vinda indiscriminada dos ricos ao Maralto, mas não conseguiram chegar a um acordo sobre como resolver a situação. Principalmente porque Laís e Vítor queriam cortar a energia do Continente, sabotando a fonte e acabando com o poder financeiro dos investidores. A ideia deles era controlar quem poderia ir para o Maralto. Nesta ação, Laís e Vítor acabam matando Samira, que queria chegar a um acordo com os financiadores e desenvolver uma nova versão do Maralto para os pobres do Continente. Laís e Vítor fazem uma explosão eletromagnética que desliga toda a energia do Continente, apagando dinheiro, máquinas e muda o curso do Continente para sempre.

Ao descobrir isso, Michele entende imediatamente que nem o Maralto nem o Continente são honestos em suas origens, e acredita que é possível construir um novo

espaço para quem quer se emancipar de todo esse controle. Então, ela cria a Concha, e todos que moram lá conhecem as informações que Michele descobriu e para todos fica claro que o Maralto é muito mais um monumento do que um lugar real.

Podemos dizer que os espaços em 3% são um amálgama das três dimensões pontuadas por Nora (1989), sendo materiais, funcionais e simbólicos ao mesmo tempo, e remodelando suas características antes e depois dos pontos de virada desta narrativa. Até o episódio “Colar”, o Maralto é a realização de um projeto, a ligação entre o que o Casal Fundador criou e o seu legado. O Maralto é interpretado como o lugar onde o passado e o presente se encontram e, para os maraltenses, é o único futuro possível. A esta dimensão, podemos relacionar a questão arquitetônica da estética distópica, uma vez que seus elementos materiais reforçam as configurações espaciais e sociais atuais. Todo mundo sabe como é o Continente e sua realidade, mas quando se trata do Maralto, apenas algumas pessoas o viram, e apenas algumas pessoas verão. Esse é um instrumento de controle, pois só podemos imaginá-lo e esperar por ele.

Em suas dimensões funcionais e simbólicas, todos os espaços representam e reforçam a forma como as pessoas vivem e devem se comportar, por isso o Offshore é mais um símbolo do que uma realidade, e sua conexão com os rituais, principalmente o Processo, reforça isso. Como Erll (2011) argumenta: “Lugares de memória são, portanto, signos que não apenas se referem a aspectos do passado francês [sic.] que devem ser lembrados, mas ao mesmo tempo sempre apontam para a ausência de memória viva” (p. 24, tradução nossa)¹⁰.

A partir de “Colar”, cada um dos espaços sofreu uma reverberação diferente sobre seu modo de vida, já que a Concha foi criada, vindo com outra proposta de uso dos espaços. O que essas pessoas estavam acostumadas a fazer era sobreviver e não questionar suas vidas. Mas, uma vez que começam a humanizar o casal fundador e a entender que seu passado estava escondido deles, eles podem pensar em diferentes maneiras de viver. Para Figueiredo (2011), nas narrativas distópicas, as construções arquitetônicas obliteram elementos antes da história que elas (que estão no poder) desejam contar, de modo que tudo o que aconteceu antes do “passado oficial” é tratado como sem importância ou se apaga. Assim, as informações obtidas nesses espaços sobre o passado são consideradas

¹⁰ Tradução de: “Sites of memory are thus signs which not only refer to aspects of the French [sic.] past which should be remembered but at the same time always point to the absence of living memory” (ERLL, 2011, p. 24)

pontos de transformação na forma de viver e, portanto, uma possibilidade de esperança, ou mudança social - o impulso utópico.

O que nos leva ao episódio “Sol” com os acontecimentos finais do Casal Fundador, enquanto acompanhamos as lutas pela convivência obrigada entre os três habitantes, dos três espaços coletivos. A Concha foi incendiado pelo Maralto; Maralto sofreu uma explosão de usina nuclear pela Concha, e o único lugar que resta é o Continente. Divididos, por suas crenças diferentes, uns tratam os que vieram do Maralto como semideuses, outros assassinam os maraltenses, assim como os habitantes da Concha não conseguem mais se inserir na sociedade. Há uma guerra iminente chegando.

Joana e Natália relembram as histórias da origem da Causa e decidem procurar o orfanato onde o movimento começou. Lá, elas descobrem um esqueleto de um maraltense e um artefato. Nesse artefato contém vídeos e fotos do casal fundador, bem como uma espécie de testamento deles, propondo unificar Maralto e Continente em uma seleção final, na qual o espírito de equipe e liderança dariam oportunidades iguais a todos, para escolher o líder do futuro da nação.

As duas descobrem que os ossos eram de Laís e que ela morreu no Continente, tentando conversar com sua filha, Tânia. Descobrem também que após a morte dela, Vítor também morreu (ou foi assassinado) no Maralto e que o Conselho do Maralto tomou a decisão de transformar a sua história num mito, fazendo com que a sua existência fosse apagada.

O casal era fraco. Humanos. Somos os únicos que sabemos disso e podemos consertar. O casal de que precisamos não é humano. Pessoas adoecem, pessoas morrem. As pessoas traem suas próprias crenças. O casal precisa ser uma ideia porque as ideias vivem para sempre. (“Sol”, T04E08, min. 33)

Como o trecho do episódio "Sol" sugere, fica claro o quanto a criação do conto dos Casais Fundadores foi um mecanismo de controle social, ao mesmo tempo em que os transformou em um *lieux de mémoire*, já que está suspensa do real passado e, assim, torna-se uma referência perene. Consequentemente, o Casal Fundador virou um pilar da sociedade do 3% e serve para justificar todos os movimentos políticos e de controle de que os detentores do poder precisam para se manterem poderosos.

