

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

VINÍCIUS GIULIANNI CUNHA ZANDONAI

O tédio da hiperexcitação

Aceleração e precarização
no mercado de trabalho de comunicação

Brasília – DF

2023

VINÍCIUS GIULIANNI CUNHA ZANDONAI

O tédio da hiperexcitação

Aceleração e precarização
no mercado de trabalho de comunicação

**Trabalho de Conclusão de Curso na Faculdade de Comunicação da
Universidade de Brasília (UnB) como requisito básico para a
conclusão do Curso de Bacharel em Comunicação Organizacional.**

Orientador: Tiago Quiroga

Brasília – DF

2023

VINÍCIUS ZANDONAI

O tédio da hiperexcitação

**Aceleração e precarização
no mercado de trabalho de comunicação**

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha família, amigos, professores e orientador. A graduação não foi fácil, especialmente considerando o cenário de pandemia e a minha carga horária de trabalho durante boa parte do curso. Todos tiveram contribuições fundamentais em diferentes momentos, e por isso, serei eternamente grato.

Deixo um agradecimento especial também à minha mais fiel companheira. Obrigado, madrugada.

“Grandes ideias não provêm tanto de um grande intelecto, mas de um grande sentimento.”

Fiódor Dostoiévski

SUMÁRIO

RESUMO	7
ABSTRACT	7
INTRODUÇÃO	9
1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA	12
2 QUADRO TEÓRICO DE REFERÊNCIA	23
2.1 BREVE PANORAMA HISTÓRICO SOBRE O TEMPO	23
2.2 SOBRE A NATUREZA DO TEMPO	25
2.3 A DIMENSÃO CULTURAL DO TEMPO	28
2.4 ENTRE ETERNIDADES E PRESENTISMOS.....	30
2.5 TEMPO PROSPECTIVO E RETROSPECTIVO	32
2.6 SOBRE O TEMPO PRESENTE: GLOBALIZAÇÃO E ACELERAÇÃO	34
3 HIPÓTESE DE PESQUISA	38
4 O ESTUDO DE CASO	39
4.1 A MARVEL: CINEMA E ESPERA ENTEDIADA	39
5 ANÁLISE DESCRITIVA	47
5.1 O TÉDIO GENERALIZADO	50
5.2 IMPACIÊNCIA, ESTRESSE E FRUSTRAÇÃO	53
5.3 A IMPOSIÇÃO DA ACELERAÇÃO.....	56
5.4 AS MILHARES OPÇÕES DE CONSUMO	59
6 ANÁLISE INTERPRETATIVA	62
6.1 O Esvaziamento dos dias	62
6.2 CONSEQUÊNCIAS NA INDÚSTRIA E NA LÓGICA TRABALHISTA	64
6.3 QUALIDADE DO CONTEÚDO	70
6.4 FOCO NA PRODUÇÃO.....	74
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	77
REFERÊNCIAS	79

RESUMO

O objetivo geral deste trabalho é realizar uma reflexão sobre a percepção de tempo do cidadão moderno e como ela foi construída e alterada com o passar das gerações. De modo mais específico, ele se propõe a pensar o fenômeno da aceleração social moderna e suas consequências psicológicas no indivíduo contemporâneo tais como: a forte incidência do tédio no contexto da hiperexcitação, a baixa tolerância para frustrações e uma radical noção acelerada de tempo que torna vídeos de mais de 5 minutos insuportáveis de assistir, bem como esperas de mais de 6 meses por um novo filme de sua franquia preferida inaceitáveis. Buscaremos entender como alguns desses fenômenos de comportamento produzidos pela lógica da aceleração, quando somados e reproduzidos por parte considerável da população mundial, repercutem em contextos profissionais, transformando o atual mercado de comunicação e de produção de conteúdo, que precisa lidar com prazos nada razoáveis e grandes expectativas de empregadores e do próprio público. Como estudo de caso foi analisado o emblemático exemplo de artistas visuais da gigante norte-americana Marvel, que parece não prover as melhores condições de trabalho para esses artistas, mesmo com uma infraestrutura bilionária. A metodologia utilizada para coleta de depoimentos desses artistas foi a etnografia em rede (Flick, 1998), cujo objetivo foi produzir uma análise de mercado envolvendo profissionais do estúdio em questão. O exemplo, todavia, não é nada pontual e reflete uma lógica moderna de consumo e produção que parece se repetir em outros contextos, empresas e países, afetando de forma direta o trabalho do profissional de comunicação.

Palavras-Chave: aceleração; tempo; tédio; artistas visuais; produção audiovisual

ABSTRACT

The overall goal of this undergraduate thesis is to make a reflection about the time perception of the modern ordinary person, and how it was built and altered with the passage of generations. More specifically, we will look into the phenomenon of modern social acceleration and its psychological consequences in the contemporary society, such as: a strong incidence of boredom in the context of hyperarousal, low tolerance to frustration and an accelerated notion of time, that makes unwatchable all videos that are longer than 5 minutes, and unacceptable waiting longer than 6 months to have released a new movie of your favorite franchise. We will

seek to understand how some of these behavioral phenomena produced by the acceleration logic, when are all added together and reproduced by a considerable share of the world's population, reverberate in professional contexts, transforming the current content creation and communication job market, that has to deal with unreasonable deadlines and face great expectations from employers and the public. As case study, we analyzed the emblematic case of the VFX artists of Marvel. The methodology to collect the testimonials of these artists was the network ethnography, whose objective was to produce and analysis of the market that englobes the studio's artists. The example, however, is not one-off, and reflects a modern consumption and production logic that appears in other contexts, companies and countries, but always directly affecting the work environment of the communication professionals.

Key-Words: acceleration; boredom; expectations; visual artists; time perception; production dynamics

INTRODUÇÃO

Explicar o tempo? Não sem antes explicar a existência. Explicar a existência? Não sem antes explicar o tempo. Para descobrir a profunda e misteriosa conexão entre tempo e existência... é uma tarefa para o futuro. (Wheeler, 1993, p.171). (Tradução livre)

O ano era 2022, e eu estava trabalhando como assessor de imprensa em uma secretaria de estado do DF. Precisávamos produzir um vídeo que conseguisse explicar um assunto relativamente complexo para a redes sociais, em um intervalo reduzido de tempo. Fiz o roteiro, gravei o áudio, editei o vídeo e fiz a finalização. Estava orgulhoso por conseguir sintetizar um assunto importante em tão pouco tempo. Entreguei o produto final à minha chefe, e o resultado não foi o esperado. “Reduza para, no máximo, 1 minuto e meio. 3 minutos é muito. E veja se consegue acelerar a narração também”. Regravei tudo, cortei as partes menos essenciais e consegui reduzir para o que ela queria. Ao final, um produto incompleto, rápido e bobo, sem muita profundidade. Foi um sucesso. Prevaleceu a estética do sucinto.

Após esse episódio, me perguntei: em que momento 3 minutos se tornaram muito? E por que antes eram 5? Ok, agora o padrão é 1 minuto e meio, mas em algum momento será apenas 1 minuto. Onde iremos parar? Mas isso não é minha culpa, pensei; menos ainda da minha chefe. Estávamos fazendo apenas o que precisávamos para reter a audiência e alcançar os resultados. Seria culpa dos nossos seguidores, que preferiam vídeos mais curtos? Não pode ser. Que culpa uma pessoa tem de preferir, quase que inconscientemente, um conteúdo a outro? Como chegamos a essa situação? Para quem podemos apontar o dedo e dizer: “foi você que começou isso! Faça parar!”

Mas não foi dessa situação que surgiu minha ideia para esse trabalho. Ela foi, na verdade, apenas o estopim de algo que eu sentia há algum tempo, mas não sabia exatamente o que era. Um certo aperto no peito, uma compressão que se fazia sentir cada vez mais. Às vezes se manifestava à noite, me fazendo perder o sono com os prazos do dia seguinte; às vezes de dia, com uma pequena aceleração no coração, pois havia sido necessário tomar um café depois do almoço, caso contrário não performaria direito; ou, até mesmo, nos meus sonhos, quando pulava da cama assustado lembrando do e-mail que esqueci de responder. Mal sabia eu, mas estava aprendendo os primeiros passos do balé da aceleração. Uma dança cruel, que te força a aprender todos os passos e coreografias, como uma bailarina que se prepara para o grande show. Mas o grande show nunca chega, e a música toca cada vez mais rápido, e os sacrifícios são cada vez maiores. E vamos dançando conforme a música até nos esgotarmos.

Creio que a aceleração social esteja presente em praticamente todas as áreas da vida de quase todas as pessoas, mesmo que indiretamente, e com consequências imediatas. Por isso, como não pretendo escrever um livro de mil páginas, tentarei focar em algumas consequências específicas enfrentadas por um setor de artistas visuais de uma grande produtora norte-americana. Mas creio que outras pessoas de diferentes áreas poderão se identificar com o tema do trabalho. Mas, primeiro, para chegarmos à aceleração e suas consequências nesse grupo específico, precisamos aprender um pouco também sobre a nossa percepção atual de tempo.

Todos nós temos uma conexão profunda e biológica com o tempo. No entanto, estudá-lo é uma tarefa complexa. O que é, exatamente, o tempo? Como ele funciona? Sua passagem é contínua, como uma flecha que nos atravessa, ou eternalista, com passado, presente e futuro coexistindo no plano temporal? Como a gravidade de um buraco negro consegue fazer o tempo passar mais devagar? Por que 30 segundos esperando o micro-ondas aquecer a comida é muito e jogando futebol com os amigos é pouco?

A realidade atual parece não nos oferecer respostas robustas o suficiente para responder a essas perguntas. Exceto para a última, que deixei como um exemplo divertido, pois a discutiremos mais a frente deste trabalho. No entanto, a análise do tempo não necessariamente precisa responder especificamente apenas às questões mais profundas, fundamentais e existencialistas para ser útil.

Podemos buscar entender como foi construída nossa percepção de tempo, para assim colocá-lo em seu devido lugar de importância para a humanidade. É fundamental conhecermos mais a fundo nossa capacidade única de fazer viagens mentais no tempo, as chamadas *mental time travels* (Buonomano, 2017) e a diferença entre tempo retrospectivo *versus* prospectivo.

Afinal, não é à toa que há 3400 anos, desde quando foi inventado o primeiro relógio (Bergamini, 2018), tentamos marcar com a maior precisão possível sua passagem, tentamos entendê-lo em suas dimensões físicas, filosóficas e espaciais, e desenvolvemos teorias e equações, como as de Einstein, que buscam solucionar, ao menos em parte, as algumas das questões mais profundas envolvendo o assunto.

Podem ainda (e devem) ser analisadas e estudadas as formas como percebemos o tempo e como isso nos afeta. Mais especificamente, neste estudo, focaremos em uma das

consequências (que ao mesmo tempo é causa) da nossa alteração da percepção de tempo, como humanidade, ao longo dos últimos séculos: a aceleração.

A aceleração parece surgir como um fato, e não uma construção. Praticamente todos sentimos seus efeitos esmagadores diariamente, com prazos cada vez mais loucos e apertados, uma cobrança por produtividade nunca antes vista na história e a necessidade de manter-se a todo tempo ocupado, quase como em estado de alerta. Segundo Hartmut Rosa, “embora nitidamente seja construída socialmente, essa normatividade do tempo não aparece sob uma forma ética, nem mesmo como uma orientação política, mas sim como um fato bruto, como leis da natureza que não podem ser disputadas ou discutidas” (Rosa, 2022, p.112). É nessa lógica da aceleração constante que a sociedade tardo-moderna constrói suas relações pessoais, de consumo e de trabalho. Como o cidadão moderno lida com o recebimento constante de enormes fluxos de informação? Sua percepção sobre a passagem do tempo muda com esse cenário? Seu comportamento e suas expectativas são afetados? E que consequências isso terá na ponta final do processo, afetando o trabalho dos artistas visuais que farão parte do nosso estudo de caso?

Neste trabalho, buscaremos entender como toda essa conjuntura da aceleração em nossa sociedade resulta em uma forma de consumo cultural imediatista e que cobra resultados incessantemente, culminando em más condições de trabalho para trabalhadores da área de comunicação. Mais especificamente, colocaremos sob lupas a atuação de profissionais de comunicação de visual e design no contexto de uma das maiores produtoras cinematográficas do século: a Marvel. Para isso, o nosso **estudo de caso** contará depoimentos desses artistas e de outros profissionais envolvidos no processo de criação de efeitos visuais para os filmes da produtora. Seguindo o método da **etnografia em rede** (Flick, 2008), faremos a coleta desses depoimentos, e uma análise qualitativa das percepções e comportamentos do grupo estudado, discutindo seus significados ao longo de todo o trabalho, sempre considerando o contexto de aceleração social, anonimato e esgotamento de profissionais no qual foram divulgados.

Essa coleta de depoimentos não foi um processo tão simples, tendo em vista a influência da produtora e o medo desses artistas em sair à público para expor condições de trabalho impróprias. Muito do material coletado veio de depoimentos anônimos, publicados em jornais e sites norte-americanos e em redes sociais. Outros vieram de artistas já consolidados no mercado, ou mesmo daqueles que desistiram de seguir na carreira. Dois grupos que não necessariamente se beneficiariam do anonimato nesse caso. Esse me pareceu ser um método

adequado, já que no cenário atual esse problema é pouco discutido por especialistas e pela grande mídia, além de não termos declarações oficiais do estúdio com as quais possamos trabalhar. A netnografia, diz Kozinets (2014, p. 60, apud Oliveira, 2020): “[...] adapta os procedimentos etnográficos comuns de observação participante às contingências peculiares da interação social mediada pelo computador: alteração, acessibilidade, anonimato e arquivamento”.

A compilação desses depoimentos está no tópico 4.1 do trabalho. Para dar uma breve pista do material que encontraremos à frente, um curto depoimento que Dhruv Govil, um artista visual que contribuiu com filmes como “Guardiões da Galáxia” e “Homem-Aranha: De Volta pra Casa”, divulgou em suas redes sociais: “O problema é que a Marvel é muito grande, e pode cobrar o que ela quiser. É um relacionamento tóxico”.

Para este trabalho, não era nosso objetivo falar sobre uma situação pessoal de produção de vídeos para as redes sociais. Precisávamos de uma grande empresa moderna que trabalhasse nesse ritmo acelerado, mas em outra área da comunicação, e a Marvel pareceu se encaixar perfeitamente nos requisitos. Já assisti a diversos filmes da produtora, talvez mais de dez, mas isso não é nem perto do suficiente para ser considerado um fã, afinal foram mais de 40 produções em pouco menos de 15 anos. Eu estava perto o suficiente desse universo cinematográfico para notar esse ritmo louco, mas longe o suficiente para poder ter um senso crítico sobre ele e perceber o quão emblemático, representativo e sintomático era o caso da Marvel no contexto social moderno que envolve trabalho e aceleração.

1 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA DE PESQUISA

Sua vida vai depender da velocidade de sua corrida (...) nesta nova guerra tudo se transforma na questão do tempo ganho pelo homem sobre os projéteis mortais para os quais sua marcha o precipita (Virilio, 1996).

Bocejo, pantufas, vaso. Pia, chuveiro, escova. Terno, gravata, sapatos. Carro, buzina, pedágio. Cadeira, papéis, telefone, e-mail, reunião, café, documentos, agenda, relatório. Prazos, deadlines, suor. Almoço, cigarro, café. Papéis, telefone, e-mail, reunião, café, documentos, agenda, relatório. Cigarro, café, hora extra. Telefone, reunião, e-mail, bocejo. Carro, buzina, pedágio. Chuveiro, pantufas, poltrona, Tv. Instagram, Twitter, Tik-Tok, Facebook, Shein. Cigarro. Shopee, Instagram, Youtube, Twitter, WhatsApp. Janta, cigarro, bocejo, filme. Pausa. Instagram, Twitter, Facebook. Filme, bocejo, cochilo. Notificação. WhatsApp, Youtube, Tik-Tok, bocejo, cochilo. Notificação, WhatsApp, sono.

O pequeno conto, apesar de longe do brilhantismo do original (Ramos, 1978. p. 21-22), narra um cotidiano típico do cidadão da era da aceleração. A rotina corrida, saindo de casa sem, sequer, um café da manhã, afinal já acordamos atrasados. As buzinas que irradiam a impaciência dos motoristas e o pedágio, indicando o fenômeno moderno da migração pendular. Quando finalmente chegamos ao trabalho, uma rotina estressante e repetitiva, que exige frequentemente horas extras (que serão remuneradas com folgas que nunca poderão ser tiradas), café, e-mails infinitos, reuniões desnecessárias e muitos prazos absurdos.

Quando chegamos em casa, só queremos descansar. Aí pegamos o celular e não largamos dele. Pulamos de um aplicativo a outro, cada um com uma história diferente para contar, mas ao mesmo tempo todas muito parecidas. Não raro também são aquelas pessoas pegando o celular, abrindo um aplicativo, olhando um segundo, e apagando a tela. Mas esses são só alguns exemplos específicos de uma rotina moderna que exige constante aceleração, impulsos e estímulos. Nesse contexto contemporâneo atividades básicas, como comer, tomar banho, ir ao mercado, e até mesmo dormir, parecem requisitar mais eficiência, no pior sentido da palavra. Segundo Crary (2013), “o adulto norte-americano médio dorme agora aproximadamente seis horas e meia por noite, uma redução do patamar de oito horas da geração anterior e (por incrível que pareça) de dez horas do começo do século XX”. Mas se a eficiência de nossas tecnologias evolui exponencialmente, por que sentimos que estamos tendo menos tempo, e não mais tempo? A resposta, de acordo com Hartmut Rosa (2022), deve-se ao fato de estarmos vivendo uma aceleração tecnológica.

Imagine que, por exemplo, você está prestes a embarcar em um voo para outra cidade a trabalho. Pela primeira vez na história, há voos diretos que conectam a sua cidade de origem com o destino final, permitindo chegar em apenas 2 horas. Durante anos foi necessário fazer conexões em outra capital e usar transportes rodoviários para conseguir chegar, algo que levava em torno de 5 horas. Nesse caso, há um claro ganho de 3 horas, certo? A resposta pode não ser tão simples, pois, agora que houve uma aceleração desse processo de trânsito de pessoas, outras áreas serão praticamente obrigadas a acompanhar o ritmo. Seu chefe vai mandar e-mails com demandas que não seriam enviadas, fosse a mesma situação há alguns anos. Clientes irão apertar os prazos, afinal 3 horas de trabalho foram ganhas. Com uma rota inédita traçada, os hangares desses dois aeroportos precisarão rearranjar as planilhas com horários de voos para caber mais um. E por aí vai.

