



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III
CENTRO DE HUMANIDADES
CURSO DE LICENCIATURA EM HISTORIA**

JOEL VICENTE FERNANDES

APENAS 3%: REFLEXÕES SOBRE MERITOCRACIA

**GUARABIRA
2018**

JOEL VICENTE FERNANDES

APENAS 3%: REFLEXÕES SOBRE MERITOCRACIA

Trabalho de Conclusão de Curso em licenciatura plena em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de graduado em História.

Área de concentração: Historiografia, Literatura e Mídia.

Orientador: Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima.

**GUARABIRA
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

F363a Fernandes, Joel Vicente.
Apenas 3%: [manuscrito] : reflexões sobre meritocracia /
Joel Vicente Fernandes. - 2018.
28 p. : il. colorido.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
História) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de
Humanidades, 2018.
"Orientação : Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima ,
Coordenação do Curso de História - CH."
1. Mérito. 2. Meritocracia. 3. Série audiovisual. I. Título
21. ed. CDD 658.409 5

JOEL VICENTE FERNANDES

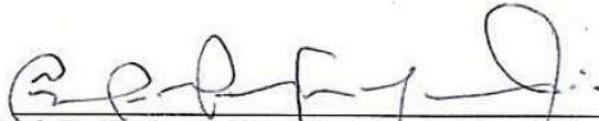
APENAS 3%: REFLEXÕES SOBRE MERITOCRACIA

Trabalho de Conclusão de Curso em Licenciatura Plena em História da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Graduado em História.

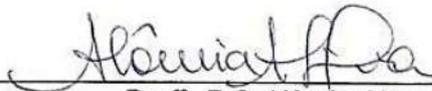
Área de concentração: Historiografia, Literatura e Mídia.

Aprovado em: 29/11/2018.

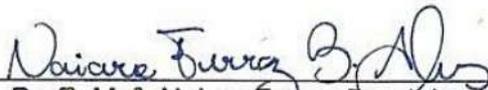
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof.ª Dr.ª Alômia Abrantes
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)



Prof.ª Me.ª Naiara Ferraz Bandeira Alves
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

A meus amigos, pela companhia e o vínculo
familiar construído, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha, minha mãe Luzia, meu pai Pedro e minha avó Francisca, sem eles a realização deste trabalho não seria possível.

Ao Dr. Carlos Adriano Ferreira de Lima por aceitar orientar este trabalho.

A minhas irmãs M^a Joselma e Joelma, as quais amo muito, agradeço as conversas e críticas sobre o trabalho.

A minha namorada e professora predileta Maria Liliane Ferreira dos Santos, rainha dos baixinhos, que esteve me apoiando e ajudou a pensar este trabalho junto com nossa amiga M^a Aldeizy, uma pessoa excepcional.

Aos meus amigos Ivamberto, Joalison, Edmilson, Thiago e Robson por divertir nossas tardes na UEPB com suas personalidades autênticas. Ao lado de minha amiga M^a da Glória Alexandre de Lima, a musa inspiradora da UEPB por quem os corações batem forte.

A minha amiga Adriana Augusta, skatista e profissional na arte da captura de fotos. E nossas colegas Maria Camila, Gerlane e Maria Amanda, mulheres admiráveis.

*“Você é o criador do seu próprio mérito...
aconteça o que acontecer você merece”.*
Ezequiel (3%, 2016, cap. 1)

LISTA DE ILUSTRAÇÃO

Imagem 01 - Painel da série 3% pichado	13
Imagem 02 - Frase de marketing no Twitter	13

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	07
2 CONTINENTE, MARALTO, E A CAUSA EM 3%.....	09
3 UMA EMPRESA DA NETFLIX.....	10
4 DA CRIAÇÃO A POLARIZAÇÃO DAS CRÍTICAS DE 3%	11
5 O PROCESSO 104: REFLEXÕES SOBRE MÉRITO/MERITOCRACIA.....	14
5.1 Mérito.....	15
5.2 Meritocracia.....	16
6 DIÁLOGOS ENTRE HISTÓRIA, ÁUDIO VISUAL E CINEMA.....	19
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	20
REFERÊNCIAS.....	22

SOMENTE 3%: REFLEXÕES SOBRE MERITOCRACIA

Joel Vicente Fernandes¹

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre a relação entre as definições de mérito e meritocracia representadas na série audiovisual “3%” (2016), a partir dos diálogos dos personagens presentes no enredo, com destaque para Ezequiel (João Miguel), para tanto, buscando compreender de que forma o seriado, enquanto um produto cultural carregado de significados aborda a relação do mérito ao indivíduo. Identificando governos cuja base extrema esteja no projeto de viés meritocrático, enquanto provedores de mecanismo de opressão, e imiscuindo-se de quaisquer relações com a vida dos sujeitos fazendo-o acreditar na ideia de incapacidade por não ter méritos suficientes no projeto de ascensão da narrativa distópica que propomos analisar, mantendo assim a manutenção de uma baseada na meritocracia. Recorremos aos diversos referenciais teóricos como as questões do Audiovisual, História e a definição de Meritocracia, destacamos as leituras de Bobbio (1998) Napolitano (2008), Ferro (1992), Barros (2011), Dubet (2004) e Barbosa (2003), a fim de estruturar o presente trabalho o qual tem como cunho uma pesquisa de revisão bibliográfica em diálogo com nossa leitura da narrativa audiovisual seriada.

Palavras-chaves: Mérito. Audiovisual. Série.