Ao contrário dos objetos históricos, entretanto, os *lieux de mémoire* não têm nenhum referente na realidade; ou melhor, são seu próprio referente: signos puros, exclusivamente autorreferenciais. Isso não quer

dizer que não tenham conteúdo, presença física ou história; é sugerir que o que os torna *lieux de mémoire* é precisamente aquilo pelo qual eles escapam da história. Nesse sentido, o *lieux de mémoire* é duplo: um lugar de excesso fechado sobre si mesmo, concentrado em seu próprio nome, mas também aberto para sempre a toda a extensão de suas significações possíveis. (NORA, 1989, pp. 23-24, tradução nossa)¹¹

O episódio culmina com o uso do artefato da fundadora para discutir com todas as partes na batalha e promover um processo final, no qual cada representante de suas crenças deve tentar conquistar os outros, para determinar um líder. Esse líder deve decidir o que acontecerá no Continente daquele momento em diante. Joana é a vencedora e a guerra não acontece, pois todos vão para o prédio do Processo - um dos monumentos do controle Maraltense no Continente - e lá se realiza a primeira assembleia democrática sobre o futuro de todos.

Como este é o último episódio da série, podemos apenas imaginar que tipo de reverberação aconteceu no Continente daquele momento em diante, mas podemos argumentar que foi um impulso utópico. Mesmo com suas diferenças e fortes crenças, todos decidiram não ir à guerra e tentar viver e compartilhar o único espaço comum que restava. Mas agora, em face a verdade, eles podem reconstruí-lo e criarem suas próprias memórias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na série 3% podemos notar uma configuração recorrente das narrativas distópicas, em construir elementos visuais carregando significados vinculados a uma história da sociedade que serve como forma de controle. Assim, o que podemos perceber nas narrativas distópicas como essa, é que os espaços de convivência fazem parte da construção de uma memória utilizada para manter os regimes totalitários. E esses espaços se inserem e ao mesmo tempo configuram formas específicas de existência, percorrendo as 3 dimensões dos *lieux de mémoire* e remetendo diretamente aos jogos de poder que neles se manifestam.

A memória também passa a ser uma chave de mudança, que pode ser mantida ou alterada, de acordo com o passado que se revela. A memória também incide diretamente

¹¹ Tradução de: Contrary to historical objects, however, lieux de mémoire have no referent in reality; or, rather, they are their own referent: pure, exclusively self-referential signs. This is not to say that they are without content, physical presence, or history; it is to suggest that what makes them lieux de mémoire is precisely that by which they escape from history. In this sense, the lieux de mémoire is double: a site of excess closed upon itself, concentrated in its own name, but also forever open to the full range of its possible significations. (NORA, 1989, pp. 23 – 24)

nas construções espaciais, que em distopias são o reflexo da sociedade que habita ali, considerando as suas relações, sua história e o que lhe foi imposto.

Pretendemos mostrar, com este artigo, que em uma narrativa distópica existe uma relação direta entre espaço e memória, mas também, quisemos apontar possibilidades analíticas deste tipo de construção narrativa e como a partir da descoberta do passado e de uma (re)construção da memória é possível ter um impulso utópico.

REFERÊNCIAS

CAVALCANTI-BRENDLE, Maria Betânia. A cidade dos ditadores. **Continente Multicultural**. 31. <https://bit.ly/3km0ehW>. 2003

ERLL, Astrid. **Memory in culture**. Houndmills, England: Palgrave Macmillan. 2011

FIGUEIREDO, Carolina Dantas. A cidade distópica como construção utópica: uma discussão sobre a cidade como objeto da comunicação. **Revista do PPGCom UFRJ**. 14(01), 116-129. <http://goo.gl/WzuXiK>. 2011

GORDIN, Michael; TILLEY, Helen; PRAKASH, Gyan (eds.). **Utopia/Dystopia: conditions of historical possibility**. New Jersey: Princeton University Press. 2010

JACOBY, Russel. **Imagem imperfeita: pensamento utópico para uma época antiutópica**. Rio de Janeiro: Editora Record. 2007

JAMESON, Fredric. **Archaeologies of the future**. London: Verso. 2005

NORA, Pierre. Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire. **Representations**, 26, 7–25. 1989

SOUZA, Ana C. A. **Jogos de (ir)realidade: os entre-espacos distópicos no aplicativo “Nosso Líder o Tordo”/ “O Tordo” e o tensionamento de realidade/ficção na sua dinâmica transmidiática de expansão de universos**. [Dissertação de Mestrado, PUC Minas]. <https://bit.ly/3a0aSK0>. 2017

Souza, Ana C. A. **Falando de um Impulso Utópico, numa Distopia: a partir da trilogia literária Jogos Vorazes**. In Medeiros, Ettore Stefani de, Fonseca, Gregório de Almeida (eds). **Experiências Culturais do tempo: mídia, memória, nostalgia e tradição**. Belo Horizonte: PPGCOM UFMG. pp. 151 - 163. <https://bit.ly/2KcUhYq>. 2020