Essa elevação (do ritmo de vida) é impelida ainda pelo aumento constante da demanda de tempo para a tomada de decisões e escolhas racional e informativamente embasadas e para a coordenação e sincronização de ações (...). Digamos que três horas sejam necessárias para viajar de Hamburgo para Copenhague e, depois, 30 min até uma pequena cidade na Dinamarca. Agora, o “trem principal” acelera, chegando, por exemplo, 20 min mais cedo do que antes na capital dinamarquesa. Consequentemente, nosso viajante terá ou de esperar esses 20 min para pegar seu trem de conexão, o que é percebido como uma completa perda de tempo, ou esse “trem secundário” terá de se adaptar e sair 20 min mais cedo também. De modo similar, se uma pessoa está com muita pressa e quer comprar um jornal na banca mais próxima, sendo que o jornalista deixou seu emprego anterior para aproveitar um ritmo mais lento de vida, ambos vivenciam uma interação dessincronizada: enquanto a pessoa apressada se sente terrivelmente atrasada e desnecessariamente retardada, o jornalista se sente igualmente aterrorizado pela correria da primeira e por sua pressão desnecessária por tempo. E assim por diante (Rosa, 2022).

Ora, em todas essas situações o que percebemos trata da difícil tarefa de engavetar o tempo em apenas uma ideia. Todavia, muitas dessas sensações sobre o fluxo podem ser definidas segundo o conceito de aceleração social (Rosa, 2022). Ao contrário do que muitos podem pensar, ele não é oposto ou diferente do tempo. Ele é, na verdade, um complemento. Uma ramificação da intensificação do fluxo temporal. Assim como o tempo, a aceleração não pode ser vista, tocada ou cheirada. Mas pode ser sentida, e, dependendo de sua cultura e estilo de vida, as sensações podem ser drasticamente diferentes de alguém do outro lado do mundo. No entanto, como veremos mais à frente, ela parece ser praticamente inescapável na tardo-modernidade, afetando a tudo e todos, ainda que em níveis e formas diferentes. Trata-se agora da experiência de contração do presente. Segundo o filósofo Hermann Lubbe (2009), citado por Hartmut Rosa na sua obra “Alienação e aceleração” (2022), as sociedades modernas vivem uma contração do presente por conta da velocidade das inovações culturais e sociais. O passado é definido como aquilo que não é mais válido. O presente, portanto, é o intervalo de tempo no qual coincidem os horizontes da experiência e da expectativa. Apenas dentro desses hiatos temporais parecemos encontrar alguma certeza para nossas orientações, avaliações e expectativas.

Dando continuidade às ideias de Lubbe, Rosa (2022) prossegue então para dar à aceleração, sua definição: “a aceleração social é definida pelo declínio das taxas de confiança em experiências (passado) e expectativas (futuro), bem como pela contração do hiato de tempo definível como o presente” (Rosa, 2022, p.24). O objetivo do autor com esse pensamento é destacar uma ampla desestabilização e imprevisibilidade social causadas pela lógica da aceleração. Segundo ele, quando não se confia em experiências passadas ou em perspectivas

estáveis para o futuro, diversas turbulências são esperadas. O autor ressalta dois setores base da sociedade afetadas pelo fenômeno: a família e o trabalho. No primeiro caso, é evidente que hoje a noção de família é diferente do que se pensava há 50 anos. Não falamos com relação à constituição de família, ou seja, dos indivíduos que a formam, mas com relação à sua duração, utilidade e importância. O antigo sonho de se casar, ter dois filhos e um cachorro parecia ser um objetivo padrão e imutável, para o qual todas as suas forças e objetivos deveriam se voltar. E, caso o objetivo fosse atingido, ainda não bastava, pois era necessário manter, pelo resto da vida, o sonho vivo. O divórcio costumava ser mal visto, ou até mesmo crime, como no caso do Brasil. Foi apenas em 1977 que se regulamentou o divórcio no país, cuja Constituição afirmava que “o casamento é indissolúvel”. Hoje, entretanto, a realidade mostra que os divórcios se tornaram uma ferramenta. Dados do Colégio Notarial do Brasil (CNB), apontam que, de 2007 a 2023, foram assinados mais de 1 milhão de divórcios extrajudiciais no Brasil¹. Ou seja, o antigo sonho já não parece mais ser a prioridade entre os jovens na contemporaneidade e o divórcio, em vez de empecilho ou problema, passa a ser visto como uma solução para o casamento. Afinal, “se não der certo, é só divorciar”. Rosa (2022) destaca essa nova característica da família moderna como um fenômeno intrageracional, em contraste com as estruturas intergeracionais anteriores.

A estrutura familiar típica e ideal da sociedade agrária tendia a permanecer estável por séculos, com as transições geracionais mantendo sua estrutura básica. Na modernidade clássica, (mais ou menos entre 1850 e 1970), essa estrutura foi construída para durar apenas uma geração: ela foi organizada em torno de um casal e tendia a se dispersar com a morte do par. Na modernidade tardia há uma tendência crescente de ciclos de vida familiares que duram menos do que o tempo de vida de um indivíduo (Harmut Rosa, 2022, p.25).

Por outro lado, em texto de 2016, intitulado “Tendências nas horas dedicadas ao trabalho e lazer: uma análise da alocação do tempo no Brasil” a economista Ana Luiza Barbosa demonstra que tais tendências aumentam cada vez mais os números dos indivíduos que são “casados com o trabalho”. Os brasileiros se tornaram mais velhos, mais educados e estão tendo menos filhos. Outra evidência que reforça o novo tipo de sociedade moderna descrita por

¹ Divórcios Extrajudiciais, segundo o próprio CNB, são aqueles “realizados por meio de serviços de cartórios, sem necessidade de um processo na Justiça, promovendo a oficialização do fim do casamento sem entraves burocráticos”. Podem realizar o Processo apenas casais sem filhos menores ou incapazes. A simplificação do processo dá indícios de sua normalização, e suas condições, que exigem a inexistência de filhos menores ou incapazes, condizem com a nova estrutura social da nossa sociedade, que pode ser verificada na pirâmide etária que veremos a seguir.

Barbosa, é a comparação da pirâmide etária brasileira de 1980 com a de 2023. O achatamento da base e alargamento do corpo confirmam a hipótese de que as prioridades do cidadão moderno são outras, com filhos e casamento não necessariamente tendo a mesma importância e prioridade do trabalho.

Figura 1: Os brasileiros têm menos filhos em 2015, na comparação com 2001 e 2008, e mais tempo livre na mesma comparação

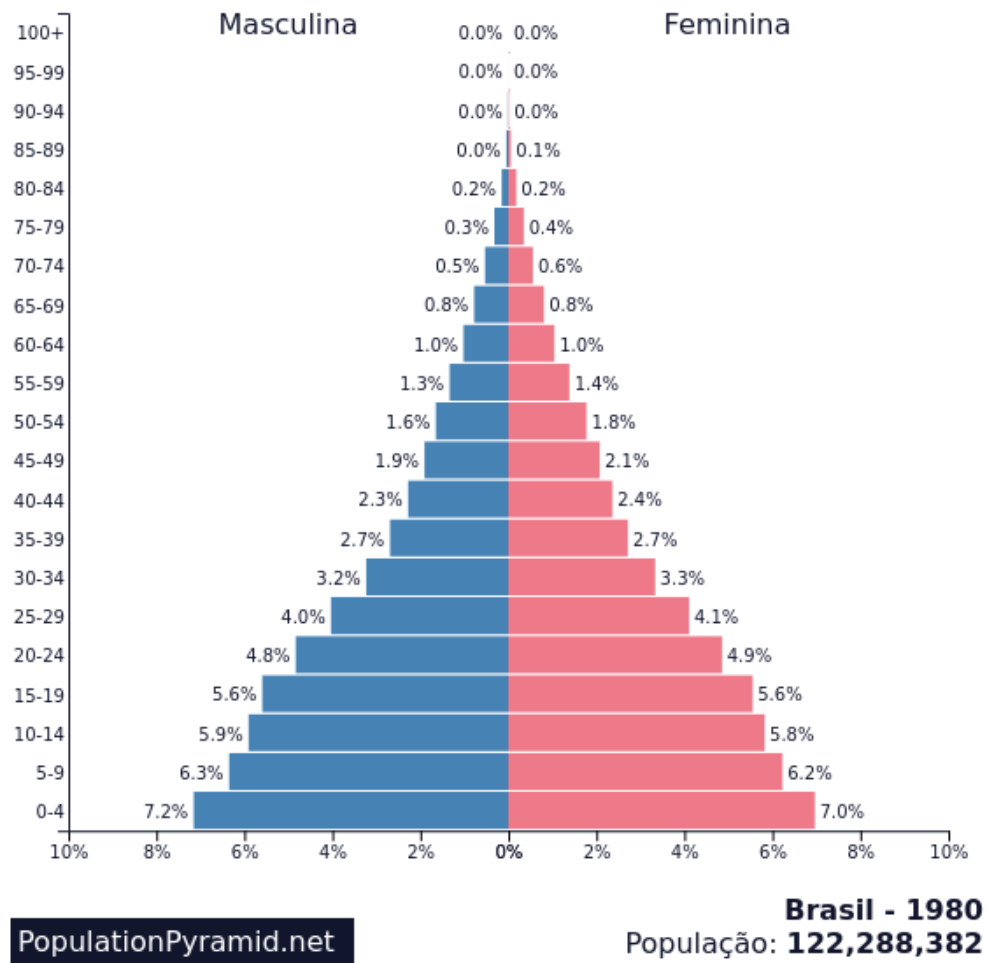
TABELA B.1
Brasil: estatísticas descritivas (2001-2015)

Variáveis	2001				2008				2015			
	Mulheres		Homens		Mulheres		Homens		Mulheres		Homens	
	Média	Desvio-padrão	Média	Desvio-padrão	Média	Desvio-padrão	Média	Desvio-padrão	Média	Desvio-padrão	Média	Desvio-padrão
Taxa de participação (%) (Taxa de participação no mercado de trabalho)	61,50	-	90,20	-	66,10	-	90,10	-	64,80	-	88,30	-
Taxa de participação em afazeres domésticos (Proporção de pessoas que realizam afazeres domésticos em relação ao total)	94,20	-	45,20	-	91,00	-	48,30	-	92,80	-	54,70	-
Jornada de trabalho remunerado semanal	20,91	22,03	40,49	20,76	22,77	21,60	39,35	19,19	21,42	20,77	35,23	19,19
Jornada de trabalho não remunerado semanal	30,77	20,13	5,01	8,38	24,28	17,39	4,86	7,55	23,70	16,41	5,93	8,29
Jornada de deslocamento casa-trabalho semanal	1,84	3,30	3,44	4,30	2,11	3,62	3,50	4,45	2,28	3,81	3,48	4,32
Jornada de horas de lazer semanal	114,49	22,89	119,05	22,42	118,84	22,82	120,29	21,02	120,59	22,79	123,36	21,51
Idade	40,07	10,98	39,79	10,89	40,95	11,19	40,54	11,14	42,29	11,33	41,73	11,25
Raça (1 = branco; 0 = caso contrário) (%)	57,10	-	55,10	-	52,00	-	50,00	-	47,90	-	45,80	-
Anos de estudo (1 = faixa educacional; 0 = caso contrário) (%)												
De 0 a 3	27,70	-	29,10	-	19,20	-	21,40	-	13,80	-	16,10	-
4 a 7	29,20	-	30,30	-	23,90	-	25,10	-	19,40	-	21,50	-
8 a 10	13,80	-	14,40	-	15,00	-	15,80	-	14,50	-	15,80	-
+ de 11	29,30	-	26,20	-	41,90	-	37,70	-	52,40	-	46,60	-
Casado(a) (1 = se tem cônjuge; 0 = caso contrário) (%)	67,00	-	74,80	-	64,70	-	71,00	-	63,70	-	68,60	-
Chefe de família (1 = chefe de família; 0 = caso contrário)	23,40	-	79,80	-	31,00	-	69,80	-	36,80	-	63,70	-
Presença de filhos: (1 = se tem filhos na faixa etária; 0 = caso contrário) (%)												
filhos(as) de 0 a 4 anos	19,60	-	22,10	-	15,00	-	16,40	-	13,40	-	14,30	-
filhos(as) de 5 a 9 anos	26,20	-	24,90	-	20,70	-	19,50	-	17,10	-	15,80	-
filhos de 10 a 14 anos	15,70	-	14,10	-	13,30	-	11,90	-	10,50	-	9,40	-
filhas de 10 a 14 anos	15,40	-	13,80	-	12,80	-	11,30	-	10,20	-	8,90	-
filhos de 15 a 19 anos	14,90	-	12,90	-	12,10	-	10,50	-	10,70	-	9,20	-
filhas de 15 a 19 anos	12,90	-	11,00	-	10,40	-	8,80	-	9,50	-	7,90	-
Existência de creche na vizinhança	48,20	-	47,60	-	55,50	-	55,40	-	51,30	-	51,20	-

(Continua)

Fonte: Tendências nas Horas Dedicadas ao Trabalho e Lazer: uma análise da alocação do tempo no Brasil (Barbosa, 2018)

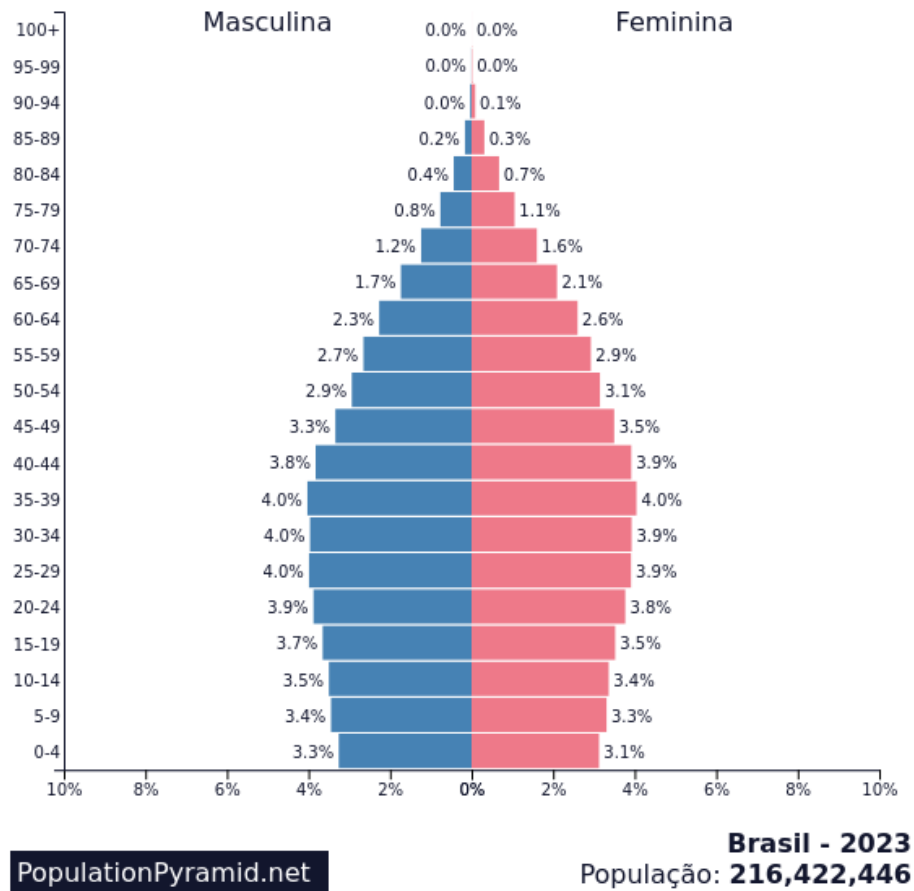
Figura 2: Pirâmide etária brasileira 1980



Fonte: populationpyramid.net²

² Disponível em: <https://www.populationpyramid.net/>

Figura 3: pirâmide etária brasileira 2023



Fonte: populationpyramid.net³

Além da família, o ambiente de trabalho moderno também se modificou, com estruturas mais flexíveis, a incorporação de cada vez mais mulheres no mercado e a característica intrageracional dos empregos. De acordo com Sennett (1998), sociólogo e historiador norte-americano, os trabalhadores modernos com maior índice de educação nos Estados Unidos, por exemplo, trocam de emprego cerca de onze vezes ao longo da vida. Primeiro, nos adaptamos à mudança de que o filho não necessariamente tocara sua trajetória profissional seguindo com o trabalho do pai pelo resto de sua vida, como um dia já foi costume. Ele poderia, nessa troca de gerações escolher seguir seu próprio caminho com outras escolhas. Hoje, o cidadão comum não

³ Disponível em: <https://www.populationpyramid.net/>

apenas estará menos propenso a ter filhos, como também estará mais propenso a trocar de emprego mais vezes em sua vida, ou seja, em apenas uma única geração, do que todas as gerações anteriores de sua família. É claro que fatores como lealdade e tempo de cargo na relação empresa-funcionário ainda existem, mas são cada vez menos determinantes. Essas características do mercado moderno ajudam a construir um cenário de incertezas no mundo profissional, tanto para empregadores, que precisam aprender jeitos de lidar com a alta rotatividade, quanto para empregados, que lidam com um mercado cada vez mais competitivo e motivado pelo consumidor e suas demandas.

Um estudo de 2021, comandado pela rede social profissional *LinkedIn*, descobriu que 49% dos brasileiros estavam considerando mudar de emprego no ano seguinte, com uma porcentagem ainda mais alta para os profissionais jovens de 16-24 anos, com 61%. Os profissionais jovens parecem ser, não à toa, os mais inclinados a incorporar com naturalidade essa lógica trabalhista incerta e instável, com perdas e ganhos potenciais enormes.

Milan Kundera, em seu romance “A identidade”, reflete, ainda que de forma um pouco dramática, sobre as diferenças de condições de trabalho atuais e antigas por meio de seu personagem Jean-Marc. Ainda vamos falar do tédio no tópico 5, mas já há aqui uma visão rápida do que essa instabilidade pode causar.