1 INTRODUÇÃO

Numa sociedade futurista de cenário apocalíptico, os habitantes do *continente*², localizados numa dada região do Brasil, com expressiva pobreza, sobrevivem de pouquíssimos recursos. Nesse cenário criou-se o *processo*³, um rigoroso sistema de seleção meritocrático, de provas físicas e morais, o qual garante aos selecionados receberem o espaço de viver em *Maralto*⁴, uma ilha distante do continente de abundantes oportunidades de vida. Porém, apenas “3%” são

¹ Discente do oitavo período do curso de graduação com licenciatura plena em história pela Universidade Estadual da Paraíba, CH, Campus III.
E-mail:joeldoc.uepb@gmail.com

² No enredo da série no singular, ao invés dos seis continentes, conforme definidos até o presente América, Europa, África, Ásia, Oceania e a Antártida.

³ O nome escolhido para a seleção dos sujeitos nos remete ao título do livro “O Processo” de Franz Kafka (1883-1924), cuja narrativa do personagem Josef K. numa sociedade autoritária e de caráter distópico.

⁴ Não encontramos referências diretas ao porquê do nome, nossa inferência por ser uma ilha e um projeto de ideal é ao que propõe Thomas More (1478-1535) em *A Utopia* (1516).

selecionados para chegarem ao que seria o projeto de ideal daquela sociedade. Desta forma, temos o mote inicial do enredo, agora partamos ao conflito, ou os elementos na estrutura narrativa que dão ritmo à série.

Uma pequena parcela que vive no continente o reconhece injusto e, diante das desigualdades é criado em resposta ao processo seletivo um movimento de resistência, intitulado de *a causa*, com o objetivo de acabar com o processo, pois acreditam que este seja um mecanismo que reforça desigualdades.

Neste contexto, logo percebemos um discurso sobre meritocracia presente na série, assim fica explícito no primeiro episódio quando Ezequiel, protagonizado pelo ator João Miguel, personagem antagonista responsável pelo processo, cujo diálogo: "você é criador do seu próprio mérito", a partir dessa afirmativa surge-nos uma inquietação e a necessidade de analisarmos o discurso de uma ilusão de mérito presente na fala de Ezequiel no qual percebemos perpassar durante os episódios de 3%, principalmente em sua primeira temporada. Diante da força dramática e função no enredo dedicaremos especial atenção ao personagem em nossa análise.

Com oito episódios na primeira temporada, disponibilizadas em 2016, e dez na segunda, lançada em 2018, 3% é uma série audiovisual brasileira criada por Pedro Aguilera, produzida e comercializada pela Netflix, que estreou a primeira temporada em novembro de 2016, e a segunda em abril de 2018. No entanto, neste trabalho nos limitaremos a trabalhar com a primeira temporada, na qual percebemos um discurso de mérito mais latente, ressaltando que optamos pela personagem Ezequiel como exemplo de tal discurso.

Acerca dos oito episódios da primeira temporada, disponibilizados pela primeira vez no dia 25 de novembro de 2016, intitulados, respectivamente: "Cubos", "Moedas", "Corredor", "Portão", "Água", "Vidro", "Cápsula" e "Botão", cada nome representa um elemento de destaque no episódio relacionando-se diretamente aos personagens envolvidos no processo.

Sendo assim, nosso objetivo é analisar de que forma a série dialoga sobre as relações existentes entre mérito e meritocracia presentes nos diálogos do enredo, no intuito de como o seriado relaciona o mérito ao indivíduo, em especial, no personagem Ezequiel. Para tanto, realizamos uma pesquisa de caráter qualitativo na qual utilizamos como aporte teórico as reflexões de Bobbio (2000), Napolitano (2008), Ferro (1992), Barros (2011), Dubet (2004) e Barbosa (2003).

Entendemos que Napolitano (2008), Barros (2011) e Ferro (1992) são pertinentes no presente trabalho, haja vista que os referidos abordam em suas obras uma interessante discussão sobre a importância das fontes audiovisuais, e o papel do historiador na utilização de tais ferramentas como fontes, além da relação entre cinema e História⁵ que estão estritamente relacionados. Por sua vez, Bobbio (2000), Barbosa (2003) e Dubet (2004) vêm corroborar com discussões teóricas sobre meritocracia.

De modo que, o trabalho está dividido em cinco tópicos, quais sejam: no primeiro, abordaremos sobre o enredo de 3%; no segundo apresentaremos a empresa Netflix, responsável pela produção e distribuição; no terceiro a criação e críticas sobre a série; no quarto nossa discussão teórica e análise da série se caracterizando como o desenvolvimento deste trabalho e por último a reflexão teórica entre História e cinema. Almejando assim, contribuir no campo da historiográfico a partir da leitura sobre a série áudio visual 3%.

2 CONTINENTE, MARALTO E A CAUSA EM 3%

Na série, acompanhamos a história da personagem Michele, interpretada pela atriz Bianca Comparato, uma das infiltradas pertencente a causa, organização que tem o objetivo de destruir o processo. Já Michele deseja encontrar uma oportunidade no decorrer da seleção para vingar a morte de seu irmão que há um ano tinha vindo a óbito durante o processo de número 103, gerenciado por Ezequiel, interpretado por João Miguel.

Além de Michele, acompanhamos a história de Rafael (Rodolfo Valente), também membro da causa, - parte de um movimento contra o processo seletivo -, que rouba a identidade de seu irmão para tentar o processo pela segunda vez; Joana (Vaneza Oliveira), que encontra na seleção uma chance de escapar do Gerson (Bruno Bellarmino), líder de uma milícia no continente.

Para além destes personagens tem o cadeirante Fernando (Michel Gomes), cuja fé no processo e na mudança de vida que este pode proporcionar-lhe, e o antagonista Ezequiel, sendo o último, centro de nossas reflexões. Enfim, são esses os principais personagens que compõem o protagonismo na primeira temporada,

⁵ Pela dificuldade no acesso a uma bibliografia específica acerca das relações entre seriados recorremos a ideia de uma gramática narrativa comum tanto aos filmes, quanto as produções seriadas, sendo assim,

com a história girando em torno das provas de aptidões morais, psicológicas e físicas.

A Série é do mesmo período que trouxe inúmeras produções com premissa a distopia, ou seja, um futuro em que a humanidade caminha para o colapso de suas estruturas, tais como, "Maze Runner (2014)", "Divergente (2014)" e "Jogos Vorazes (2012)", todas baseadas em séries de livros de grande êxito no mercado editorial. Partem do princípio de que jovens adolescentes lutam contra governos opressores. O processo de seleção em 3% ocorre quando os jovens completam 20 anos e a faixa etária próxima, além do cenário em que ocorre o enredo levou as comparações entre as produções norte-americanas. Ressaltamos que as três séries que citamos são de produções fílmicas que geraram trilógicas. No entanto, parece-nos que "3%" rompe com a clássica distopia norte-americana ao trazer o olhar diferente sobre a ficção distópica da luta de jovens contra governos tiranos ao reforçar a questão do mérito que não é tratado com tanta propriedade nas produções citadas, salvo em "Jogos Vorazes", e seu processo seletivo entre os nomeados *distritos* que mesmo assim, envolve uma parcela do enredo cujo mote é a vida da protagonista e suas desventuras na sociedade distópica em que vive.

Todavia, "Maze Runner (2014)", "Divergente (2014)" e "Jogos Vorazes (2012)" possuem elementos em comum com 3% e demais narrativas distópicas ao trazerem o clássico embate entre jovens versus governo. No entanto a série se mostra diferente ao romper com a noção de "bom" e "mau", pois os que lutam por uma mudança no governo, como os membros da causa que querem o fim das desigualdades, não estão isento de serem tão cruéis quanto àqueles que os oprimem para alcançar seus objetivos. Observamos isso no episódio de nº 8, quando Michele descobre que a *causa* mentiu sobre a morte de seu irmão para poder recrutá-la ao movimento.

Outro ponto da série que a diferencia dos filmes é a questão da representatividade. Atores negros e atrizes negras enquanto protagonistas da trama. Tal visibilidade que a série proporciona em oposição às três séries de filmes citadas por jovens brancos.

Para compreender melhor como a série que buscamos analisar é possível faremos uma breve digressão no intuito de apresentar a empresa que a criou e disponibilizou.

3 UMA EMPRESA DA NETFLIX

A Netflix é um serviço de streaming⁶ na Internet, o qual é pago, e que permite aos usuários com acesso à internet assistirem ao conteúdo audiovisual nos mais variados formatos, desde filmes, animações até séries a qualquer momento. Diferentemente da televisão apenas alguns conteúdos específicos possuem uma programação semanal, cabendo assim ao usuário nos demais a seleção do que deseja assistir por meio das tags⁷ e classificações com ele próprio montando seus horários. Essa flexibilidade de horários possibilita aos assinantes o Binge Batching⁸. Partindo do sistema de seleção de conteúdo e analisando o banco de dados gerado na plataforma (os títulos assistidos, buscas realizadas, sinopse lidas, entre outros) a Netflix sabe em quais novos conteúdos investir para o serviço de streaming, assim “[...] Netflix negocia títulos que quer comprar de estúdios e distribuidoras e decide em quais roteiros originais investir” (WOLF, 2018).

A Netflix foi criada em 1997, como serviço online para locação de filmes em mídia física por Reed Hastings e Marc Randolph⁹, explorando um novo nicho de mercado em 2007, com a criação do serviço de streaming. A aposta da mudança de conteúdo mídia física para o meio digital via streaming se configurou importante para a continuidade da empresa no novo mercado de filmes.

De maneira que, com a internet no meio doméstico, surgia um novo modelo de consumo para filmes e séries por meio de downloads e transmissões online gerando maior comodidade e deixando as locadoras menos atrativas.

Após negociações de compra e elaboração das produções, algumas delas com parcerias, o conteúdo é liberado de forma completa para os assinantes. A respeito das séries, por exemplo, os episódios das temporadas são disponibilizados todos de uma única vez. Tendo em vista que os clientes da Netflix são seus espectadores, ou seja, os assinantes do serviço. Seu modelo financeiro é baseado na venda de assinaturas (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2016). Embora a mesma também ganhe com o licenciamento de produtos de suas séries/filmes, como brinquedos, livros, vestuários e itens colecionáveis para que canais de televisão

⁶ Serviço de transmissão de dados. Utilizado para a distribuição on-line de conteúdo multimídia.

⁷ É uma palavra-chave (etiqueta ou rótulo) colocada em objetos, produtos, ou arquivos para ajudar na busca de conteúdos semelhantes entre si.

⁸ Prática de assistir televisão por longos períodos de tempo, geralmente num único programa, filme ou série. Pode ser entendido também como visualização de maratona.

⁹ Disponível em: https://media.netflix.com/pt_br/about-netflix Acesso em 08 jun, 2018.

anunciem seus conteúdos.

O serviço de transmissão da Netflix expandiu os seus canais de conteúdo, fazendo parcerias com fabricantes de eletrônicos como Xbox 360 (2008), aparelhos Blu-ray (2008), Playstation 3 (2009), Nintendo Wii (2010), iPad (2010), iPhone (2010), iPod touch (2010). O serviço que até então abrangia apenas a USA, expandiu seu mercado de serviço para outros países, estreando primeiramente no Canadá, expandindo em 2011 para toda a América Latina, Caribe, e em 2012 chegando no Reino Unido, Irlanda e os países nórdicos. É nesse mesmo ano também que a empresa ganhou o prêmio Emmy de Engenharia que a coloca como o primeiro serviço de TV online a ganhar esse prêmio. O mesmo corresponde ao reconhecimento de avanços/contribuições tecnológicas para engenharia televisiva, seja ela voltada a transmissão, seja a gravação, seja a recepção. Após o breve apanhado, retornemos à série e a sua recepção.