Diria que a quantidade de tédio (...) é hoje muito maior do que antigamente. Porque as profissões de outrora, pelo menos para boa parte das pessoas, seriam inconcebíveis sem um apego passional: os camponeses apaixonados pela sua terra; meu avô, o mago das lindas mesas; os sapateiros, que conheciam de cor os pés de todos os moradores do povoado (...); acho que até os soldados matavam com paixão. O sentido da vida não era um problema, estava com eles, de modo inteiramente natural, em suas oficinas, em suas terras. Cada profissão criava sua própria mentalidade, sua própria maneira de ser. Um médico pensava de forma diferente de um camponês, um militar tinha um comportamento diferente de um professor. Hoje somos todos parecidos, todos unidos pela indiferença comum em relação ao nosso trabalho. Essa indiferença se tornou paixão. A única grande paixão coletiva de nosso tempo (Kundera, 1997, p.59).

Essa busca constante por novos empregos reflete também na incessante procura das novas tendências. Há de se descobrir qual será o próximo grande sucesso do mercado, a próxima grande invenção ou revolução. E os indivíduos correm de um lado para o outro buscando essa nova tendência, como os navegadores que buscavam novas terras, em alto mar, completamente jogados à própria sorte e sem nenhuma garantia de que a encontrarão. E mesmo que encontrem, pelas características da sociedade moderna, em poucos anos estarão na mesma busca incessante.

Desde os anos 1990 assistimos a diversas tentativas ambiciosas de identificar as manifestações definidoras ou intrínsecas das “novas mídias (...)”. É bastante revelador que livros e ensaios sobre as novas mídias escritos há apenas cinco anos já estejam obsoletos, e qualquer texto escrito hoje com os mesmos objetivos se tornará obsoleto em ainda menos tempo (Crary, 2013, p.33).

Algumas pessoas acham essa nova realidade maravilhosa, com um forte apelo à liberdade individual, enquanto outras tem dificuldade de ser adaptar. Mas é fato que essa pequena desestabilização é característica de uma sociedade acelerada moderna. E ao final do trabalho, veremos que não é apenas um fator que causa a crise de um segmento do mercado de trabalho de comunicação, mas uma sucessão de fatores, que se somados e trabalhados de maneira errada, podem resultar em catástrofe. Todavia, estes casos de más condições de trabalho, em parte provocados, ou agravados, pelo aumento global da aceleração social e do aumento de expectativas dos consumidores situam nosso problema de pesquisa. Estamos interessados em compreender como a combinação da aceleração, da precarização do trabalho e do consumismo generalizado produzem o tédio e o esvaziamento dos dias como alguns dos principais tipos de mal estar contemporâneo. Todavia, trata-se de um tédio vivido como hiperexcitação. Por exemplo, falamos de uma rotina caracterizada pelas interrupções no sono por conta de notificações, que parecem ser cada vez mais normalizadas, seja por corporações, que enviam demandas de trabalho depois das 22h, seja pelo próprio indivíduo, que passa a achar razoável ser acordado apenas para responder o meme que foi enviado no grupo dos amigos.

Pesquisas recentes mostram que cresce exponencialmente o número de pessoas que acordam uma ou mais vezes durante a noite para checar mensagens ou informações. Uma figura de linguagem recorrente e aparentemente inócua é o “sleep mode”, inspirada nas máquinas. A ideia de um aparelho em modo de consumo reduzido e de prontidão transforma o sentido mais amplo do sono em uma mera condição adiada ou diminuída de operacionalidade e acesso. Ela supera a lógica do desligado / ligado, de maneira que nada está fundamentalmente “desligado” e não há nunca um estado real de repouso (Crary, 2013, p.15).

Ao mesmo tempo, podemos citar como causa do tédio contemporâneo a aparente falta de concentração do cidadão moderno, que dificilmente consegue sentar-se para acompanhar um filme de 2 horas sem pausar para olhar o celular, voltar para acompanhar o diálogo que não prestou atenção ou realizar alguma outra atividade doméstica. Destaca-se que já há pedidos para que grandes serviços de Streaming, como a Netflix, criem uma categoria de “filmes para assistir enquanto mexe no celular”. Algo que transforma não só a lógica da produção, mas também a qualidade do produto final. No entanto, isso será discutido mais à frente no trabalho. Por fim,

cabe lembrar o artigo de Ana Marques (2017) sobre como trabalhar a atenção. Nele a jornalista cita as palavras do neuropsicólogo Fernando Rodrigues para tentar explicar o fenômeno do “zapping” mental. Segundo ela, “estamos cada vez mais impulsivos a reagir a estímulos e o nosso cérebro processa a informação de forma cada vez mais rápida, mas não retém a memória toda.” (p.2) Ou seja, chama a atenção uma imensa passividade geral produzida pela hiperexcitação. Quanto a essas questões, destaca Cury (2017, p.5),

Nos dias de hoje as crianças de sete anos de idade têm acesso a mais informação do que imperadores romanos na sua época ou filósofos da Grécia Antiga, o que lhes provoca uma agitação mental sem precedentes, a qual simula sintomas e sinais de hiperatividade e leva muitos/as profissionais a prescrever, erroneamente, as drogas da obediência. Em vez disso, resultaria mais eficaz se se trabalhassem as competências das crianças, nomeadamente ensinando-as a terem autocontrole.

Um estudo de 2019 da empresa Deloitte, que entrevistou 44,150 pessoas, de 28 países e 6 continentes diferentes, constatou que 48% dos usuários de smartphones consideram seu uso excessivo⁴. Além disso, esses usuários parecem demonstrar apatia quanto a um melhor controle do uso de seus aparelhos, apesar do aumento de ferramentas disponíveis para o controle do seu uso. “Apenas 6% dos usuários de smartphones, por exemplo, usam essas ferramentas (de controle) – bem menos do que os 48% que se autoproclamam usuários em excesso” (2019, p.3). Com uma média de mais de três horas por dia na internet, os brasileiros são um bom exemplo desse cenário de uma excitação entediada.

⁴ PAUL, Lee et al. Deloitte’s 2019 global mobile consumer survey: Tracking consumers’ digital behavior around the world. **Deloitte Insights**, [S. l.], p. 8, dez. 2019. Disponível em: <https://www2.deloitte.com/br/pt/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/mobile-survey.html>. Acesso em: 1 nov. 2022.

Figura 4: os brasileiros seguem consumindo mais tempo na internet

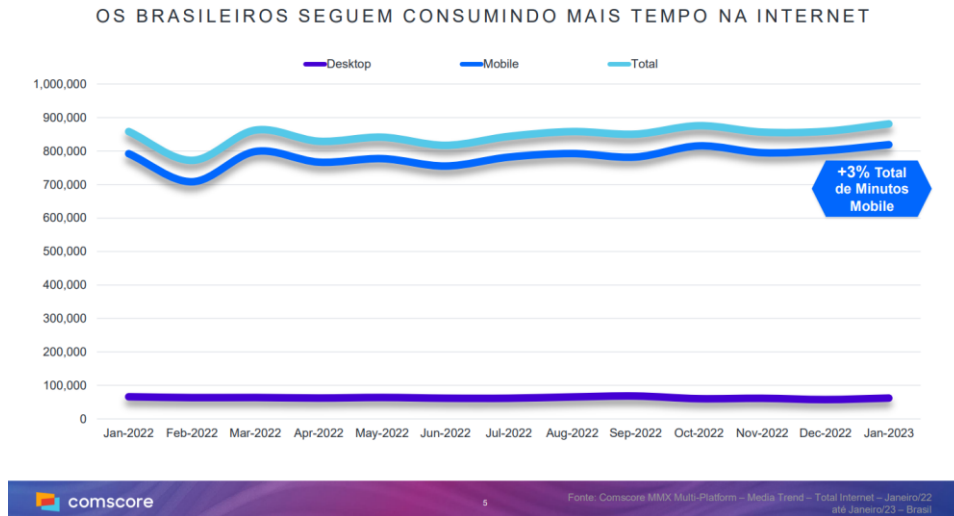
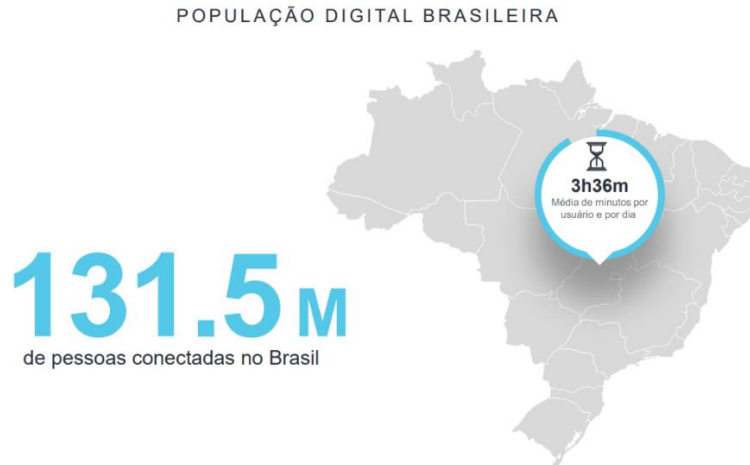
Fonte: Comscore⁵

Figura 5: mais de 130 milhões de brasileiros na internet

Fonte: Comscore⁶

⁵ Disponível em: <https://www.comscore.com/por/Insights/Apresentacoes-e-documentos/2023/Tendencias-Digitais-2023>

⁶ Disponível em: <https://www.comscore.com/por/Insights/Apresentacoes-e-documentos/2023/Tendencias-Digitais-2023>

2 QUADRO TEÓRICO DE REFERÊNCIA

2.1 BREVE PANORAMA HISTÓRICO SOBRE O TEMPO

Os deuses confundiram o primeiro homem que descobriu
 Como distinguir as horas! Confuso ele também
 Que neste lugar colocou um relógio de sol
 Para dividir e sabotar tão miseravelmente meus dias
 Em pequenos pedaços! Quando eu era um garoto
 Minha barriga era meu relógio- um mais claro
 Verdadeiro e preciso do que qualquer um deles.
 O relógio me dizia que era a hora
 De ir jantar, quando eu queria jantar;
 Agora, hoje em dia,
 Não posso fazê-lo, a menos que o sol me dê permissão.
 A cidade está cheia desses relógios confusos...

Tito Mácio Plauto, poeta romano do século III A.C (Tradução livre)

O tempo e a humanidade desde sempre possuíram uma relação estrita. Talvez a maior parte dessa relação tenha sido construída a partir de um ponto de vista utilitário, de forma a se beneficiar do tempo como uma ferramenta.

Há cerca de 2200 anos, o matemático grego, Eratóstenes de Cirene, utilizou-se de mecanismos temporais para descobrir, quase que com total precisão, a circunferência da Terra. No Solstício de Verão, na cidade de Siena, precisamente ao meio-dia, ele notou que uma coluna projetava uma sombra de tamanho diferente de uma mesma coluna, posicionada da mesma forma, no mesmo horário, na cidade vizinha de Alexandria. A partir daí pôde medir o ângulo da sombra (aproximadamente 7°) em comparação com o da Terra (360°) e, sabendo da distância entre uma cidade e outra (800 km), calcular a circunferência e raio do planeta (Amarantes, s.d, p.20).

De acordo com Bergamini (2018), os primeiros relógios de água, com princípios similares aos de uma ampulheta, surgiram há cerca de 3400 anos. Desde então buscou-se aprimorar a contagem do tempo, com a utilização de sinos, a criação de relógios de pêndulo, desenvolvido em 1657 pelo físico Christiaan Huygens, 15 anos após a morte de Galileo Galilei, e quando Isaac Newton ainda era um adolescente (Bunomanno, 2017), até finalmente, algumas variações de relógios, chegamos ao estágio atual de marcação quase que 100% precisa do tempo corrente. Mas “o sucesso em marcar no relógio não foi acompanhado pelo consenso

sobre o que exatamente estamos medindo” (Buonomano, 2017). O que exatamente é o tempo? É possível medi-lo, mas é possível concebê-lo?

Assim, por exemplo, as três concepções de tempo gregas, como kairós, aion, e cronos; ou ainda na Grécia, o tempo aristotélico como o número do movimento segundo o antes e o depois; ou o tempo cristão, marcado por um início e por um final, final que abre para um prolongamento paradisíaco eterno; ou o tempo como forma a priori da sensibilidade, condição humana da experiência sensível, tal como articulado por Kant; ou a duração bergsoniana; ou o tempo absoluto newtoniano da física moderna, deslocado pelo tempo relativo de Einstein... a lista poderia prosseguir bastante enumerando as variadas formas de compreender, conceituar, teorizar e explicar o tempo já propostas pela humanidade (Gonçalves, 2015, p.3).

O tempo, desde os primórdios das civilizações, tem sido instrumento essencial na manutenção de atividades fundamentais à sociedade. Desde a marcação do tempo a partir da passagem das estações, com propósitos de melhorar e a produtividade agrícola (Harari, 2011), à invenção de calendários, membros das altas classes das antigas civilizações deixam claro como, além de importante por sua própria natureza, o tempo provia imenso poder àqueles sabiam medi-lo.

Padres, astrônomos e sábios eram os principais responsáveis por medir e, de certa forma, controlar o tempo em civilizações antigas. Segundo o autor David Ewing Duncan (1999), no auge da democracia do império romano, “a alta classe política de padres, por vezes aumentava a duração de um ano para manter cônsules e senadores aliados no poder por mais tempo, ou diminuía a duração de um ano para encurtar o mandato de rivais” (apud Buonomano, p.126, tradução livre).

À medida que o avanço da ciência proporcionou novas formas de medir o tempo, mais democráticas e precisas, com menos dependência da fé para explicar fenômenos como as marés e as estações, manipular o tempo passou a ser uma tarefa um pouco mais difícil. Nas palavras de Norbert Elias (1998), “a cronologia foi se tornando mais dependente de dispositivos artificiais para orientar e regular as atividades sociais, mas nunca se tornou completamente independente de escalas naturais de medição do tempo” (apud Sato, 2012, p.23). Nos dias atuais, caso alguém tivesse a habilidade dos antigos padres romanos de manipular o tempo e alterar calendários sem que ninguém soubesse, haveria argumentos para defender que, talvez, fosse essa a pessoa mais poderosa e influente do mundo.

Prova simples, mas antiga da influência do “controle” do tempo vem do século VII. Segundo Buonmano (2017), Monastérios eram entidades do alto regimento, e como decretado pelo Papa Sabiniano, os sinos da igreja deveriam ser soados 7 vezes ao dia para convocar os monges à reza. Então, os relógios não eram “apenas ferramentas para contar as horas, mas uma sincronização das ações dos homens” (Mumford, 1934, *apud* Buonmano, 2017).

2.2 SOBRE A NATUREZA DO TEMPO

A melhor maneira de prever o futuro é criá-lo
(Drucker, [195-?])

Em março de 2011, um terremoto de magnitude 9.0 causou um grande tsunami que atingiu a costa nordeste do Japão. Foram aproximadamente 15.000 mortos e centenas de milhares de feridos. Durante as operações de limpeza dessas áreas, houve vários relatos de algumas “pedras do tsunami”: grandes rochas encontradas em algumas das áreas devastadas, que haviam sido colocadas há séculos com avisos do tipo: “Não construa suas casas abaixo deste ponto!”. Alguns foram atendidos e outros não. Mas os autores dos avisos claramente estavam pensando em um futuro distante, imaginando que algum dia pessoas como eles poderiam enfrentar o dilema de construir ou não suas casas. Esses autores estavam pensando muito à frente, e oferecendo conselhos baseados em suas próprias experiências trágicas (Tradução livre). Relato retirado do livro de Buonmano (2017).

O historiador e jornalista Edward Hall destacou em suas obras a complexidade da natureza do tempo, e como ele não é apenas um construto físico, mas também fortemente influenciado por nossa biologia, cultura e avanços tecnológicos. Com tantas facetas para um mesmo assunto, é difícil entender como um assunto tão complexo, e por vezes abstrato, é interpretado por nosso cérebro. Como o nosso órgão mais vital e importante processa a passagem do tempo, permitindo com que façamos planos para o futuro?

Hall (1959) propôs uma teoria que dividia o tempo em três níveis: biológico, cultural e tecnológico. O tempo formal, ou biológico, é influenciado por nossos ritmos e ciclos internos, como o sono e a fome. O tempo informal, ou cultural relacionado a expressões situacionais ou imprecisas, como “mais tarde”, “em um minuto” que possuem significados construídos culturalmente é moldado pela cultura (Sato, 2012). E o tempo tecnológico, que se refere ao impacto da tecnologia na nossa percepção do tempo, como as unidades de tempo atuais e as formas como contamos os fusos.

Um fator primordial que nos diferencia de outras espécies é a nossa habilidade de contar e entender a passagem do tempo. Ela nos permite planejar e organizar nossas atividades diárias, proporcionando mais eficiência e produtividade. Mais especificamente, trago um conceito do neurocientista norte-americano Dean Buonomano (2017), as viagens no tempo mentais, ou *Mental time travels*. A nossa habilidade ímpar de fazer viagens ao passado e previsões do futuro usando apenas nosso cérebro, de acordo com o psicólogo Endel Tulving, “trouxe com ela uma radical mudança para os humanos em sua relação com a natureza”.

Ao invés de usar sua inteligência para se ajustar aos caprichos da natureza, incluindo as incertezas sobre disponibilidade de comida, abrigo e proteção contra predadores, humanos começaram a antecipar esses problemas e caminhar em direção à diminuição de sua imprevisibilidade (Buonomano, 2017). (Tradução livre)

Planejar e executar. Duas habilidades humanas que não são únicas, mas incomparáveis, e que nos permitem desde grandes feitos, como construir as mais complexas estruturas e explorar o universo, até atos mais banais, como decidir onde vamos comer, o que vamos fazer amanhã e a qual filme assistiremos no cinema na próxima quarta-feira. E isso tudo graças à maior e mais potente máquina já vista: o nosso cérebro. Segundo Buonomano (2017), há quatro principais características que fazem com que possamos considerar o cérebro como uma máquina do tempo, capaz de nos levar às grandes distâncias mental e fisicamente. A primeira é a de que o cérebro é uma máquina que se lembra do passado para poder prever o futuro. Característica comum no reino animal que pode ser observada, por exemplo, em comportamentos que tentam prever se um predador está por perto ou na estocagem de comida feita por algumas espécies. A segunda é a de que o cérebro é uma máquina que conta a passagem do tempo. Ou seja, assim como as notícias devem informar não apenas se haverá um novo show da sua banda preferida, mas quando e em que local ele será, um gato deve, quando se lança no ar, “prever onde o pássaro estará em um segundo no futuro” (Buonomano, 2017). Em seguida, o cérebro é uma máquina que cria um senso de tempo. Nesse caso, o cérebro cria conscientemente uma sensação de passagem do tempo, ainda que não o possamos tocar ou ouvir fisicamente. Por fim, o cérebro nos permite viajar mentalmente para o passado e para o futuro. Talvez o grande diferencial de nossos ancestrais, que passaram não apenas a prever o futuro, mas utilizar-se de experiências do passado para poder construir um novo futuro.