4 DA CRIAÇÃO A POLARIZAÇÃO DAS CRÍTICAS DE 3%

Uma série audiovisual é uma construção narrativa, seja ela ficcional, seja documental de distribuição televisiva, seja online com números de capítulos pré-definidos, chamados de episódios, que podem apresentar uma história com início, meio e fim em cada episódio ou apresentar uma narrativa a qual os episódios vão se complementando como em 3%.

Cada episódio de uma série possui uma média de 40 (quarenta) minutos, com a ressalva de um maior tempo para o primeiro episódio, intitulado de piloto, que tem por objetivo fazer a apresentação da série ao espectador, fazendo uma síntese do que será abordado durante a temporada seja para atrair um público de assinantes como é o caso da Netflix, seja para os anunciantes em se tratando da televisão. Além disso, a recepção do episódio piloto pela crítica e o espectador pode servir de parâmetro, em alguns casos, para nortear um foco narrativo diferente, por exemplo, retirar ou inserir personagens no enredo da série, que pode ter em média 22 episódios, esse número de episódios assim como a continuidade ou cancelamento de uma temporada dependerá de alguns fatores tais como receptividade, audiência, enredo e canal de comercialização (CASTELLANO; MEIMARIDIS, 2016).

O 3%, por exemplo, se utilizou do YouTube como um de seus primeiros canais de distribuição online para divulgação do projeto de criação da série a partir

do episódio piloto gravado graças a ficTV¹⁰. A ideia inicial para a série 3% surgiu em 2009, por Pedro Aguilera, inspirado em obras literárias como 1984, de George Orwell e *Admirável Mundo Novo* de Aldous Huxley, junto com Jotagá Crema, Dani Libardi e Daiana Giannecchini, estudante do curso de Audiovisual na ECA-USP, às quais se lançaram a desenvolver o projeto de 3% no 4º ano de faculdade.

No referido ano (2009) inscreveram 3% na ficTV que premiaria os oito melhores projetos vencedores da primeira fase com a produção de um episódio piloto, e os três vencedores da segunda fase, a produção de uma temporada completa. No caso, 3% se classificou apenas na primeira fase produzindo o episódio piloto que foi posteriormente divulgado no YouTube, o qual se tornou uma “webserie” (afirma Dani Libardi em entrevista¹¹).

Além do YouTube, o quarteto expandiu seus meios de divulgação da série em sites, jornais e páginas do Facebook, o que Jotagá Crema chamou de “marketing de guerrilha¹²”. Sendo ela

Uma maneira criativa que as agências de publicidade encontraram para oferecer soluções diferenciadas de divulgação de produtos, serviços e marcas. Com investimento menor do que o utilizado nas estratégias de marketing tradicionais essas ações buscam impactar o público-alvo sem demonstrar que se trata de uma propaganda. (MAIA, 2012, p.2).

Como exemplo desse marketing, tivemos painéis de divulgação da série pichados (Imagem 1) no metrô de São Paulo atrelando o feito a membros da causa (organização rebelde na série que é contra o processo), simulação de invasão do twitter oficial da série por membros dessa organização, deixando mensagens de repúdio ao processo como mostramos na imagem 2, com essa forma inusitada promoveu-se a divulgação entre internautas nas redes sociais a respeito de 3%.

¹⁰ Programa do ministério da cultura voltado ao apoio financeiro no desenvolvimento de conteúdo audiovisual.

¹¹ Disponível em: <<https://www.updateordie.com/2016/12/13/3-entrevista-com-os-criadores-da-serie/>> Acesso em: Maio de 2018.

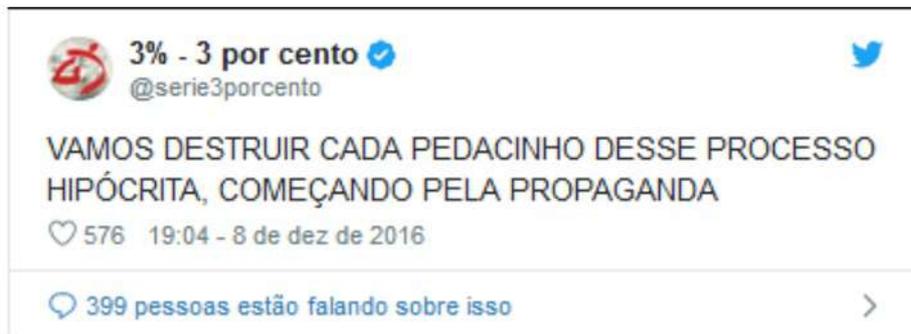
¹² “O termo foi criado pelo publicitário norte-americano Jay Conrad Levinson em 1982, no livro ‘Marketing Guerrilha’” (MAIA, 2012).

Imagem 1 – Painel da série 3%



Fonte: site assistotv (2016)

Imagem 2 - Frase de marketing no Twitter



Fonte: site assistotv (2016)

Com a necessidade da Netflix em ofertar conteúdos cada vez mais originais, então, em 2016, a empresa investiu US\$ 6 bilhões em obras originais, dentre os investimentos estava à primeira temporada da série audiovisual 3%, lançada em novembro de 2016. Se configurando como o primeiro seriado brasileiro produzido e distribuído internacionalmente pelo serviço de streaming da empresa, além de se tornar a série de língua não inglesa mais assistida no USA. Alcançando assim a segunda colocação no ranking de séries mais visualizadas do mundo, ficando à frente de produções internacionais. Mas, embora a série tenha tido relativo sucesso fora do Brasil, à sua recepção entre estrangeiros e brasileiros foi bastante polarizada, o que foi tido como pontos fracos pela crítica brasileira, divergindo-se

frente à estrangeira.

Segundo Trigo (2016), 3% apresenta um formato aceitável internacionalmente, porém apresenta formatos de narrativas que já vem sendo produzidas. Logo, a série é mais uma que se submete aos modelos narrativos de uma grande indústria globalizada de cinema. Já Elderkin (2016) elogia a série dizendo que “é uma ficção científica de uma perspectiva não hollywoodiana” que apresenta uma história poderosa com temas e tramas que não veríamos em uma produção norte-americana. Pino (2016), assim como Trigo, faz críticas negativas dizendo que a série faz “um discurso genérico de exclusão social que lembra a motivação de filmes como Jogos Vorazes (2012) e Divergente (2014), porém, sem a profundidade destes”, com diálogos explicativos demais estragando dessa forma os mistérios da trama.

No entanto, Galt (2016) diz que, embora 3% pareça de início uma imitação de ‘Jogos Vorazes’ na realidade não é isso. “3% é um comentário enfático na crescente desigualdade de renda mundial e até onde estamos dispostos a ir para melhorar nossa parcela” sendo ele um “suspense mais distópicos a que assistimos nos últimos tempos [...] ao contar uma história sem reais vencedores, na qual todos são forçados a fazer sacrifício”, como afirma (MILLER, 2016, apud LIMA, 2016).

5 O PROCESSO 104: REFLEXÕES SOBRE MÉRITO/MERITOCRACIA

Números rabiscados na parede marcavam a contagem do tempo para o início do 104º (centésimo quarto) processo. Sentada em sua cama improvisada, uma candidata olhava fixamente para eles. Chegou o grande dia, dizia a voz que ecoava em sua cabeça vindo de seu dispositivo de identificação implantado atrás de sua orelha direita anunciando a abertura dos portões para o processo de seleção anual.

Um aglomerado nas ruas se formava junto às filas desarranjadas de jovens que iniciavam uma caminhada que duraria 40 (quarentas) minutos por vários lances de rampas subindo até o encontro dos portões do processo. No último lance, bem no alto da encosta, era mais do que clara a visão para os candidatos do buraco em que viviam. Uma cidade miserável afundada dentro de uma enorme cratera fazia contraste com um prédio de arquitetura requintada, sendo esse local do processo, era uma amostra do que os esperava (os selecionados).

Dentro do prédio se organizavam em filas em um corredor do salão, limpos e

com novas roupas, aparece então o anfitrião tão esperado por eles, era o responsável pelo processo. Todos os olhares estavam fixos em sua direção, pairando um silêncio profundo no ambiente até que o responsável pelo processo das suas boas vindas, Ezequiel, cujo nome faz referência ao profeta bíblico, de mesmo nome, encarregado da anunciação de destruição e restauração do povo de Israel, embora esse assumisse também o mesmo papel dizendo: – *apenas 3% de vocês serão um seleto grupo de heróis a caminho do Maralto [...] onde ninguém é injustiçado... todos têm a mesma chance, depois o lugar que merece.... O Maralto ou o continente...*

Essa é uma pequena descrição dos primeiros minutos do episódio piloto da primeira temporada de 3%. No qual, após esse breve discurso Ezequiel complementa dizendo: “lembre-se, você é o criador do seu próprio mérito, aconteça o que acontecer você merece”. A partir de então indagamos sobre algumas questões que Ezequiel nos faz pensar: que mérito é esse que ele se refere? Como somos responsáveis por “criar mérito”? E, por último, e não menos importante, o que é mérito? Observamos que na chamada fora do universo da série o personagem Ezequiel é colocado em destaque conforme a imagem que selecionamos.

5.1 Mérito

O termo mérito deriva do latim *meritum* que designa, lucro, ganho, valor. Origina do vocábulo *merece* que significa merecer, adquirir ou ganhar. No entanto, “ter mérito supõe ser digno de recompensa, elogio, prêmio, estima, apreço” (VALLE; RUSCHEI, 2010, p.76).

Norberto Bobbio destaca que em linhas gerais teríamos a substituição nas sociedades urbanas industriais do poder do nascimento e da riqueza pela da inteligência em oposição. Nesta perspectiva, para o autor os defensores de tal perspectiva, a mesma estaria em consonância com o princípio da igualdade de possibilidades (BOBBIO, 1998, p. 747).

Na visão de Dubet (2004), “Ao contrário das sociedades aristocráticas que priorizavam o nascimento e não o mérito, as sociedades democráticas escolheram convictamente o mérito como um princípio essencial de justiça”, estabelecendo uma nova ordem hierárquica na sociedade onde o sucesso para ascender na sociedade dependeria das habilidades e méritos individuais. Tendo em vista isto,

o mérito –bandeira de luta dos iluministas que o consideravam como um dos únicos bens que não se pode comprar – vai fundamentar as reformas burguesas e justificar as normas e os valores propostos pelas modernas sociedades democráticas, referindo-se não mais aos méritos éticos mas aos méritos profissionais, suscetíveis de legitimar as desigualdades de salário e de justificar as hierarquias funcionais: não são mais as boas ações que conduzem o indivíduo ao céu mas o seu trabalho. (VALLE; RUSCHEI, 2010, p.77).

Essa concepção iluminista constituiu a legitimação de um sistema meritocrático como forma de proporcionar uma igualdade verdadeira entre os homens em detrimento de seu status de nascimento ou casta, já que o valor social do indivíduo seria estabelecido a partir de seus esforços individuais, legitimado por uma ideologia liberal.

Entretanto, a junção de competências resultaria no mérito, de acordo com Barbosa (2003) seria “[...] a capacidade de cada um realizar determinada coisa ou se posicionar em uma determinada hierarquia, baseado nos seus talentos ou esforço pessoal” (BARBOSA, 1996, p.67).

Assim, a meritocracia se garantiria como instrumento de luta contra discriminação social ao negar os privilégios hereditários, ou seja, benefícios políticos e sociais que alguém receberia por meio de heranças.