Os primeiros pensamentos e planejamentos orientados para o futuro consistiam em aprender a usar, preservar, e então fazer o fogo, para construir ferramentas, e então estocá-las e carregá-las consigo. Fazer túmulos para os mortos; cultivar frutas e vegetais; domesticar animais como fontes de comida

e vestimenta. Todos esses representam desenvolvimentos recentes na história humana, e cada um deles pressupõe uma consciência sobre futuro (Tulving, apud Buonomano, 2017, p. 28). (Tradução livre)

Não parece ser coincidência o fato de que a habilidade de usar o passado para não apenas prever, mas construir um futuro, seja tão citada como um dos principais diferenciais de nossa espécie. E neste momento alguns de nós podem pensar “como são bobos os animais. Mal conseguem planejar uma semana à sua frente ou construir uma simples cerca para evitar predadores”. Mas mesmo que algumas espécies de animais espontaneamente conseguissem desenvolver essa habilidade no mesmo nível de humanos, não seria garantia de um futuro próspero e longo. Afinal de contas, nós ainda lutamos nossas guerras por território e postergamos cada vez mais as possíveis soluções para o aquecimento global. Para o filósofo Hume, são estes os três princípios conectivos das ideias, que moldam nosso pensamento. **De semelhança**, fazendo associação entre a ideia e uma impressão já tida anteriormente, como “uma pintura leva naturalmente os nossos pensamentos para o original” (Hume, 1998, p.30). **De contiguidade** – no espaço e no tempo, como quando paramos para analisar um certo período de tempo na história, e para fazê-lo precisamos montar uma narrativa de tempo e local. “A menção de um aposento num edifício introduz uma inquirição ou discurso a respeito de outro” (Hume, 1998, p.30). **E o de causa e efeito**, talvez o mais importante, que descreve uma das principais, se não a principal, maneira como o cérebro aprende através de experiências. “Se pensarmos em uma ferida, dificilmente nos abstermos de refletir sobre a dor que se lhe segue” (Hume, 1998, p.30). E é justamente este último ponto que converge mais direta e importantemente com o pensamento de Buonomano. As viagens no tempo mentais, olhando para o passado com objetivo de projetar e construir o futuro, pode tranquilamente ser traduzido, ainda que em uma simplificação, para uma ideia de causa e efeito.

Creio que essa forma de sempre projetar o futuro esteja mais presente do que nunca atualmente. Apesar de todos os seus benefícios evolutivos, pode trazer uma reflexão sobre o possível exagero de projeções incessantes de futuro. Talvez estejamos viciados em ver e criar novas tendências, ao invés de tomar um momento para aproveitá-las. A ideia de progresso, até mesmo em momentos e espaços de lazer se faz presente. No pior dos casos, o homem vira uma máquina louca de projeções futuras sem que consiga se prender, por um segundo sequer, ao seu presente.

Ou talvez seja possível que fiquemos um pouco reféns de sempre termos metas e objetivos, afinal projetar o futuro parece ser nossa natureza. Mas isso, caso não seja bem administrado, pode gerar uma ânsia de um progresso irreal, que nem sempre acontece ou chega para todos. No pior dos casos, o indivíduo não é capaz de fazer uma projeção sequer para o futuro e não vê motivos para continuar tentando. Em suma, até a máquina mais potente à nossa disposição, capaz de projetar o tempo de forma diferente de todas as outras formas de vida, deve ser bem administrada para que não sucumba à própria natureza.

2.3 A DIMENSÃO CULTURAL DO TEMPO

A regularidade do tempo não é uma parte intrínseca à natureza; é uma noção fabricada pelo homem, que nós projetamos em nosso ambiente para os nossos próprios objetivos particulares (Leach, 1974, p. 205).

Durante toda a história humana, diferentes povos tiveram diferentes percepções de tempo. Essas percepções ajudaram a moldar a forma como as pessoas viviam, trabalhavam e entendiam o mundo ao seu redor. Explorar essas formas de percepção nos ajuda a entender com um pouco mais de profundidade a cultura dessas sociedades. “A forma como cada cultura percebe o tempo e o espaço diz muito de seus valores culturais, de suas crenças e principalmente do que é relevante no momento” (Levine, 1997, apud Sato, 2012, p.12). Em algumas culturas, o tempo pode ser entendido como cíclico, ou fenômeno imparável que nos atravessa como uma flecha, enquanto em outras os indivíduos podem entender que o tempo nada mais é que um calendário estático, o qual elas atravessam dia após dia. Vamos usar de exemplo três civilizações distintas, que com culturas e linguagens diferentes, passaram a compreender o tempo de forma diferente. Primeiro, falemos sobre os Pirahãs, ou hiaitsiíhi, como se auto-denominam, uma pequena tribo do município de Humaitá, no estado do Amazonas. Estudos apontam uma interdependência entre sua linguagem, números e suas habilidades de prever o futuro e rever o passado.

A sua linguagem possui tempos para o pretérito perfeito e futuro, mas não a estrutura gramatical para expressar relações temporais integradas, como ‘até mês que vem, terei gastado todas as minhas economias’. Essa linguagem se refere ao passado, da perspectiva de alguém em um ponto no futuro (Buonomanno, 2017). (Tradução livre)

O linguista e ex-missionário Daniel Everett acredita que os Pirahãs estão firmados no presente. “Eles não armazenam comida, não planejam além de um dia de cada vez, não falam sobre um futuro ou passado distante – eles parecem estar principalmente focados no agora” (apud Buonomanno, 2017, p. 189, Tradução Livre) Segundo o antropólogo Marco Antonio

Gonçalves, é a alternância entre duas estações bem marcadas, definidas pela quantidade de água que cada uma possui, *piaiisi* (época da seca) e *piaisai* (época da chuva), que moldam a concepção de tempo dos Pirahãs.

Essas marcações temporais combinam-se com formas de organização espaço-sociais. A organização da vida social a partir das duas estações é projetada no espaço, criando, assim, um tempo-espaço da praia versus um tempo-espaço da terra alta (Gonçalves, 2021).

O próximo exemplo é da comunidade aborígene Kuuk Thaayorre, do extremo oeste de Cape York, na Austrália. O caso é contado pelas lentes da cientista cognitiva e linguista Lera Boroditsky, que esteve em contato próximo com a comunidade para suas pesquisas por cerca de 4 meses. Segundo Boroditsky, os Kuuk Thaayorre não usam palavras como esquerda e direita, em vez disso, se orientam em tudo pelas direções cardinais: norte, sul, leste e oeste.

E quando eu digo tudo, quero dizer mesmo tudo. Eles podem dizer algo como, “Ah, tem uma formiga na sua perna, ao sudoeste. Ou “Mova o copo para norte-nordeste um pouquinho”. Na verdade, a forma como eles dizem “olá” em Kuuk Thaayorre é falando “Em que direção está indo?” E a resposta deve ser “Norte-nordeste à longa distância. E você?” (Boroditsky, 2018). (Tradução livre)

Essas grandes diferenças linguísticas também causam significantes distorções quando comparamos a forma como os Kuuk Thaayorre percebem o tempo e o cidadão pós-moderno da sociedade ocidental. Boroditsky organiza, em um experimento prático, fotos de seu avô em idades diferentes. Se uma pessoa que fala inglês fosse requisitada a organizar as figuras em ordem cronológica, provavelmente o fariam da direita para a esquerda, uma relação direta com a direção da escrita. Um árabe, por exemplo, talvez organizasse no sentido oposto. Mas e como o grupo aborígene o faria, considerando que não utilizam palavras como direita ou esquerda?

Quando os sentamos direcionados ao sul, eles organizaram o tempo da direita para a esquerda. Quando os sentamos direcionados ao norte, organizaram o tempo da direita para a esquerda. Quando direcionamos ao leste, o tempo veio em direção a eles. Qual o padrão? Leste para oeste, certo? Para eles, o tempo não está preso ao corpo de forma alguma, mas está conectado à paisagem e ao ambiente. (Boroditsky, 2018). (Tradução livre)

Então para nós, não importa para qual direção nosso corpo aponta, o tempo parece sempre passar da direita para esquerda. “Bem egocêntrico da nossa parte ter a direção do tempo me perseguindo a toda hora que viro meu corpo. É uma forma extremamente diferente de pensar sobre o tempo (em relação aos Kuuk Thaayorre)” (Boroditsky, 2018). A sociedade ocidental moderna, ao contrário dos dois exemplos anteriormente citados, costuma perceber a passagem

do tempo em progressão linear, como uma flecha, algo parecido com o conceito de presentismo, apresentado pelo Buonanno, e que será discutido no próximo tópico. Um grande foco na produção e eficiência, que reflete o ritmo moderno atual, com a aceleração cada vez tomando papel mais central em nossas vidas. Mas, mesmo que ainda não entenda muito bem o tempo, seus conceitos e o porquê de o sol nascer no Leste e se pôr no Oeste, a humanidade sempre sentiu sua passagem. E a forma como é sentida hoje, em contraste com qualquer outra época da história, é assustadoramente veloz. Fluxos de informação viajam em velocidades nunca antes imaginadas, e a ideia de aldeia global cada vez mais se solidifica. Nossas noções de tempo e espaço parecem estar alteradas, modificando também tomadas de decisão e escolhas comunicacionais.

As revoluções tecnológicas que vêm ocorrendo e se sobrepondo umas sobre as outras têm ocorrido em uma velocidade alucinante. As novidades parecem numa rapidez enorme e o tempo para nos relacionarmos com a quantidade de informações e recursos da contemporaneidade parece estar ficando cada vez mais insuficiente (Arreguy, 2008, p.8).

2.4 ENTRE ETERNIDADES E PRESENTISMOS

Há uma verdade universal sobre o tempo: ele tem uma direção. Você nunca pode voltar no tempo, apenas adiante em direção ao futuro. Essa é a flecha do tempo, que deixa cicatrizes em tudo, através da terra e além (...) Da infância à velhice, todos viajamos através do tempo na mesma direção. Envelhecendo a cada dia. A flecha do tempo nos conduz através desses estágios da vida, nos molda e define quem somos, de nossos primeiros instantes até o último. Nada é imortal (Fowler, 2022).

Talvez as duas principais teorias que busquem explicar exatamente o que é o tempo, no campo da física, sejam o presentismo e o eternalismo. A forma como a flecha do tempo é vista e entendida tem sido objeto de fascínio geral por muitos anos, retratada na cultura pop através, principalmente, de filmes, como “*De volta para o futuro*” e “*A chegada*”.

O presentismo, como o nome indica, diz que apenas o presente é real. Sob a premissa do presentismo, o passado é uma configuração do universo que já existiu, e o futuro se refere a uma configuração ainda a ser determinada. O Eternalismo, em contraste, afirma que passado e futuro são igualmente reais ao presente (Buonomano, 2017, p.18). (Tradução livre)

Buonomano explica ainda que, de acordo com o presentismo, “apenas o presente é real, como indica o nome”. O passado já não existe mais, não pode ser mudado, e o futuro está aberto ainda para ser escrito. Essa forma de entender o tempo costuma ser a mais comum, especialmente em áreas fora da física, como demonstra a citação do início do tópico. O documentário Enigmas do Universo (*Our Universe*, no original), escrito por David Fowler,

sequer menciona a possibilidade de o tempo não funcionar como uma flecha inescapável. Não por negligência, falta de pesquisa ou algo do tipo, mas simplesmente por ser uma visão completamente racional e de senso comum sobre a passagem do tempo.

O fato de o presentismo ser a forma principal e mais intuitiva de como as pessoas percebem ou entendem a passagem do tempo, pode ajudar a explicar alguns comportamentos e linguagens das sociedades modernas como “*live life to the fullest*”, viva intensamente, slogans que nos contam a história de que o tempo está passando por nós e precisamos aproveitar enquanto podemos. Afinal de contas, pode até não ser assim que o tempo funciona no campo da física, mas certamente é a forma como o sentimos e experienciamos. Não vemos ninguém ficando mais jovem, voltando dos mortos ou viajando no tempo, portanto nada mais justo do que assumir que, ou estamos passando pelo tempo, ou ele está passando por nós.

Já em uma visão eternalista, o tempo foi existe em uma dimensão completa, na qual passado, presente e futuro são igualmente reais, dando assim uma quarta dimensão ao nosso universo (o tempo), além das outras três dimensões espaciais – um universo em bloco, na terminologia mais precisa da teoria. Um ponto no espaço em nada difere de um ponto no tempo, pois todos os momentos são igualmente reais em todas as localizações do espaço. Um pensamento que vai de encontro ao nosso senso comum, causando desconforto em alguns, e abrindo um sorriso em outros com o mar de ideias que se cria ao vislumbrar todas as possibilidades.

Buonomano propõe um experimento. Imagine que nos coloquem para assistir a um vídeo do movimento da lua ao redor da Terra, bem como da Terra ao redor do sol. Poderíamos tranquilamente escrever uma série de equações para descrever esses movimentos. No entanto, após o término do vídeo, nos contam que ele foi colocado de trás para frente. As equações estariam completamente erradas? Não. Tudo o que seria preciso fazer é inverter o sinal da variável de tempo, t , para representar adequadamente as órbitas. Da mesma forma, se nos contassem que o vídeo era de um milênio atrás, as equações ainda valeriam.

As leis de Newton são agnósticas quanto à direção do tempo (...) e o mesmo é verdade para as equações da relatividade e mecânica quântica. As leis da física não designam nenhum significado especial à direção do tempo, ou de qualquer momento específico no tempo: o passado, presente e futuro são iguais. As leis fundamentais da física parecem insinuar que o agora está para o tempo assim como o aqui está para o espaço (Buonomano, 2017). (Tradução livre)

A noção de que passado, presente e futuro são igualmente reais desafia totalmente nossa visão da realidade. Então, físicos e filósofos preferenciam o eternalismo sobre o presentismo, devem ter boas razões para fazê-lo. Estas são três das razões segundo Buonmano (2017): as leis da física não propiciam evidência de que o agora é mais especial do que o aqui, implicando que todos os momentos no tempo são igualmente reais a qualquer localização no espaço; a relatividade estabelece que dois eventos, experienciados como simultâneos por um observador, não será simultâneo na referência de outro observador, e, portanto, todos os momentos no tempo são eternamente dispostos no bloco do universo; há soluções para as equações da relatividade geral que implicam que a viagem no tempo é possível, e, portanto, que vivemos em um universo eternalista no qual o passado e futuro já estão, em algum sentido, “lá fora”. Nas palavras do matemático e físico Roger Penrose, “me parece que há severas discrepâncias entre o que nós sentimos conscientemente, em relação ao fluxo do tempo, e o que as nossas (maravilhosamente precisas) teorias dizem sobre a realidade do mundo físico” (*apud* Buonmano, 2017, p. 161, tradução livre).

Há uma verdade sobre o fluxo do tempo? Provavelmente. Nossa compreensão atual permite descobrir essa verdade? Ainda não. No entanto, os exercícios de pensamento desse tópico nos ajudam a compreender o quão complexo é o assunto, ainda mais quando convidamos os físicos e filósofos para a conversa. Apenas mais um aspecto interessante do tempo, que mais tarde nos ajudará a entender alguns comportamentos modernos moldados na era da aceleração.

2.5 TEMPO PROSPECTIVO E RETROSPECTIVO

Na maior parte, nossos ancestrais estiveram mais interessados no tempo prospectivo do que retrospectivo (Buonmano, 2017). (Tradução livre)

Chegamos ao item mais prático do trabalho. Vamos dar um tempinho na teoria e partir para os exercícios mentais. O primeiro, proposto por Buonmano (2017), te pede que considere dois cenários nos quais você depende da sua habilidade de estimar durações temporais. Primeiro, em uma festa na qual você está falando com suas amigas Ana e Luiza. Ana pede para que você a lembre, em 5 minutos, de que ela deve tomar um remédio. **Tempo prospectivo, que depende dos circuitos de temporização do cérebro.** No segundo cenário, Ana pede licença e se retira, e 5 minutos depois Luiza te pergunta: “faz quanto tempo que ela foi embora?” **Tempo retrospectivo, uma tentativa de inferir a passagem fazendo a reconstrução mental de eventos na sua memória.**

Nos dois casos você precisou estimar o tempo passado, mas o seu cérebro não usa o mesmo mecanismo para contar a passagem do tempo. Para o cérebro, essas duas tarefas são completamente diferentes. No primeiro, você sabia que iria precisar contar o tempo, e pôde começar uma marcação, como um cronômetro mental. No segundo, seu cronômetro de nada adianta, pois nunca te disseram quando iniciá-lo (Buonomano, 2017). (Tradução livre)

Agora vamos a um exemplo de memória. Imagine que você está saindo de férias com seus amigos para a praia. No entanto, quando todos já estão no aeroporto, descobrem que o voo foi atrasado em 5 horas. 5 horas que parecem não passar, nas quais o tempo se arrasta. Você já reparou na cor do tênis de todas as pessoas do aeroporto, decorou todos os nomes das lojas, seu celular está sem bateria, a velhinha que antes parecia simpática agora mostra sua verdadeira face e pede para dar uma palavra com o gerente. Todos ao seu redor já estão com expressões faciais que gritam impaciência, e o cansaço físico já bateu de tanto esperar. Finalmente chega a hora de embarcar. Ufa! Nos três dias seguintes você se diverte com seus amigos, indo a restaurantes fazendo passeios culturais, experimentando o café da manhã do hotel e tomando banho de mar. Mas poxa, tudo parece acabar tão rápido. Mal viu o tempo passando. Uma semana depois, aquele tempo esperando no aeroporto parece ter sido um piscar de olhos, uma experiência vazia que quase não deixa memórias, enquanto a viagem deixa fortes lembranças e temos até mesmo a impressão de que poderia ter durado mais tempo. “Puxa vida, fizemos aquilo tudo em só 3 dias mesmo?!”. No tempo prospectivo, a espera no aeroporto durou muito mais que 5 horas, enquanto que em retrospectiva mal lembramos daquele momento; os dias com os amigos passam rápido no tempo prospectivo, mas em retrospectiva temos memórias vívidas que durarão para sempre.