5.2 Meritocracia

Segundo Valle e Ruschel (2010) o termo meritocracia foi um neologismo criado, em 1958, por Michel Young (1915-2002), em seu livro “The rise of the meritocracy” tendo a finalidade de denunciar as sociedades em que o governo do mérito justificava essa nova forma de exclusão e desigualdade. Embora o ideal da meritocracia seja permitir ao indivíduo a igualdade de oportunidades partindo da avaliação dos méritos, capacidades, virtudes e inteligência. Todos estariam iguais e sem distinção.

Este princípio incontestável no plano formal é, na realidade social, de difícil aplicação, tanto que a igualdade de oportunidades são para alguns sociólogos (Bourdieu e Passeron) uma mera ideologia, apta a justificar a permanência das desigualdades, tornando-as aceitáveis a todos. (BOBBIO, 1998, 747).

Já Barbosa (2010) afirma que podemos interpretar a meritocracia em duas dimensões, uma negativa e outra afirmativa. Na dimensão negativa a meritocracia é

[...] valorizada e avalia as pessoas independentemente de suas trajetórias e biografias sociais. [...] não atribui importância a variáveis sociais como origem, posição social econômica e poder político no momento em que estamos pleiteando ou competindo por uma posição ou direito. (BARBOSA, 2003, p.22).

Já quando falamos em “[...] conjunto de talentos, habilidades e esforços de cada um, estamos falando da meritocracia em sua dimensão afirmativa.” (BARBOSA, 2003, p.22).

Percebemos as duas dimensões no episódio 1 de 3%, a primeira quando o entrevistador provoca o candidato Marcos, interpretado por Rafael Lozano, dizendo que está ali para julgá-lo e não seu histórico familiar, logo serão os méritos de Marcos a definirem seu sucesso e não os hereditários. E a segunda pelo entrevistador garantir a aprovação de Marcos pelos seus talentos e capacidades.

Nessa perspectiva, o processo se considera igualitário ao promover condições de competição por oferecer as mesmas oportunidades de participação, porém, o objetivo é de igualdade de condições somente antes da competição e não depois dela. Isto fica óbvio quando a entrevistadora de Fernando deixa claro que inexistem políticas de inclusão durante o processo.

“[...] a meritocracia suscita paradoxo e dilemas que em muitos casos terminam por transformá-la de tradicional instrumento de luta contra discriminação social em critério de discriminação social das sociedades modernas” (BARBOSA, 2003, p.22). Dessa forma,

[...] mesmo que o modelo meritocrático seja aperfeiçoado, ele tem seus próprios limites intrínsecos e não deixará de nos desapontar, pois algumas de suas fraquezas dizem respeito à sua própria natureza e ao fato de que fatalmente produz mais vencidos do que vencedores. (Dubet, 2004, p.545).

O número 3% de aprovados e os 97% que reprovam representa isso que Dubet (2004) menciona acima. Pois, a meritocracia exige um indivíduo social autônomo, competitivo, empreendedor, criativo e esforçado, que tenha o trabalho como valor principal de sua existência.

Porém, esse ideal de mérito acaba por gerar uma competição suscitando em individualismo exacerbado culminando em conflitos morais dentro da sociedade do ponto de vista político e social, como reflexo disto, destacamos aqui dois acontecimentos na série, a saber: o primeiro, na segunda prova do processo,

episódio 1, em que os candidatos teriam de montar o maior número de cubos possíveis, e Rafael no último momento rouba o cubo do candidato próximo para garantir sua aprovação, e o segundo na quarta prova quando Joana rouba a moeda dourada do companheiro para ser aprovada.

Barbosa (2003) enfatiza a existência de dois modelos de sociedade meritocrática: as de sistemas meritocrático e as de ideologia meritocrática. As que apresentam um sistema meritocrático, o mérito é invocado apenas como critério de seleção para indivíduos ocuparem determinadas hierarquias sócias e de trabalho na sociedade. A exemplo do Brasil, em que a meritocracia destaca-se durante processos seletivos sejam eles para concursos públicos, vestibular ou análise de currículo, ou seja, apenas em momentos específicos na vida do indivíduo. Por conseguinte, o mérito não se apresenta no caso do Brasil como valor ideológico pois esse consiste num valor englobante permeando todos os níveis da vida do indivíduo na sociedade e não apenas em momentos de seleção. O mérito dependendo do viés de análise pode ser observado numa relação direta com a ideia de autocontrole – no campo na psicologia, por exemplo, percebe de uma forma diferenciada em sua relação social - como valor ideológico se enraíza no cerne cultural por isso acaba por envolver todos os níveis da vida do indivíduo. Mas no Brasil, assim como no continente, embora se tente evocar um mérito ideológico nos discursos oficiais, na prática o modelo de organização adotado é o de sistema meritocrático. A Em 3%, observamos isso no episódio 1, quando Alexandre tenta ajudar Fernando a subir as escadarias, Fernando ajuda Rafael a passar em sua prova, no episódio 8, e Fernando ajuda Michele na prova do cubo no episódio 2.

Essas ações demonstram a inexistência de uma ideologia meritocrática, enquanto que nas falas de Ezequiel percebesse uma ideologia meritocrática em Maralto, quando ele diz no episódio 8 o seguinte: “não existe nem heróis nem vilões, nem injustiça nem desigualdade pois só existe uma única diferença entre as pessoas os que tem mérito e os que não tem, e ponto”. Logo,

As posições favoráveis à Meritocracia estão ligadas a um igualitarismo formal que advoga o reconhecimento dos méritos de cada um, enquanto muitas das posições contrárias se baseiam num igualitarismo nivelador que pretende negar as diferenças entre os indivíduos. (BOBBIO, 1998, 748)

O importante é fazer com que os 97% acreditem no processo como legítimo e aceitem sua reprovação como culpa de suas incompetências e não de um sistema que reforça as desigualdades. Em seu âmago,

O governo do mérito constituiu-se numa utopia desde Platão. Ele acreditava que seria melhor ser governado pelos sábios do que pelo direito, pois este nem sempre reconhece o que é mais nobre e mais justo para todos. (VALLE; RUSCHEL, 2010, p.77).