Por fim, um experimento realizado em 2009 por Whiting e Donthu, que demonstra como fatores externos podem influenciar na nossa contagem do tempo prospectivo e retrospectivo. Os pesquisadores testaram diversas formas de atendimento em telemarketing, para descobrir qual teria menor diferença quando os consumidores tentassem adivinhar qual achavam que teria sido seu tempo de espera até ser atendido x o tempo de espera real. Algumas das descobertas nada chocantes: 1) clientes com assuntos mais urgentes a serem tratados eram mais prováveis de inflar a estimativa do tempo que esperaram para serem atendidos (como alguém que espera um avião atrasado no aeroporto); 2) Quanto maior a diferença entre o tempo percebido e o tempo passado de verdade, menos satisfeito ficava o consumidor; 3) Clientes que esperavam com uma música ao fundo inflavam o tempo de espera; 4) No entanto, a estimativa de erro diminuía significativamente quando os clientes gostavam da música sendo tocada (estavam entretidos, e possivelmente, no tempo retrospectivo a experiência foi rápida). O conceito de

tempo prospectivo e retrospectivo será fundamental para entendermos, no tópico 6.0, como algumas atividades modernas parecem burlar essa lógica, sendo de curta duração tanto no tempo prospectivo quanto no retrospectivo.

2.6 SOBRE O TEMPO PRESENTE: GLOBALIZAÇÃO E ACELERAÇÃO

Graças às possibilidades ilimitadas de filtragem e personalização, indivíduos fisicamente próximos podem habitar universos incomensuráveis e sem comunicação. No entanto, a grande maioria desses micromundos é, apesar de seus conteúdos manifestamente diferentes, monotonamente semelhante em seus padrões e segmentações temporais (Rosa, 2022).

Neste tópico, vamos entender um pouco melhor a relação entre aceleração social, globalização e formas de consumo. Sendo bem honesto com o leitor, conceituar a globalização não é uma tarefa que me anima. Apesar de ser um fenômeno relativamente novo, me parece que o tema é tão presente, tão sentido e discutido pelo cidadão moderno desde a época de escola, que não é conceitualizá-la, mas sim discutir algumas de suas principais **consequências**, causadas em um contexto de aceleração social, que me anima. Segundo (Guitarrara, s.d), “a fase recente da globalização marca a consolidação do capitalismo financeiro enquanto nova fase do sistema capitalista, sendo empresas transnacionais e o mercado dois dos principais agentes nesse novo cenário”. Um cenário perfeito para que o fenômeno da aceleração social prospere, com um mercado mundial pujante, consumista e aberto, sempre incentivando consumo e produção, independente da situação.

A contemporânea globalização é o crescente fluxo de negócios, finanças, cultura, ideias e pessoas proporcionado pelas sofisticadas tecnologias de comunicação e viagens e pela difusão mundial do capitalismo neoliberal e é também, as adaptações e resistências locais e regionais contra estes fluxos (Lewellen, 2002, p.78 apud Sato, 2012)

A globalização foi uma das principais responsáveis pelo encurtamento das distâncias e, de certa forma, por homogeneizar parte da cultura mundial acelerada, com a superação das barreiras físicas. Gostaria de utilizar aqui a ideia de aldeia global cunhada por McLuhan, porém com algumas ressalvas. Segundo McLuhan, as novas tecnologias, à medida que evoluíssem, encurtariam cada vez mais as distâncias entre as pessoas de tal forma que o mundo poderia ser visto como uma pequena aldeia, com todos os seus cidadãos conectados e interligados.

Essa situação [a de uma sociedade oral onde a interdependência resulta da interação necessária às causas e aos efeitos na totalidade da estrutura] é típica de uma aldeia e, desde o advento dos meios eletrônicos de

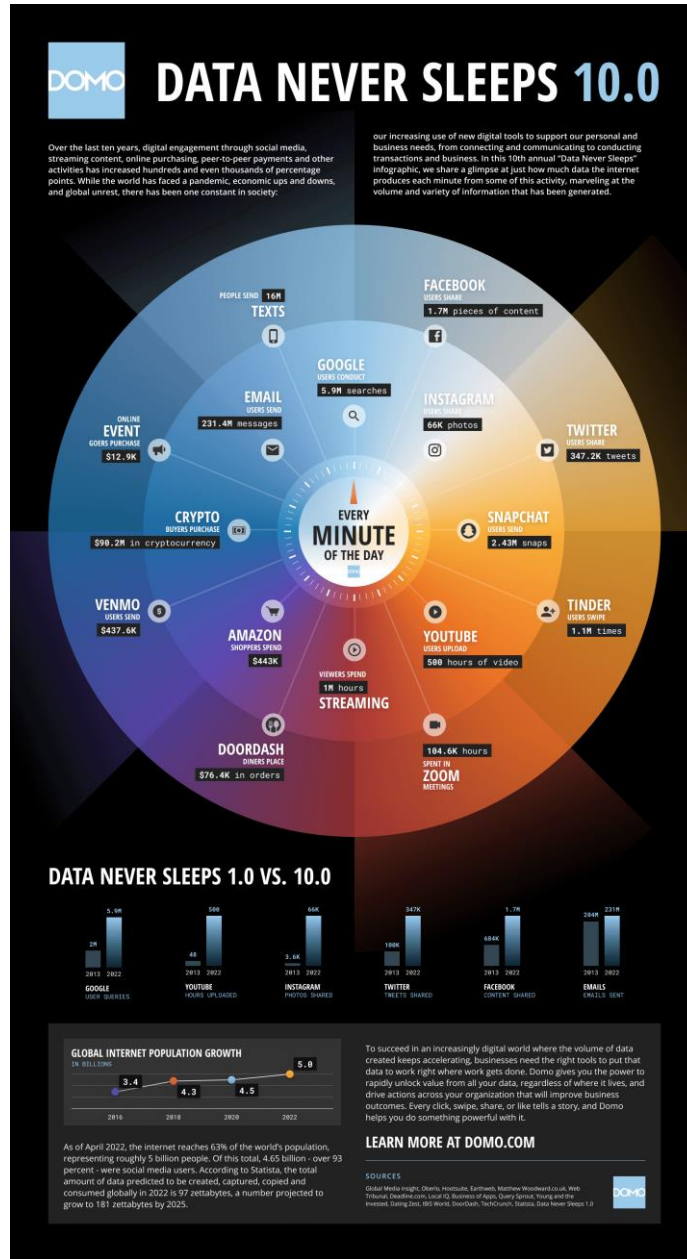
comunicação, da aldeia global. Também é o mundo da publicidade e das relações públicas que é o mais consciente dessa nova e fundamental dimensão que é a interdependência global (McLuhan, 1962, p. 38 apud Tremblay, 2003).

No entanto, quando falarmos em aldeia global, pensaremos mais no conceito do que na ideia de uma aldeia física, que remete ao estereótipo do “lugar calmo e agradável situado em um ambiente idílico, sem barulho nem poluição, onde vivem em harmonia, amor e amizade os membros de uma pequena comunidade” (Tremblay, 2023). De forma alguma vejo o mundo globalizado de hoje como um local calmo e pacífico, assim como não vejo como verdadeira a utopia de McLuhan de todas as pessoas estarem conectadas e interligadas. Mas vejo, sim, o conceito de aldeia global fazendo sentido quando pensamos no encurtamento das distâncias e na influência que certas culturas podem ter sobre outras, assim como um vizinho de uma cidadezinha pequena, ou de uma aldeia, teria sobre outro. E é com esse sentido que utilizaremos o termo neste tópico.

A empresa especializada norte-americana Domo, que trabalha com compilados de dados e informações da internet, divulgou um infográfico sobre tudo o que acontece em apenas um minuto na internet, com dados de 2022. O chamado *Data Never Sleeps 10.0*, traz as seguintes informações: em abril de 2022, a internet atingiu 63% da população mundial, o que significa aproximadamente 5 bilhões de pessoas. Desse total, pouco mais de 93% são usuários de redes sociais.⁷ Um claro indício do aumento da conexão entre usuários de diferentes partes do mundo, que compartilham espaços semelhantes na internet.

⁷ Pesquisa e figura disponíveis em: <https://www.domo.com/data-never-sleeps>

Figura 6: o que acontece em 1 minuto na internet



Fonte: Domo

Com a formação de uma aldeia global e compartilhamento cada vez mais intenso de fluxos de informação entre culturas diferentes, há uma tendência de os hábitos que são demonstrados nas principais potências serem reproduzidos e normalizados em outras nações. As particularidades de cada país nunca deixarão de existir, mas é notável a padronização de alguns comportamentos, por exemplo, envolvendo a linguagem. *Drive-Thru, Home-Office, Lockdown, Live, Delivery, Black-Friday, Job, Deadline*, são todas palavras estrangeiras

incluídas no vocabulário moderno da língua portuguesa, mas com as quais estamos familiarizados, afinal a maioria delas (se não todas) apareceu em nosso cotidiano de forma natural, sem que alguém precisasse nos ensinar o que elas significam ou nos forçar a incorporar no dia a dia.

Essa tendência de darmos grande destaque e atenção às línguas mais faladas internacionalmente é uma tendência mundial. A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), calcula que existam cerca de 6 mil idiomas no mundo, dos quais 2.500 têm sua existência ameaçada (Grotefels, 2017). De acordo com a linguista internacional, Lera Boroditsky, citada no tópico 2.3, nossa linguagem consegue moldar a forma como pensamos. Populações com diferentes recursos de linguagem podem entender o tempo de forma diferente, perceber o mesmo objeto de formas distintas dependendo da forma como ele é expresso em seu idioma, e até mesmo possuir um senso diferente de direção dependendo da forma como se orientam por meio de palavras. Mas o que acontece quando culturas e linguagens começam a se homogeneizar cada vez mais?

Esse fenômeno linguístico é apenas um dos sintomas desse processo de homogeneização da cultura mundial. Outros fatores como hábitos de consumo, conteúdo consumido na internet e em *streamings* e lógicas trabalhistas também tem uma tendência de serem cada vez mais parecidos mundialmente. Podemos dar um exemplo prático sobre como isso pode afetar o mercado de comunicação, com o caso dos artistas visuais da Marvel. Se vivêssemos em um cenário no qual o conteúdo midiático não fosse tão compartilhado mundialmente, a produtora norte-americana se planejaría para atender quase que exclusivamente o público interno do país, sem se preocupar com o mercado internacional, seus diferentes públicos e datas de lançamento.

Em um cenário de cultura globalizada, no entanto, o estúdio não pode se dar ao luxo de pensar apenas em seu país ou em algum mercado específico. Há um mundo todo para ser atendido, e por mais que a população dos Estados Unidos tenha hábitos de consumo mais intensos do que qualquer outra nação, o volume da demanda do mundo supera a de qualquer país isolado. Não apenas isso, mas a pressão que o **público** norte-americano faz sobre os artistas visuais, para que concluam seus trabalhos o mais rápido possível, agora será feita da mesma forma por brasileiros, italianos e japoneses nas redes sociais, já que o mundo todo espera por aquele conteúdo específico. E as cobranças feitas ao estúdio, resultado de uma impaciência

globalizada, também são repassadas dos produtores aos artistas visuais, afinal eles são parte essencial do processo atual de produção.

Drexel Heard, um artista visual inserido no mercado de Los Angeles, em entrevista ao repórter David Smith, do veículo *The Guardian*, no artigo *'Bullying is a problem': visual effects artists speak out against Marvel*⁸, afirma: “o time de efeitos visuais tem carregado o maior fardo nos filmes da Marvel, agora que tudo é filmado em telas verdes, em salas à prova de som que requerem mais efeitos visuais e menos efeitos práticos”. (Tradução livre). A forma como a sociedade moderna entende o consumo parece estar enraizada em todas as nações e a lógica de que a roda não pode parar de girar, assim como a aceleração social, surge como um fato. O cenário de aldeia global (com as ressalvas que fizemos ao termo) também ajuda a reforçar esse pensamento. Não parece haver motivos lógicos para desacelerarmos produção ou consumo, e então seguimos nesse ritmo insano. Se o resto do mundo está inserido e interconectado em uma lógica na qual produção e consumo devem ser contínuos e ininterruptos, espera-se também que artistas produtores de conteúdo sigam no mesmo ritmo. Independente das condições de trabalho, dos prazos ou das expectativas do público, a ordem é fazer, fazer e fazer, sem parar. “Vivemos todos em um único mundo” (Giddens, 2000).

Pode-se dizer que o ‘consumismo’ é um tipo de arranjo social resultante da reciclagem de vontades, desejos e anseios humanos rotineiros, permanentes e, por assim dizer, ‘neutros quanto ao regime’, transformando-os na principal força propulsora e operativa da sociedade, uma força que coordena a reprodução sistêmica, a integração e a estratificação social, além da formação de indivíduos humanos, desempenhando ao mesmo tempo um papel importante nos processos de auto-identificação individual e de grupo, assim como na seleção e execução de políticas de vida individuais. (Bauman, 2008, p. 41 apud Souza et al, 2018)

3 HIPÓTESE DE PESQUISA

A sociedade moderna enfrenta pequenos desafios diários produzidos pela combinação entre a precarização do campo do trabalho e a aceleração social, como os prazos cada vez mais apertados e o consumismo generalizado. Um dos principais efeitos dessa combinação é a produção de um tédio excitado e um aumento da impaciência, que se traduzem no incentivo ao consumo desenfreado. Pequenos fatores que, somados, formam uma estrutura esmagadora, que culminará em uma percepção de tempo geral acelerado e entediado. Aliada a uma nova lógica

⁸ Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2022/aug/03/marvel-disney-visual-effects-artists-speak-out>

de produção adotada por grandes estúdios de cinema, que por vezes privilegia a quantidade de lançamentos à qualidade, essa aceleração social causará não apenas problemas na linha final de produção de alguns profissionais de comunicação, mas também uma sociedade entediada pela excitação. O caso que iremos verificar será o de produtores visuais da gigante americana, Marvel, que é um dos símbolos mais importantes inseridos na lógica de produção global da aceleração.

4 O ESTUDO DE CASO

4.1 A MARVEL: CINEMA E ESPERA ENTEDIADA

O “conteúdo” visual e auditivo é na maioria das vezes um material efêmero, substituível, que, além de sua condição de mercadoria, circula para habituar e validar nossa imersão nas exigências do capitalismo do século XXI (Crary, 2013, p.42)

Nosso estudo de caso situa-se na lógica *hollywoodiana* de produção. Trata-se de um caso emblemático de produção global de conteúdos visuais e auditivos relacionados à aceleração social. O objetivo aqui é mostrar como essa lógica de produção cinematográfica se torna um fator essencial na precarização de certas condições de trabalho dos artistas visuais do mundo do cinema moderno, assim como na produção de uma sociedade profundamente marcada pelo tédio da excitação. De fato, *Hollywood* se acostumou a ser referência mundial quando se trata da produção de grandes filmes, especialmente a partir dos anos 1960, quando os norte-americanos passaram a investir em *blockbusters* com orçamentos milionários, pensados para agradar os mais diversos tipos de público (Kreutz, 2019). São centenas de filmes produzidos todos os anos, para todas as idades e todos os gostos. No entanto, um certo padrão de produção aparece com mais frequência, especialmente nos últimos 20 anos. Com o público geral passando a frequentar menos os cinemas, especialmente com o aumento da facilidade e conforto de se assistir aos filmes em casa, com adventos como o DVD e o *Streaming*, a indústria cinematográfica precisou se adaptar.

Hollywood abordou essa mudança de maneira conservadora, apostando cada vez mais em projetos de baixo risco e lucro garantido: franquias, reboots, remakes e sequências de grandes sucessos, ao invés de produções originais (...). Com o passar dos anos, a indústria cinematográfica viu seus filmes se tornarem mais dinâmicos e ambiciosos, com cortes cada vez mais rápidos e uma grande quantidade de efeitos digitais. A necessidade de atrair multidões provocou uma mudança no tom e nas técnicas de fazer cinema (Kreutz, 2019).

Um exemplo concreto dessas mudanças é o fato de hoje não ser incomum que precisemos fazer um “dever de casa” antes de irmos assistir a um filme no cinema. A obra,

sozinha, não sustenta um significado grande o suficiente para justificar sua existência, e por isso, assistir aos vários filmes anteriores para entender o que se passa no novo passou a ser indispensável. A obra passa a ser, portanto, um produto comercial que antes de tudo precisa ser longo e rentável. Alguns exemplos atuais notáveis de franquias que buscam explorar ao máximo seu produto são *Velozes e Furiosos*, que segue rumo ao seu 11º filme; *John Wick*, com quatro filmes e uma série, encaminhando a sequência com o 5º filme; *Transformers*, com sete filmes feitos; *Jurassic Park*, com três novos filmes feitos a partir de 2015, que deram sequência à saga anterior, também de três filmes; e *Star Wars*, com impressionantes vinte e duas produções, contando com filmes, séries e animações.

Atualmente, as gerações que cresceram assistindo a vídeos na televisão e vídeos curtos na internet são as maiores frequentadoras das salas de cinema. As mais bem-sucedidas (histórias) exploram múltiplas sequências e spin-offs para permanecer no topo das vendas, mantendo seus roteiros em um território “seguro”, sem grandes ousadias, e apostando no bom humor para entreter os espectadores (...). Para os grandes estúdios, além da necessidade de atrair grandes bilheterias, é importante investir em franquias que permaneçam populares durante muitos anos, possibilitando a venda de outros produtos – como roupas e brinquedos (Kreutz, 2019).

Vejamos outro exemplo. Das 20 maiores bilheterias da história, apenas uma delas não é do século XXI, e apenas uma não se encaixa nas categorias de franquia/saga ou adaptação. Coincidentemente (ou não), é o mesmo filme que deixa de cumprir os dois critérios (Titanic).