O sábio da antiguidade reconhecido por seu conhecimento empírico, se configura na modernidade como o indivíduo capaz de se destacar na sociedade a partir de uma prova material, o currículo.

6 DIÁLOGOS ENTRE HISTÓRIA, ÁUDIOVISUAL E CINEMA

O audiovisual (em streaming) apresenta semelhanças com o cinema, sendo ambos imagens em movimento, além do áudio apresenta-se de forma imagético, possibilitando-nos não só a análise de imagem como também a de enredo. Sendo assim, é importante “perceber as fontes audiovisuais e musicais em suas estruturas internas de linguagem e seus mecanismos de representação da realidade, a partir de seus códigos internos” (NAPOLITANO, 2008, p.236). Pois,

[...] a partir da análise dos discursos e práticas cinematográficas relacionados aos diversos contextos contemporâneos, os historiadores podem apreender de uma nova perspectiva a própria história do século XX e da contemporaneidade. (BARROS, 2011, p.178)

Por estarmos imerso no mundo de bombardeios diários por imagens e sons, obtidos "diretamente" da realidade a qual interagimos seja pela encenação ficcional, seja pelo registro documental, tudo pode ser visto pelos meios de comunicação e representado pelo cinema, com um grau de realismo impressionante (NAPOLITANO, 2008, p.235). Nesse caso, além do cinema ser uma forma de expressão cultural, o mesmo se apresenta também como meio de representação da realidade percebida ou interpretada. De modo que,

O cinema é 'produto da história' – e, como todo produto, um excelente meio para a observação do 'lugar que o produz' [...] logo, qualquer obra cinematográfica – seja um documentário ou uma pura ficção – é sempre portadora de retratos, de marcas e de indícios significativos da sociedade que a produziu. (BARROS, 2011, p.180).

Diante dessa reflexão de Barros (2011), encontramos marcas na série 3% que vão ao encontro da discussão sobre mérito e modelos meritocráticos como forma de organização social. De maneira que compreendemos o seguinte:

Entre cinema e História as influências são múltiplas, por exemplo: na confluência entre a História que se faz e a História compreendida como relação de nosso tempo, como explicação do devir das sociedades. Em todos os pontos o cinema intervém. (FERRO, 1992, p.13)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notório o diálogo entre história e cinema na construção de sentidos e análise dos significados subjetivos existente no enredo de produções audiovisuais. Por meio dessa linguagem, do cinema, é possível identificar questões e dilemas que se apresentam no tempo presente que refletem nas produções culturais. Já que,

[..] tudo é dado a ver e a ouvir, fatos importantes e banais, pessoas públicas e influentes ou anônimas e comuns. Esse fenômeno, já secular, não pode passar despercebido pelos historiadores, principalmente para aqueles especializados em História do século XX. (NAPOLITANO, 2008, p.235).

Essas produções possui um diálogo múltiplo ao apresentar possibilidades de interpretação da produção sobre o tempo que foi produzida e seus dilemas. 3% nos possibilita a partir da ficção uma reflexão sobre formas de governos onde o mérito é estabelecido como uma ideologia que permeia a vida do indivíduo, nos fazendo refletir sobre nosso comportamento enquanto indivíduos partes de um sistema.

Ao lançarmos o olhar crítico sobre a afirmativa de Ezequiel, “você e o criador de seu próprio mérito...”, que esteve permeando todo nosso trabalho, entendemos esse ideal como um mecanismo governamental tirano que impõe a responsabilidade do fracasso ao indivíduo e não ao sistema de governo, gerido por indivíduos que não se compreendem como responsáveis pelas desigualdades, atribuindo assim a “falta de méritos” de maioria para justificar suas posições privilegiadas em uma escala de hierarquia social.

Desse modo, quando observado as críticas e o movimento contra o sistema

de cotas raciais, em processos de vestibulares e concursos públicos, por exemplo, percebemos a tentativa de continuar estabelecendo justificativas para a exclusão social de indivíduos que representam a maioria quantitativa no país. Segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) em 2015, a população negra e parda correspondia a 54% da população Brasileira, com uma participação de 75% no grupo de 10% das pessoas mais pobres no país (CALEIRO, 2016).

Outro fato importante está presente na Síntese de Indicadores Sociais do IBGE (SIS 2017) identificando que

Entre as pessoas com os 10% menores rendimentos do país, a parcela da população de pretos ou pardos chega a 78,5%, contra 20,8% de brancos. No outro extremo, dos 10% com maiores rendimentos, pretos ou pardos respondiam por apenas 24,8%. (OLIVEIRA, 2017)

Diante os dados apresentados, percebemos que o governo do mérito se constitui num fracasso se encontrando refletido na ficção em 3% a qual o mérito se apresenta como colaborador em manter a desigualdade entre os 97%, com o objetivo de fomentar a opressão sobre uma maioria e assim erguerem uma minoria, os 3%, que nesse sentido não se refere aos selecionados pelo processo, mas aqueles responsáveis por ele, isso fica obvio no episódio 8 quando Ezequiel pede para Joana confirmar ser uma das 3% apertando um dispositivo que mataria uma pessoa do continente, membro da milícia do Gerson, que estava amarrada a sua frente em uma cadeira. Nesse momento, ela estaria confirmando que o mais alto grau de mérito se alcança ao colocar-se acima de todos. Pois “aconteça o que acontecer (seja o fracasso ou sucesso) você merece”. Numa sociedade desigual, mesmo que situada no campo das narrativas ficcionais a utopia do merecimento desloca as complexidades das relações culturais, sociais e históricas das desigualdades que reduzem a percepção. Outro ponto da série que a diferencia dos filmes distópicos citados em nosso trabalho é o fato de atores negros e atrizes negras enquanto protagonistas da trama. Tal visibilidade que a série proporciona em oposição às três séries de filmes citadas parece-nos de grande importância e esperamos que futuras pesquisas analisem as questões da representatividade que não estava no cerne do nosso debate, assim como as ainda incômodas relações que podem causar as questões biológicas – que não são determinantes -, sociais e culturas que envolvem as questões de mérito, na relação entre causas materiais do

indivíduo e as causas eficientes do ambiente, ainda mais em estruturas em que os sujeitos não tem os mesmos direitos ou acessos da infância até a vida adulta. Não há, 3% ou 97%, mas uma soma de pluralidades cujo resultado não pode ser aferido por uma categoria como a meritocracia numa sociedade marcada por tantas desigualdades socioculturais.