Legenda:

Franquia/saga

Adaptação

FILME	ANO	BILHETERIA (EM US \$)
Avatar	2009	2 923 706 026
Vingadores: Ultimato	2019	2 799 439 100
Avatar: O Caminho da Água	2022	2 320 250 281

Titanic	1997	2 264 743 305
Star Wars: O Despertar da Força	2015	2 071 310 218
Vingadores: Guerra Infinita	2018	2 052 415 039
Homem-Aranha: Sem Volta pra Casa	2021	1 921 847 111
Jurassic World	2015	1 671 537 444
O Rei Leão	2019	1 663 075 401
Os Vingadores	2012	1 520 538 536
Velozes & furiosos 7	2015	1 515 341 399
Top Gun: Maverick	2022	1 495 696 292
Frozen II	2019	1 453 683 476
Barbie	2023	1 440 380 000
Vingadores: Era de Ultron	2015	1 405 018 048
Super Mario Bros. O Filme	2023	1 360 325 400
Pantera Negra	2018	1 349 926 083
Harry Potter e as Relíquias da Morte: Parte 2	2011	1 342 359 942

Star Wars Episódio VIII Os Últimos Jedi	2017	1 334 407 706
Jurassic World: Reino Ameaçado	2018	1 310 466 296

Fonte: Box Office Mojo

Essa atual zona de segurança na qual se encontram os estúdios acaba por substituir a necessidade de uma produção de qualidade por uma produção acelerada, em uma lógica que foca primariamente no volume de material produzido, algo que veremos com mais profundidade mais adiante (tópico 6.2).

A nova lógica para a produção cultural, em que impera a velocidade de lançamento e a rapidez de produção em detrimento da qualidade dos produtos, talvez tenha em seu melhor exemplo a gigante *Marvel Entertainment*, responsável por algumas das maiores bilheteiras da história do cinema e produtora dos filmes dos *Vingadores*. No entanto, na semana em que enviamos esse trabalho à banca, um fato novo chama a atenção. O novo lançamento da gigante norte-americana parece não estar indo bem nas bilheteiras. *As Marvels*, teve uma queda de bilheteria de 79% entre a primeira e segunda semana de estreia, a maior da história do estúdio. Recentemente, outros filmes de franquias de super-heróis também sofreram duros golpes na bilheteria global, como *The Flash*, *Shazam* e *Adão Negro*. Sinais importantes de que esse formato moderno pode estar começando a ficar saturado, até mesmo do ponto de vista comercial.

Além disso, o estúdio tem recebido críticas severas de seus artistas de efeitos visuais. Alguns deles alegam casos de stress excessivo, privação de sono e má alimentação por conta de demandas complicadas em prazos curtíssimos a serem cumpridas. Esses artistas criaram fóruns na rede social *Reddit*, onde compartilham suas experiências com a empresa. Segundo um deles, com o nome de usuário RANDVR, “estou no meu terceiro projeto seguido da Marvel e literalmente acabei de acordar às 5h30 de um sábado, estressado, pensando que não quero mais fazer isso”. A postagem foi posteriormente deletada pelo autor, mas há outros *Subreddits*, ou postagens no site *Reddit*, que abordam o tema.

Em uma delas, um usuário alerta sobre os perigos de expor empresas desse tamanho na internet. “É bom lembrar que você provavelmente não é tão anônimo quanto pensa na internet e neste *reddit* em particular. Por favor lembre-se de suas obrigações legais, não por não apoiarmos as pessoas falando sobre as coisas ruins que acontecem na indústria, mas porque não queremos ver pessoas sofrendo por esses comentários (Tradução livre)“, afirmou o usuário anônimo *axiomatic*. “Marvel e Disney têm um histórico de investigar quando sentem que pessoas podem ter violado seus Acordo de não divulgação (Non-disclosure agreement/NDA), então leve-os muito a sério e considere suas ações e palavras cuidadosamente”, ele completou.⁹

Mas quem são esses profissionais dos quais tanto falamos, e que parecem ter grandes dores trabalhando nos projetos da Marvel? Os artistas visuais, ou *Visual Effect Artists – VFX Artists*, trabalham criando imagens fotorealistas e geradas digitalmente. Eles são os grandes responsáveis por criar cenários a partir daquelas famosas telas verdes que vemos nos bastidores de gravações de cinema. Grandes personagens, como *Hulk*, *Thanos* e dezenas de outros do catálogo da Marvel, são imagens geradas por computador (computer-generated imagery – CGI), produzidas por esses artistas. Além disso, praticamente todas cenas de luta (que são muitas) desses filmes, passam pela sala dos *VFX*, nem que seja para receber uns retoques finais. Apenas com esse breve cenário, já é possível entender a dimensão da importância do trabalho desses artistas para a indústria cinematográfica moderna.

⁹ A discussão completa pode ser conferida na íntegra pelo seguinte link:
https://www.reddit.com/r/vfx/comments/vxaqsn/vfx_artists_are_refusing_to_work_with_marvel_due/

Figura 7: comparação entre tomada do estúdio e resultado final após trabalho dos artistas visuais



Fonte: Marvel Studios

Os casos de más condições de trabalho citados nos parágrafos anteriores, em parte provocados, ou agravados, pelo aumento global da aceleração social e do aumento de expectativas dos consumidores, precisam ser aprofundados. Primeiro, vamos dar um breve panorama sobre a história da Marvel e sua atual situação no mercado cinematográfico.

Originalmente criada em 1930 como uma editora de histórias em quadrinhos, com o nome de *Timely Comics*, a companhia desde cedo se propôs a contar histórias de super-heróis. A empresa teve um bom crescimento especialmente a partir da década de 1940, com a criação de seu primeiro herói patriota, o Capitão América. “O patriotismo sempre foi um elemento muito forte na cultura estadunidense e o momento de guerra vivido no mundo favoreceu à editora que soube atingir o ponto fundamental para tornar as histórias em quadrinho uma febre nos Estados Unidos” (Gasparetto, s.d).

Ao longo das décadas, a companhia passou por altos e baixos, mas sempre conseguiu se manter relevante no imaginário da cultura popular norte-americana, com a patente de personagens super populares, como o “Hulk”, “Quarteto Fantástico”, “Homem-Aranha” e etc, sendo estes dois últimos uma criação de dois ícones da Marvel, Stan Lee e Steve Ditko. Nos dias atuais, a Marvel parece ter atingido o auge de sua popularidade e relevância, especialmente

após ter sido adquirida, em 2009, pela *Walt Disney Company*, por quatro bilhões de dólares (Gasparetto, s.d). Dados de 2023 do site especializado *ShowMeTech*, mostram que o estúdio produziu 33 filmes e 10 séries de TV em um espaço de apenas 15 anos, com mais 7 filmes e 5 séries programadas para serem lançadas até 2026. Números que ajudam a entender o fenômeno mercadológico da Marvel. Da lista das 20 maiores bilheterias da história do cinema, que vimos anteriormente, 6 são filmes da *Walt Disney Studios* e produzidos pela Marvel. Sem a contar os outros 3 filmes que passaram a marca de 1 bilhão de dólares (“Homem de Ferro 3”, “Capitão América: Guerra Civil”, “Homem-Aranha: Longe de Casa”) e as dezenas de produções que atingiram marcas financeiras memoráveis.

Mas para o caso que vamos analisar mais à frente, de más condições de trabalho para os artistas visuais da empresa, mais importante do que seu sucesso financeiro, a Marvel possui hoje uma grande influência e poder sobre as decisões tomadas na indústria cinematográfica. Em 2019, por exemplo, 80% das salas de cinemas brasileiras foram ocupadas com a exibição de *Vingadores: Ultimato* (Folhapress, 2019), restando míseros 20% para serem divididos entre todas as outras produções, fossem elas nacionais ou internacionais. Uma demonstração clara de imposição e dominância sobre outras produtoras e estilos cinematográficos.

A padronização da experiência em tão larga escala implica a perda da identidade e da singularidade subjetivas; também conduz ao desaparecimento desastroso da participação e criatividade individuais na construção dos símbolos que trocamos e compartilhamos entre nós (Stiegler, apud Crary, 2013, p.41).

Essa influência e imponente são demonstradas também nos bastidores. Em entrevista ao repórter Chris Lee do *Vulture*, um site de notícias, entretenimento e cultura pop americano, um dos artistas visuais que trabalhou em projetos da Marvel explica como os prazos apertados e cobranças exageradas sobre as artistas visuais parecem ser um sintoma comum em diversas empresas do segmento, mas com um agravante em seu caso. O depoimento do artista foi concedido à coluna *Anonymous in Hollywood*, que tem como premissa manter a identidade do colaborador anônima.

Alguns dos problemas que mencionei são universais para todos os filmes e projetos. Mas não é todo cliente que tem o poder de Bullying da Marvel (...). O estúdio tem muito poder sobre as produtoras, simplesmente porque há tantos filmes blockbusters sendo feitos um atrás do outro. Se você chatear a Marvel de alguma forma, há uma boa chance de que não será escolhido para continuar nos projetos futuros. Então as produtoras se curvam e fazem de tudo para manter a Marvel feliz (Lee, 2022). (Tradução livre)

O primeiro motivo que me levou a investigar a precarização do trabalho dos artistas visuais nessa indústria foi justamente o fato de ser um “fã distante” do estúdio. Já assisti a cerca de dez filmes e duas séries do Universo Cinematográfico da Marvel (UCM). Com esses números, alguém que não é familiar com o ritmo de produção atual poderia pensar “nossa, ele certamente já viu todas as produções feitas e é um grande fã desse universo”, quando na verdade não cheguei a conferir $\frac{1}{4}$ do que já foi feito pelo estúdio. Esse ritmo acelerado me chamou atenção. “Como poder ser possível que esperar 6 meses por um filme ou uma série tenha se tornado muito? Deve haver alguma consequência para aqueles que estão produzindo”, pensei. E parece que, afinal de contas, há sim consequências graves quando se adere a um ritmo de produção acelerado. Como forma de ilustrar tais ideias citamos alguns depoimentos de artistas visuais e suas dores. Essa coleta de depoimentos não foi um processo tão simples, considerando a influência da produtora e o medo desses artistas em sair à público para expor condições de trabalho impróprias. Muito do material coletado veio de depoimentos anônimos desses artistas, publicados em sites e redes sociais. Outros vieram de artistas já consagrados nesse mercado ou daqueles que desistiram de seguir na carreira.

O método utilizado para recolher estes depoimentos foi baseada na etnografia em rede (Flick, 2008). Para o autor, a etnografia considera o ato de escrever a respeito do que foi estudado como sendo algo, no mínimo, tão importante quanto a coleta e a análise dos dados. Segundo Oliveira (2016), “a etnografia alude ao movimento de pesquisa voltado para a compreensão de grupos sociais específicos: sua cultura, seus comportamentos, sua linguagem, enfim, dedica-se ao entendimento quanto aos significados que dada comunidade atribui ao mundo”. Uma técnica que pareceu adequada, considerando o contexto de difícil acesso a esses artistas visuais, tanto pela necessidade de anonimato quanto pelas distâncias físicas.

Há muitas conexões entre o ciberespaço e “a vida real” que devem ser consideradas. Desse modo, a internet é, ao mesmo tempo, uma cultura e um produto cultural. A comunicação mediada pode ser deslocada espacial e temporalmente. Não é necessário estar no mesmo tempo e no mesmo espaço para observar o que acontece entre membros de um grupo virtual. (Flick, 2008, p.247)

Por meio da etnografia em rede, Ball e Olmedo (2013, p. 35 apud Estormovski, 2022) indicam que é possível “investigar as trocas e transações entre os participantes e os papéis, ações, motivações, discursos e recursos dos Teoria e Prática da Educação dos diferentes atores envolvidos”. Através deste procedimento metodológico, portanto, fizemos a coleta desses depoimentos os quais nos permitiram uma análise qualitativa das percepções e comportamentos

do grupo estudado. Pela análise qualitativa procuramos discutir, ao longo de todo o trabalho, tais percepções, seus significados e vínculos sociais com o campo profissional do audiovisual, considerando o contexto de aceleração social, consumismo, anonimato e esgotamento de profissionais do presente setor.

5 ANÁLISE DESCRITIVA

Depoimentos de Peter Allen, artista visual e ex professor de cinema e televisão na Universidade de Melbourne, em entrevista à repórter Jennifer Bisset, do veículo CNET, no artigo *Marvel's VFX Artists Are Suffering - and Starting to Speak Out*.¹⁰

Te entregam um número de cenas e você espera que na média elas acabem não sendo tão complicadas ou difíceis, ou que o cliente não foque em detalhes pequenos e continue mandando as cenas de volta para serem refeitas. (Tradução livre)

Como alguém do meio, os artistas visuais estão entre os alvos mais fáceis para os fãs reclamarem, especialmente se houver vazamentos ou a divulgação de cenas ainda não finalizadas. (Tradução livre)

Esse momento pode ser ideal para formar um sindicato para os artistas visuais. Há uma demanda grande por esses profissionais, então há uma atípica oportunidade para essa classe se organizar, visto as produtoras precisam muito deles”. (Tradução livre)

Depoimentos de Dhruv Govil, um artista visual que contribuiu com filmes como *Guardiões da Galáxia* e *Homem-Aranha: De Volta pra Casa*, postados em suas redes sociais.¹¹

Trabalhar nas produções da Marvel foi o que me levou a deixar a indústria. Eles são clientes horríveis, e eu vi muitos colegas colapsarem após trabalharem em excesso, enquanto a Marvel limita o orçamento (Tradução livre)

O problema é que a Marvel é muito grande, e pode cobrar o que ela quiser. É um relacionamento tóxico. (Tradução livre)

¹⁰ Disponível em: <https://www.cnet.com/culture/entertainment/marvels-vfx-artists-are-suffering-now-theyre-speaking-out/>

¹¹ Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2022/aug/03/marvel-disney-visual-effects-artists-speak-out>

Depoimentos de Joe Pavlo, artista visual vencedor de dois prêmios *Emmy* (2005 e 2006) que trabalhou no filme *Guardiões da Galáxia*, em entrevista ao repórter David Smith, do veículo *The Guardian*, no artigo ‘*Bullying is a problem*’: *visual effects artists speak out against Marvel*.¹²

A indústria de efeitos visuais está cheia de pessoas incríveis, com muita boa vontade e que realmente se importam, mas no fim do dia, tudo está errado quando suas costas estão contra a parede e a Disney não para de enviar demandas malucas (...) Toda a boa vontade do mundo (da produtora) evapora quando tudo muda de última hora e eles decidem que vão substituir aquele personagem por um ator diferente, ou que vão mudar todo o ambiente - eles agora estão em um restaurante ao invés de um milharal. E tudo isso pode ser bem no último minuto de produção. (Tradução livre)

(Este comportamento) Pode ser caracterizado como Bullying, mas filtrado por várias camadas de gerenciamento, supervisão e hierarquia. (...) Não é como se o executivo da Disney pegasse alguém pelo pescoço e começasse a xingá-lo. É mais como uma atmosfera na qual todos sentem desesperadamente que essa é a coisa mais importante do mundo, e que se não a fizermos, estamos todos ferrados. (Tradução livre)

Bullying é um grande problema na nossa indústria, pois todos estão tão desesperados às vezes. Parece que há um alto nível de estresse e pressão para que esses trabalhos sejam terminados a tempo. (Tradução livre)

Ben Speight, um organizador na *Animation Guild*, entidade que representa artistas visuais da indústria cinematográfica, como parte da *International Alliance of Theatrical Stage Employees (IATSE)*.¹³

Essas são entidades com lucros incríveis, que certamente podem negociar melhor com os artistas visuais, que atualmente não tem um lugar à mesa. Essa é a realidade estrutural que está guiando as pessoas, como o artista visual da Marvel que decidiu compartilhar sua história de forma anônima com a *New York Magazine*. É um testamento a algo maior que uma história isolada. É algo que continuará a acontecer enquanto às pessoas estiverem trabalhando à mercê do estúdio. (Tradução livre)

¹² Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2022/aug/03/marvel-disney-visual-effects-artists-speak-out>

¹³ Disponível em: <https://iatse.net/marvel-studios-vfx-workers-file-for-unprecedented-union-election-at-national-labor-relations-board/>

Depoimentos anônimos

Depoimentos concedidos ao repórter Chris Lee do site de notícias, entretenimento e cultura pop americano *Vulture*, para ao artigo *I'm a VFX Artist, and I'm Tired of Getting 'Pixel-F-ked' by Marvel*, da coluna *Anonymous in Hollywood*.¹⁴

Alguns dos problemas que mencionei são universais para todos os filmes e projetos. Mas não é todo cliente que tem o poder de Bullying da Marvel (...). O estúdio tem muito poder sobre as produtoras, simplesmente porque há tantos filmes blockbusters sendo feitos um atrás do outro. Se você chatear a Marvel de alguma forma, há uma boa chance de que não será escolhido para continuar nos projetos futuros. Então as produtoras (visuais) se curvam e fazem de tudo para manter a Marvel feliz. (Tradução livre)

Quando eu trabalhei em um filme, foram quase seis meses de hora extra todos os dias. Eu estava trabalhando sete dias por semana, em uma média de 64 horas por semana, isso em uma boa semana. A Marvel genuinamente te faz trabalhar duro. Já vi colegas que sentaram ao meu lado, colapsaram e começaram a chorar. Já vi alguns tendo ataque de ansiedade ao telefone. (Tradução livre)

Outro ponto é que a Marvel é famosa por requisitar muitas mudanças durante o processo. Você já está sobrecarregado, mas aí entra a Marvel pedindo por mudanças constantes, e em excess comparado a outros clientes. E algumas mudanças são muito significativas. Talvez um mês ou dois antes de um filme ser lançado, a Marvel nos pede para mudar todo o terceiro ato. (...) Então não é uma situação muito agradável. Uma produtora de efeitos visuais não conseguiu terminar a tempo todas as cenas de refilmagens que a Marvel pediu (...) desde então, aquela produtora está na lista das que não trabalharão mais com a Marvel. (Tradução livre)

Parte do problema vem do próprio Universo Cinematográfico da Marvel – o grande número de films que ele tem. Ele marca datas, e é bem inflexível quanto a elas; ainda assim, está disposto a fazer refilmagens e grandes mudanças bem próximo das datas de lançamento. (Tradução livre)

Alguns dos problemas que mencionei são universais a quase todos os filmes, series e projetos. Mas você faz menos horas-extras nesses outros trabalhos e pode discordar um pouco mais dos diretores. Quando eles dizem algo como “ei, eu quero isso”, você pode dizer “isso não faz sentido”. Nem todo cliente tem o poder de bullying da Marvel. (Tradução livre)

¹⁴ Disponível em: <https://www.vulture.com/article/a-vfx-artist-on-what-its-like-working-for-marvel.html>

Os depoimentos seguintes foram coletados pela repórter Linda Codega, para o site de notícias *Gizmodo*, no artigo *Abuse of VFX Artists Is Ruining the Movies*. Os artistas visuais usaram dois pseudônimos, David e Sam.¹⁵ Vamos começar com os depoimentos de David.