ONLY 3%: REFLECTIONS ON MERITOCRACY

ABSTRACT

This paper aims to reflect on the relationship between the substantive definitions and meritocracy represented in audiovisual series "3%" (2016), from the dialogues of the characters present in the plot, therefore, trying to understand how the show while a cultural product loaded meanings addresses the relationship of the individual merits. Identifying governments whose extreme base is in meritocratic bias project while oppression engine providers, and meddling is any relationship with the life of the subject into believing the idea of failure for not having sufficient merit in the narrative of the rise project dystopian suggest that analyze, thus keeping maintaining a merit based. Resorted to various theoretical frameworks as the questions of Audiovisual, history and definition of meritocracy, we highlight the readings of Bobbio (1998) Napolitano (2008), Iron (1992), Barros (2011), Dubet (2004) and Barbosa (2003) in order to structure this work which is to imprint a literature review of research in dialogue with a serial audiovisual narrative structure.

Keywords: Merit. Audio-visual. Series.

REFERÊNCIAS

3%, primeira temporada. Criação de Pedro Aguilera.. Série original Netflix. S.I.: Media Rights Capital; Panic Pictures, 2016. 392 min (aprox.), son., col. Série exibida pela Netflix. Acesso em: 04 dez. 2018.

BARBOSA, Lívia. **Igualdade e Meritocracia a Ética do desempenho nas sociedades modernas**. 4 ed. Rio de Janeiro; editora FGV. 2003. P. 21-97.

BARROS, José D'Assunção. Cinema e história – considerações sobre os usos historiográficos das fontes fílmica. *Comunicação & Sociedade*, Ano 32, n. 55, p. 175-202, jan./jun. 2011.

BOBBIO, Norberto, MATTEUCCI, Nicola; PASQUINO, Gianfranco. *Dicionário de política*. vol. 1. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 1ª ed., 1998.

CASTELLANO, Mayka; MEIMARIDIS, Melina. Netflix, discursos de distinção e os novos modelos de produção televisiva. Comunicação e cultura. v.14, n.02, p. 193-209, maio/ago. 2016.

CALEIRO, João Pedro. O tamanho da desigualdade racial no Brasil em um gráfico. Exame.abril 2016. Disponível em:< <https://exame.abril.com.br/economia/o-tamanho-da-desigualdade-racial-no-brasil-em-um-grafico/>> acesso em novembro de 2018.

DUBET, François. O que é uma escola justa? Cadernos de Pesquisa, v. 34, n. 123, p. 539-555, set./dez. 2004

DE LIMA, Juliana Domingos. O que diz a crítica, nacional e estrangeira, sobre a primeira série brasileira original da Netflix. Nexojornal, 2016. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/12/08/O-que-diz-a-cr%C3%Adtica-nacional-e-estrangeira-sobre-a-primeira-s%C3%A9rie-brasileira-original-da-Netflix>>. Acesso em: Abril de 2018.

Franco, Lau. 3% : Entrevista com os criadores da série. Updateordie. Disponível em: <<https://www.updateordie.com/2016/12/13/3-entrevista-com-os-criadores-da-serie/>>. Acesso em: Maio de 2018.

“História da Netflix”. Media.netflix. Disponível em: <https://media.netflix.com/pt_br/about-netflix>. Acesso em: Abril de 2018.

MAIA, Andréa Karinne Albuquerque. Mais com menos: Marketing de Guerrilha, uma alternativa à publicidade tradicional disponível em:<http://www.insite.pro.br/2013/janeiro/marketing_guerrilha_publicidade.pdf>. Acesso em 24 de agosto de 2018.

Mundo estranho. O melhor da Netflix. Editora abril; São Paulo, 2018. 64p;

NAPOLITANO, Marcos. Os historiadores e as fontes audiovisuais e musicais. In; PINSKY, Carla Bassanezi (org.). Fontes Históricas. 2.ed., I a reimpressão. — São Paulo: Contexto, 2008, p.235-290

OLIVEIRA, Nielmar de. IBGE: 50 milhões de brasileiros vivem na linha de pobreza. agenciabrasil.ebc, 2017. Disponível em:< <http://agenciabrasil.ebc.com.br/economia/noticia/2017-12/ibge-brasil-tem-14-de-sua-populacao-vivendo-na-linha-de-pobreza>> acesso em: novembro de 2018.

SANTANA, Jonas. Depois de um ano, diretores de “3%” falam sobre a série. Jornal.usp, 2018. Disponível em: <<http://jornal.usp.br/cultura/depois-de-um-ano-diretores-de-3-falam-sobre-a-serie/>>. Acesso em: Maio de 2018.

“Série 3%, da Netflix, tem ações com a “Causa” invadindo o perfil oficial”, Assistotv. Disponível em:< <https://www.assistotv.com/2016/12/09/netflix-3porcento/>>. Acesso em: setembro de 2018.

VALLE, Ione Ribeiro; RUSCHEL, Elizete. Política educacional brasileira e catarinense (1934-1996): uma inspiração meritocrática. Revista Eletrônica de Investigación y Docencia (REID), 3, Enero, 2010, 73-92.