O pior foi quando “Vingadores: Guerra Infinita” estava para ser lançado. Eles adiantaram a data de lançamento em um mês e não nos avisaram. (...) Eu me lembro de estar com a minha equipe, e um dos artistas chegou e falou: “você viram isso?” E ele mostrou o artigo dizendo que a Marvel havia adiantado a data de lançamento em um mês. Nós descobrimos através de uma matéria na imprensa que tínhamos um mês a menos para terminar todas as cenas. (Tradução livre)

Depoimentos de Sam.

A Marvel é o pior exemplo de muitos problemas da indústria. (...) Seria uma coisa se algumas vezes fosse ruim e outras não..., mas com a Marvel, parece que toda vez é a mesma coisa. Eles tendem a ser os piores possíveis, e consistentemente. (Tradução livre)

Eu não tive um dia de folga por cinco semanas. E não dias de 8 horas de trabalho, eram dias com mais de 10 horas de trabalho. E isso porque eles fizeram uma refilmagem um mês antes da estreia da série. Então nós literalmente recebemos novas cenas no final de dezembro, para uma série que estrearia no final de janeiro. (Tradução livre)

5.1 O TÉDIO GENERALIZADO

Por que o prazer da lentidão desapareceu? Ah, para onde foram aqueles que antigamente gostavam de flamar? Onde estão eles, aqueles heróis preguiçosos das canções populares, aqueles vagabundos que vagavam de moinho em moinho e dormiam sob as estrelas? (...) Um provérbio tcheco define a doce ociosidade deles com uma metáfora: eles estão contemplando as janelas de Deus. Aquele que contempla as janelas de Deus não se aborrece; é feliz. Em nosso mundo, a ociosidade transformou-se em desocupação, o que é uma coisa inteiramente diferente; o desocupado fica frustrado, se aborrece, está constantemente à procura do movimento que lhe falta (Kundera, 1995, p.8).

A frustração de Milan Kundera espelha o conjunto de declarações dos profissionais da indústria visual. Ao mesmo tempo a falta de sensibilidade em relação ao ócio não é exclusiva do autor. Outros, como Paul Virilio, já discorreram sobre a diferença da velocidade da vida atual e a de tempos passados. Tempos estes não tão distantes. Como vimos, a tecnologia é fator fundamental nas mudanças da sociedade, influenciando inclusive na forma como entendemos o tempo e as relações interpessoais. O trecho de Milan Kundera representa o ócio como um fenômeno importante, fenômeno este que as atuais gerações dificilmente conseguem interpretar

¹⁵ Disponível em: <https://gizmodo.com/disney-marvel-movies-vfx-industry-nightmare-1849385834>

da mesma forma. Pelo contrário, o tédio é um elemento desagradável, que deve ser eliminado instantânea e incessantemente, com qualquer ferramenta que se tenha à disposição, preferencialmente um celular, computador, tablet ou televisão.

A forma como lidamos com o ócio e percebemos a passagem do tempo são fatores fundamentais para o entendimento de processos comunicacionais atuais. Decisões de criação para produtores de conteúdo e também de qual dos milhares conteúdos disponíveis consumir parecem ser cada vez mais vitais; e não consumir, ou não produzir, cada vez mais um desperdício, de tempo e atenção.

Quando entediados, começamos a perceber melhor o que nos cerca. Aquele som irritante da pessoa que mastiga alto, os brincos em formato de morango da moça atrás do balcão, o cachorro que tenta se desvencilhar de sua coleira, enquanto sua dona trava uma árdua batalha com o animal. Coisa que passariam despercebidas, estivéssemos ocupados com a 1297ª fase do *Candy Crush*.

O tédio é a mais sublime das emoções humanas, pois expressa o fato de que o espírito humano é, de certa forma, melhor do que todo o universo. O tédio é uma expressão de um profundo desespero ao não encontrar nada que possa satisfazer os desejos sem limites da alma (Leopardi, s.d). (Tradução livre)

A lógica do culto à performance, que veremos mais detalhadamente no tópico 6.1, parece se instalar até mesmo em horários que não são os de trabalho. O tempo não pode, em hipótese alguma, ser perdido “fazendo nada”. “Weber, segundo Benjamin Franklin, define a ética protestante como uma ética de disciplina temporal rigorosa, que considera a perda de tempo como ‘o mais mortal de todos os pecados’” (Rosa, 2022).

Para muitos, passear com o seu cachorro, por exemplo, já não é mais uma atividade completa sozinha. Vê-lo entretido, conhecendo o mundo e cumprimentando seus amigos de quatro patas não é o bastante. É preciso levar o celular consigo, para responder às mensagens que, sem prejuízo algum, poderiam ser respondidas 15 minutos depois, da tranquilidade de seu sofá. Esperar na fila do mercado e observar o mundo à minha volta, quando eu posso estar passando de fase no meu joguinho? De jeito nenhum! Comer sem ver um vídeo no Youtube? Crime inafiançável.

Graças à infinidade de conteúdo acessível 24/7, sempre haverá online algo mais informativo, surpreendente, engraçado, divertido, impressionante do que qualquer outra coisa nas circunstâncias reais imediatas (...). Gastam-se bilhões

de dólares em pesquisas dedicadas a reduzir o tempo de tomadas de decisões, a eliminar o tempo inútil de reflexão e contemplação. Essa é a forma do progresso contemporâneo — a prisão e o controle implacáveis do tempo e da experiência. (Crary, 2013, p.47)

Mas por que, então, deveriam as pessoas voluntariamente ceder ao tédio? Há algum benefício nisso? Na verdade, há. Momentos em que deixamos o nosso cérebro “sozinho”, sem a ajuda de estímulos tecnológicos externos, nos ajudam não apenas a diminuir nossa dependência desses dispositivos, mas também a exercitar nossa criatividade.

Pesquisadores descobriram que, quando as pessoas estão conscientes, mas sem fazer nada, como quando vão fazer exames de raio x, o cérebro está super ativo, com maior atividade em regiões responsáveis por lembrar de memórias autobiográficas, imaginando os pensamentos e sentimentos de outros e conjurando eventos hipotéticos: as áreas literárias do cérebro, por assim dizer (Schuessler, 2010). (Tradução livre)

A mera existência parece nos satisfazer cada vez menos e, portanto, precisamos de mais preenchimentos. Os momentos em que não temos nada a fazer são importantes estímulos para a nossa criatividade e para o autoconhecimento. Como podemos refletir, pensar e criar, se não nos permitimos um minuto sequer longe dos incessantes estímulos das tecnologias? Como podemos preencher as lacunas da mente com pensamentos próprios se elas são constantemente se enchendo cada vez mais de conteúdos simplistas, velozes e de fácil absorção?

Mas esse cenário não é, de certa forma, positivo para as gigantes produtoras da indústria, inseridas na lógica de produção que resulta em situações como as descritas nos depoimentos do tópico anterior? Afinal, se há uma demanda por esse preenchimento dos dias, há trabalho a ser feito. Há 43 super produções a serem entregues em menos de 15 anos. O esvaziamento de nossos dias ¹⁶ demanda cada vez mais conteúdo, afinal a nossa resistência ao tédio parece estar cada vez mais baixa. E isso muitas vezes leva os artistas visuais a um cenário no qual precisam ser os responsáveis por acelerar a produção dessas pílulas de antídoto ao tédio.

Um exemplo prático de como isso é feito hoje, são os vazamentos. Tem se tornado cada vez mais comuns vazamentos de partes de filmes, com filmagens ou fotos de baixa qualidade que dão dicas sobre possíveis acontecimentos ou aparições de novos personagens, para criar expectativas nos fãs; ou vazamentos de informações provenientes dos chamados *insiders*,

¹⁶ Entenderemos esse conceito de esvaziamento dos dias com mais profundidade no tópico 6 desse trabalho.

peessoas que, supostamente, conseguem acesso a informações privilegiadas e secretas sobre as produções do estúdio e as divulgam online. Normalmente, esses vazamentos ocorrem em dois cenários: **no primeiro**, eles servem um propósito de gerar conteúdo. Geralmente, acontecem quando há um hiato no lançamento das produções e o estúdio sente que é necessário voltar a ser falado. Bom para o estúdio, que volta a ser pauta, e para o público, que agora tem conteúdo pelos próximos meses para preencher seus dias com discussões e teorias sobre o que irá acontecer no próximo filme; **o segundo cenário** é um pouco mais simples, com vazamentos um pouco mais reveladores, mas quando o calendário está se aproximando da data de lançamento. Um artifício que ajuda a subir a expectativa do público, assim como sua impaciência com possíveis atrasos. “Como alguém do meio, os artistas visuais estão entre os alvos mais fáceis para os fãs reclamarem, especialmente se houver vazamentos ou a divulgação de cenas ainda não finalizadas” afirmou Peter Allen, artista visual e ex professor em filme e televisão da Universidade de Melbourne. São cartadas espertas e venenosas dos produtores, que geram engajamento para seu produto e ao mesmo tempo conseguem transferir a culpa de possíveis atrasos e insucessos para os artistas visuais.

Finalizamos este tópico com uma reverência ao tédio! À contemplação! Façamos uma pausa e tiremos um tempo para nós mesmos, sem que considerar uma perda de tempo. E quando estiver ficando cansado, com o tédio apertando o pescoço, imagine um pouco mais. Supere essa primeira barreira, a vontade de pegar o celular ou de fazer literalmente qualquer outra coisa. Crie uma história em sua cabeça, perceba os sons, cheiros e objetos que te cercam, e veja um novo mundo surgir.

Benção – alegria e gratidão por cada momento que estamos vivos, conscientes – estão do outro lado de um esmagador tédio (...). Preste bem atenção nas coisas mais tediosas que você pode encontrar (impostos, golf na televisão) e, em ondas, um tédio como você nunca viu irá te levar e quase te matar. Surfe por essas ondas, e será como sair do preto e branco para as cores. Como água após dias no deserto. Benção imediata, em cada átomo (Wallace, 2011 apud Schuessler, 2010¹⁷). (Tradução livre)

5.2 IMPACIÊNCIA, ESTRESSE E FRUSTRAÇÃO

Estou dirigindo e, pelo retrovisor, observo um carro atrás de mim. A pequena luz à esquerda pisca e o carro todo emite ondas de impaciência. O motorista espera a oportunidade de me ultrapassar; espera esse momento como uma ave de rapina espreita um pássaro (...). Olho pelo retrovisor: ainda é o mesmo carro, que não pode me ultrapassar por causa do trânsito no sentido contrário.

¹⁷ Schuessler pôde citar em 2010 a obra de Wallace (2011), *The Pale King*, pois o livro foi lançado posteriormente à morte de seu autor, que já havia divulgado certos trechos, como o citado no item 5.

Ao lado do motorista está sentada uma mulher; por que será que o homem não lhe conta alguma coisa engraçada? Por que não põe a mão no joelho dela? Em vez disso, amaldiçoa o motorista que, diante dele, não anda rápido o bastante, e a mulher também não pensa em tocá-lo com a sua mão, dirige mentalmente com ele e também me amaldiçoa (Kundera, 1997, p.5).

A constante busca por evitar as “perdas de tempo”, como visto no tópico anterior, tem outros efeitos além da perda progressiva da habilidade de contemplação e imaginação. Na busca por otimizar o tempo e utilizá-lo da forma mais “eficiente” possível, algumas pessoas podem se frustrar quando cruzam caminhos com aqueles que andam sem pressa, causando situações desconfortáveis, como a descrita por Kundera. Pior, os apressados acabam prejudicando a eles mesmos, pois o ritmo de vida constantemente acelerado eventualmente acaba cobrando um preço, como veremos a seguir.

Mas primeiro, preciso perguntar. Vamos supor que o carro impaciente do exemplo de Kundera conseguisse realizar sua ultrapassagem e chegasse 2 minutos antes do que chegaria em seu destino final. E daí? Para que ganhar esses 2 minutos extras? O que será feito deles? O que pode haver de tão essencial o esperando, que valha a pena arriscar sua vida por esses 2 minutos? A resposta é nada. Não há 2 minutos que valham esse risco. No entanto, o sujeito está tão imerso e preso na lógica da aceleração, que não lhe resta outra escolha. Ele precisa realizar essa ultrapassagem; ele precisa comer mais rápido; ele precisa começar um novo projeto hoje; e ele precisa daquele filme para ontem.

Obs: usei o exemplo de 2 minutos para ser elegante com os apressados. Ultrapassagens perigosíssimas são feitas diariamente no trânsito urbano com o objetivo de ganhar meros segundos. Apenas em 2022, por exemplo, foram 32.174 fatalidades em decorrência do trânsito brasileiro¹⁸. Claro, não se pode afirmar que são todos resultados da impaciência e imprudência dos motoristas. Mas basta uma volta de meia hora na cidade para entender a gravidade da situação.

A velocidade é a forma de êxtase que a revolução técnica deu de presente ao homem. Ao contrário do motociclista, quem corre a pé está sempre presente em seu próprio corpo, forçado a pensar sempre em suas bolhas, em seu fôlego; quando corre, sente seu peso, sua idade, consciente mais do que nunca de si mesmo e do tempo de sua vida. Tudo muda quando o homem delega a uma máquina a faculdade de ser veloz: a partir de então, seu próprio corpo fica fora

¹⁸ Dados do Ministério da Saúde divulgados pelo Portal de Trânsito Brasileiro. Disponível em: <https://www.portaldotransito.com.br/noticias/mortes-no-transito-dados-preliminares-de-2022-apontam-leve-queda-em-relacao-a-2021/>

do jogo, e ele se entrega a uma velocidade que é incorpórea, imaterial, velocidade pura, velocidade em si mesma, velocidade êxtase (...). O homem curvado em sua motocicleta só pode se concentrar naquele exato momento do seu voo; agarra-se a um fragmento retirado tanto do passado quanto do futuro; é arrancado da continuidade do tempo; está fora do tempo; em outras palavras, não sabe nada da sua idade, nada da sua mulher, nada de seus filhos nada de suas preocupações e, portanto, não tem medo, pois a fonte do medo está no futuro, e quem se liberta do futuro nada tem a temer (Kundera, 1997, p.6).

Não é incomum (aliás, pelo contrário) nos depararmos com situações em que as pessoas perdem facilmente o controle quando em contato com as tecnologias. Uma das cenas mais comuns são as de pessoas bufando ao telefone, irritadas com a demora da internet, ou com a nova atualização do celular que o deixou 5% mais pesado. Um comediante dos Estados Unidos traz, ainda que em tom de comicidade, reflexões interessantes sobre o assunto em um de seus materiais, narrando a história sobre quando, há mais de 12 anos, pela primeira vez viu internet de alta velocidade em um avião. Era uma inovação incrível para a época, sendo testada pela primeira, quando de repente a tripulação avisa que o sistema ficará fora do ar por alguns segundos. Um dos passageiros da aeronave fala “pff! Que sacanagem”. “É impressionante como o mundo deve a ele algo que só descobriu que existia há 10 segundos”, diz o comediante.

Outra característica das sociedades modernas que contribuem com esse quadro, é a constante necessidade de se auto superar. Ser sempre melhor, e com isso, exigir que o mundo acompanhe seu ritmo. “Estar idealmente mais do que bem (Bezerra Jr., 2010), exibir mais do que saúde, não se deixar envelhecer, se auto superar sempre, nunca se acomodar ou “aposentar”. A palavra de ordem da superação constante” (Ferraz, 2014). Essa necessidade de superação constante pode virar um grande fardo. Afinal, não basta apenas superar-se a cada dia, é necessário aparentar ter todos os traços característicos do que a modernidade considera como uma “boa vida”. E o que acontece quando, por qualquer motivo que seja, o cidadão moderno não consegue atingir essas metas? Ele se culpa. Afinal, nessa lógica, não há ninguém, além dele mesmo, a ser responsabilizado pelo próprio fracasso. “Os ritmos do consumo tecnológico são inseparáveis das exigências de autoadministração contínua” (Crary, 2013).

A lógica da avaliação faz com que os indivíduos, em vez de identificarem e discutirem esse mesmo sistema, o incorporem e naturalizem. Convencem-se assim ou de sua inaptidão ou de sua própria inferioridade, de seu impoder, tanto face aos avaliadores (também eles mesmos) quanto ante à nebulosa imagem ideal (Ferraz, 2014, p.6).

Ao não conseguir bater metas estabelecidas, seja no campo pessoal ou profissional, o stress aumenta. Estressados, produzimos ainda menos. E assim o ciclo se alimenta. Um estudo

realizado pela empresa brasileira Gattaz Health & Results, apontou que os casos de burnout aumentaram 18% entre 2015 e 2022 entre os trabalhadores de grandes empresas brasileiras (Yoneshigue, 2022). Além disso, de acordo com dados da Associação Nacional de Medicina do Trabalho (Anamt), aproximadamente 30% dos trabalhadores brasileiros sofrem com a síndrome de Burnout, “caracterizada pelo esgotamento físico, emocional e mental causado pelo estresse crônico no trabalho. Foi classificada como doença ocupacional pela Organização Mundial de Saúde (OMS) desde o começo de 2022” (Minas, 2023).

As estatísticas sobre o aumento do uso de barbitúricos mostram que, em 2010, compostos como Ambien ou Lunesta foram receitados para cerca de 50 milhões de norte-americanos, e muitos outros milhões compraram outros tipos de produtos que induzem ao sono (Crary, 2013, p.18).

Portanto, nota-se que o problema não se dá em apenas uma área da vida moderna. Desde o momento em que acordamos, com sono, pois não conseguimos dormir direito por conta do stress, até o momento em que vamos embora no nosso carro, impacientes com o trânsito, passamos por diversas situações que inspiram a lógica da estressante competição constante. Não apenas isso, em novas vidas pessoais também somos invadidos por essa lógica. Portanto, nada mais justo do que cobrar do mundo, das pessoas e das tecnologias, que elas acompanhem nosso ritmo, afinal, se nós somos forçados a isso, não deveriam todos ser? E se por acaso nos encontrarmos em uma situação que desafie essa lógica da aceleração? Mais estresse.

5.3 A IMPOSIÇÃO DA ACELERAÇÃO

A sociedade moderna não é regulada e coordenada por normas explícitas, mas pela *silenciosa força normativa* das regras temporais que surgem sob a forma de prazos, cronograma e limites de tempo (Rosa, 2022)

Pelo que foi visto até aqui, viver na lógica da aceleração não parece ser muito agradável. Prazos constantes, obrigação de estar constantemente se provando, estresse e dificuldade de uma vida estável. É nesse momento em que temos então uma brilhante ideia: “não ficarei refém da roda da aceleração. Viverei nesta mesma sociedade, mas do meu jeito e com as minhas regras”. Infelizmente, não parece ser possível. Vejamos os motivos.

Segundo Hartmut Rosa, a atual aceleração que se emaranha nas vísceras da sociedade é um fato. Não forçado por algo ou alguém, mas simplesmente um fato. “As normas temporais parecem simplesmente estar ‘lá fora’ e cabe aos indivíduos cumpri-las ou não” (Rosa, 2022). O argumento do autor é de que a aceleração seria um poder totalitário que nos força a viver sob sua lógica.

Segundo ele, estes os critérios para definir um poder totalitário são: ele pressiona as vontades e ações dos sujeitos; é inescapável, ou seja, todos os sujeitos são afetados por ele; é onipresente, isto é, sua influência não é limitada a uma ou outra área da vida social, mas está presente em todos os seus aspectos; é difícil ou quase impossível criticá-lo e lutar contra ele.

Vou propor três exemplos práticos que podem nos ajudar a entender o porquê de a aceleração. Primeiro, imagine que você comprou um celular novo. Ajeitadas todas as configurações de brilho, número de telefone, acessibilidade e notificações, está tudo pronto para começar a usá-lo. No entanto, falta uma tarefa importante, a mais crucial de todas. Aceitar os termos de uso, que autorizam a empresa a utilizar seus dados, acessar seu microfone e armazenar suas informações. Essas exigências não são impostas, afinal você tem total direito de não as aceitar. Mas e se alguém, de fato, se recusar a concordar com esses termos, como irá viver em sociedade? Vai ficar sem um aparelho celular no mundo moderno? “Estão proibidas as opções de vida críveis ou visíveis fora das demandas de comunicação e consumo 24/7” (Crary, 2013).

Vamos usar um cenário tipicamente brasileiro para o segundo exemplo. Imagine que, cansado do trânsito da grande cidade, você deseje começar a pedalar para o trabalho. Uma mudança que exigirá certas adaptações na sua rotina, mas você está disposto a fazê-las. Logo no primeiro dia, percebe que quase não há ciclofaixas na cidade, com exceção de alguns pontos de lazer, como parques. A cidade e seu ambiente estão cada vez mais moldadas e adaptadas à lógica da aceleração, e com ela nos adaptamos juntos. Mas, assim como você antes podia escolher viver sem celular, agora você pode escolher, mesmo com as dificuldades, ir de bicicleta para o trabalho, certo? Certo, mas não sem correr o risco de ser atropelado. Segundo dados do SUS, só em 2021, foram mais de 16 mil acidentes envolvendo ciclistas nas vias de trânsito do Brasil. Conforme Dr. Flávio Emir Adura, médico do trânsito e diretor científico da Associação Brasileira de Medicina de Tráfego (Abramet), as vítimas ciclistas, que em 1996 representavam 0,9% do total dos óbitos no trânsito brasileiro, elevaram-se para 4,08% em 2021¹⁹.

É claro que culturas diferentes sempre terão exemplos diferentes. O caso da bicicleta, na Holanda, por exemplo, não teria muito sentido. Lá, grande parte da população se locomove

¹⁹ Dados do Portal do Trânsito Brasileiro. Disponível em: <https://www.portaldotransito.com.br/noticias/conscientizacao/comportamento/comportamentos-de-risco-contribuem-com-o-aumento-de-acidentes-envolvendo-ciclistas/>

por meio das bicicletas. Mas um holandês certamente conseguiria dar exemplos melhores de como a aceleração afeta sua cultura, assim como eu dei do Brasil. Apesar de a aceleração ser imposta a todos e haver comportamentos padrões, o fator cultura ainda influencia bastante na forma como lidamos com ela.

O fato de termos um tempo formal, comum a todos em uma sociedade ou, como hoje, comum a “todos no mundo”, não anulará as formas de lidar com o tempo de maneira mais informal. O tempo e o espaço se expressam através de uma “linguagem silenciosa”, oculta, inconsciente e subjacente à linguagem e atitudes explícitas das pessoas (Hall, 1959, apud Sato, 2012).

E, por último, um exemplo aparentemente menos óbvio, mas presente nas sociedades modernas. A lógica dos prazos e *deadlines*, do “tudo virou urgente, tudo virou importante, tudo virou para ontem”. Em uma série de entrevistas realizadas em três empresas de autopeças, Lombardi (1997) constatou que, com seus trabalhos sendo mais mecanizados e auxiliados por máquinas, “os trabalhadores avaliam que houve ganhos, mas, também, que passaram a estar sujeitos a maiores pressões mentais e físicas”.

De acordo com Volkoff (1993), citado por Lombardi, essa reorganização do espaço de trabalho com imposições temporais cada vez mais desgastantes, foi conduzida pela adoção de práticas japonesas de trabalho, intensificando o ritmo de produção e estendendo as horas trabalhadas, muitas vezes para horários noturnos, como as famosas horas extras. “Portanto, ao mesmo tempo em que novas tecnologias aumentam a segurança do trabalhador, aliviam certos esforços físicos e facilitam as tarefas, também trazem novas imposições temporais, aceleram o trabalho, aumentando as pressões mentais e físicas”, (Lombardi, 1997).

Questionar essa lógica de produção parece fora das possibilidades. As palavras da vez são adaptabilidade e resiliência. E mais uma vez, a mesma solução dos exemplos anteriores surge. Não gosta desse ritmo acelerado? Não viva nele. Como se isso fosse possível. Sempre há alternativas, mas são opções que diminuem nossa qualidade de vida. É difícil discutir sobre essa suposta imposição da aceleração, pois o sujeito moderno se nega a aceitar o fato de que ele não tem escolha. A ilusão de que podemos, a qualquer momento, sair desse sistema e levar um outro estilo de vida, cumpre o último requisito de Hartmut para ser considerarmos a aceleração como um poder totalitário. “Embora nitidamente seja construída socialmente, essa normatividade do tempo não aparece sob uma forma ética, nem mesmo como uma orientação política, mas sim como um fato bruto, como leis da natureza que não podem ser disputadas ou discutidas” (Rosa, 2022)

A vida social moderna é regulada, coordenada e dominada por um regime temporal apertado e rígido, que não é articulado em termos éticos. Por isso, sujeitos modernos podem ser descritos como minimamente constrangidos por regras e sanções éticas, e, portanto, como *livres*, ao passo que são rigidamente regulados, dominados e suprimidos por um regime de tempo largamente invisível, despolitizado, não discutido subteorizado e desarticulado” (Rosa, 2022, p.8).

Essa imposição se faz presente em todas as áreas da sociedade, como vimos anteriormente nos capítulos de tédio e impaciência. A lógica da aceleração impera até mesmo no nosso tempo livre, quando nos forçamos a otimizar o tempo gasto com atividades “úteis”. As formas de divertimento e consumo, como veremos mais a fundo no capítulo 5.2, também são afetadas por essa imposição. Parece haver uma nova ‘fórmula’ mundial para a produção de conteúdo, que torna as produções padronizadas e com o aspecto não mais de arte, mas de um produto que é lançado visando bater as metas estabelecidas pela equipe comercial.

Exceto uma herança ainda considerável, mas com tendência a diminuir, de livros e construções antigas [...] já não existe nada, na cultura e na natureza, que não tenha sido transformado e poluído segundo os meios e os interesses da indústria moderna (Debord, 1990, p.10 apud Crary, 2013).

5.4 AS MILHARES OPÇÕES DE CONSUMO

“Esse fenômeno contemporâneo de aceleração não é simplesmente uma sucessão linear de inovações, na qual cada item obsoleto é substituído por um novo. Cada substituição é sempre acompanhada por um aumento exponencial do número de escolhas e opções disponíveis. É um processo contínuo de distensão e expansão, que ocorre simultaneamente em diferentes níveis e em diferentes lugares, um processo no qual há uma multiplicação das áreas de tempo e experiência que são anexadas a novas tarefas e demandas envolvendo máquinas” (Crary, 2013, p.36).

No tópico 2.6, vimos como o fenômeno da globalização e sua homogeneização da cultura podem afetar os produtores de conteúdo. Neste, não queremos abordar tanto a questão da quantidade e culturalidade do consumo, mas sim do exponencial aumento do **número de escolhas disponíveis** para consumo. O professor de psicologia norte-americano, Barry Schwartz (2004), em seu livro “O paradoxo da escolha”, aponta uma questão curiosa com relação à liberdade. As vantagens de um grande número de opções nos parecem óbvias. Mais liberdade, maior bem-estar, grandes chances de escolher exatamente o que precisa, etc.

Mas e as desvantagens? Quando se tem autonomia para escolher praticamente o que quiser, com milhares de opções disponíveis a todo momento, as chances de ficar decepcionado

com a própria escolha são grandes. Isso porque a tendência é pensar nas possibilidades que deixou de ganhar. O autor argumenta que esse número infinito de opções te induz a se arrepender da decisão que tomou, e esse arrependimento subtrai da satisfação que veio com a sua escolha, mesmo que tenha sido uma boa escolha. Quanto mais opções há, mais fácil é se arrepender de qualquer decepção sobre a opção que você escolheu. E não há ninguém para culpar, a não ser você mesmo. Com tantas opções disponíveis, você deveria ter escolhido melhor. Você é responsável por esse fracasso.

Aumentar as opções faz com que as expectativas dos consumidores também aumentem e isso produz menos satisfação quanto aos resultados, mesmo quando são bons resultados (...). Escolhas ilimitadas, eu acredito, podem realmente produzir sofrimento. Quando os resultados das decisões - sobre coisas triviais ou importantes, sobre itens de consumo ou sobre empregos e relacionamentos - são decepcionantes, nos perguntamos “por que?”. E quando nos perguntamos, as respostas que surgem frequentemente sugerem que nos culpamos” (Schwartz, 2004, p. 206). (Tradução livre)

Vamos a dois exemplos práticos. Imaginemos dois assinantes da *Netflix*, Roberto e Ricardo, em cidades diferentes, que numa noite de sexta-feira decidem se sentar no sofá da sala para assistir a um filme.

O primeiro, Roberto, escolhe assistir a um filme já conhecido, sem tomar grandes riscos. Algo que ele pode “assistir”, por exemplo, enquanto mexe no celular. Afinal, realmente assistir a um filme demanda muita energia e foco atualmente, e ele não quer arriscar se decepcionar, ou pior ainda, perder tempo consumindo algo que não cumpre com suas expectativas. Por isso, Roberto escolhe algo com o qual está familiarizado, que lhe é confortável, como as franquias citadas nos tópicos anteriores. Roberto, atualmente, faz muitas de suas escolhas de filmes baseadas não na qualidade do conteúdo, mas sim no quão confortável ele o faz sentir²⁰. Esse é outro fator que incentiva certas franquias a continuar produzindo em um ritmo incessante: alimentar seu público fiel que, se acostumou a receber conteúdo constante de suas franquias preferidas, e que não gosta mais de tomar riscos ao escolher seus títulos e passar seu tempo.

O segundo usuário, Ricardo, faz a escolha mais ousada, e decide procurar por um novo filme, um que cumpra todas as suas expectativas. No entanto, ele procura, procura e não acha. Depois de 2 horas passando por centenas de títulos, cresce também a expectativa, que já era

²⁰ Mais sobre esse assunto no tópico 6.2

grande, sobre o filme. O problema é que Ricardo já passou por essa situação antes. Ele já ficou horas e horas no menu do *Streaming* procurando por seu filme perfeito, e quando finalmente fez sua escolha, se decepcionou com o conteúdo. A expectativa que se cria sobre uma obra após passar tanto tempo procurando é enorme. Porém, seria um cenário diferente caso ele estivesse indo a uma livraria procurar por um livro que sabe que é excelente, aclamado e perfeito para sua personalidade, e depois de 2 horas revirando todas as prateleiras finalmente conseguisse encontrá-lo. No seu caso real, Ricardo procura por um filme excelente, aclamado e perfeito para sua personalidade, mas que não sabe qual é. Ele só sabe que, com milhares de opções disponíveis, esse filme tem que estar lá no catálogo. Não é possível que não esteja.

Agora, após procurar por ainda mais meia hora, a expectativa é tão irreal que decide não assistir nada. O número de opções é tão grande, que a inevitabilidade da decepção faz com que Ricardo fique paralisado. O fenômeno da paralisia, como descrito por Schwartz (2004), ocorre justamente quando o número de opções é tão grande que o consumidor simplesmente não consegue escolher. Segundo o autor, ter poucas opções é talvez igualmente frustrante a nós. Deve haver algum número mágico de opções que nos satisfaça, mas certamente não é esse número absurdo que temos hoje. Para tentar evitar cenários de frustração como o de Ricardo, por exemplo, a *Netflix* inventou o botão “aleatório”, que te leva a um filme baseado nas suas preferências, e tem como objetivo te deixar satisfeito por finalmente ter algo para assistir.

Esse ideal de liberdade para decidirmos o que quisermos, como quisermos e quando quisermos se aplica atualmente a praticamente todas as áreas de nossa vida. Como visto no item 1 do trabalho, os ideais de família e trabalho não são mais os mesmos. Podemos escolher seguir uma carreira totalmente diferente daquela que é tradição na família, mudar para uma nova cidade e permanecer sem um cônjuge pelo resto da vida. Ou podemos escolher tudo ao contrário disso. As opções são infinitas, mas o mais importante é lembrar que, independentemente dos resultados, qualquer possível fracasso terá sido sua responsabilidade.

Eu ensino a alunos brilhantes e passo 20% menos tarefas do que costumava passar antigamente. E não é porque eles são menos inteligentes ou menos aplicados. É porque eles estão preocupados, se perguntando “Eu devo me casar ou não?” Devo me casar agora? Devo me casar mais pra frente? Devo ter filhos ou priorizar a carreira?” Todas essas são questões que os consomem, e eles as responderão, mesmo que signifique não fazer todas as tarefas que eu passo e não conseguir uma boa nota na minha matéria (Schwartz, 2007).
(Tradução livre)

6 ANÁLISE INTERPRETATIVA

6.1 O ESVAZIAMENTO DOS DIAS

Cerca de 38 anos atrás, eu estava em uma estrada na Pensilvânia, dormindo no banco de trás do carro. Eu acordei, a motorista do carro estava dormindo, o carro deslizando para fora da estrada e o passageiro ao lado dela se esticou lentamente, agarrou o volante e puxou o mais forte que podia. Eu posso ver em minha mente aquela cena, claramente tinha gritos e barulhos, e eu posso ver as bocas abertas, mas não tenho memória do som. Ela puxa o volante e o carro desvia para a direita. Lentamente atingimos a mureta, o carro capota e eu sinto que minha vida vai mudar. Uma memória que deve ter durado 2 segundos, mas parece uma eternidade em minha cabeça. Eu acordei no hospital, e essa foi a última vez em que andei (Relato de John Hockenberry em trecho retirado de Buonomano, 2017). (Tradução livre)

Outra teoria importante que ajuda a entender nossas diferentes percepções de tempo, e como elas afetam o cidadão moderno no contexto da aceleração social, é a teoria do nível de construção, ou *Construal Level Theory (CLT)*, originária da psicologia social. Ela sugere que há uma relação entre a distância de um indivíduo para um objeto ou uma experiência e a forma como ele os percebe, podendo sua percepção ser mais concreta ou abstrata.

A *Construal Level Theory (CLT)* é uma teoria da Psicologia Social, que propõe a existência de uma relação entre a distância psicológica - em relação a objetos, pessoas ou eventos - e o nível de construto (grau de abstração das representações mentais dos objetos, pessoas ou eventos) (Krakowiak, 2016).

De acordo com a CLT, há dois modos principais de classificar uma experiência baseada em como percebemos ela em nossa memória: prospectiva e retrospectivamente (como já visto no item 2.5). Quando estamos em uma atividade cheia (engajadora), o tempo parece passar mais rápido, pois estamos focados em outras coisas além do tempo. Passado algum tempo (dias, meses ou anos), conseguimos nos lembrar da atividade com boas e longas memórias. Portanto, há aquela diferenciação sobre como a percebemos retrospectiva e prospectivamente.

No entanto, quanto estamos em uma atividade vazia (entediante), o tempo parece passar mais devagar e conferimos o relógio o constantemente. Passado algum tempo (dias, meses ou anos), conseguimos nos lembrar muito pouco da atividade.

	Atividade vazia	Atividade cheia
Prospectivo	Longo	Curto

Retrospectivo	Curto	Longo
----------------------	-------	-------

O fato de não podermos ver, ouvir ou tocar objetos, pessoas e eventos que se encontram temporalmente ou espacialmente distantes de nós, mas conseguirmos refletir sobre eles, se deve à capacidade humana de construir representações mentais (Lieberman & Trope, 2008)

Representações essas que tomam um caráter único quando falamos de tecnologias atuais. Tomemos os celulares modernos e as redes sociais como exemplo. Quando rolamos o *feed* de um aplicativo, podemos gastar horas e horas sem nos darmos conta de quanto tempo estamos gastando naquela atividade. Portanto, pode-se entender como uma atividade cheia, certo? Seria este o caso se realmente conseguíssemos nos lembrar dessas atividades com boas e longas memórias, mas na verdade são momentos completamente esquecíveis. Para comprovar, faça um exercício simples. Pense em algum momento da última semana em que utilizou, por mais de uma hora, um desses aplicativos com super estímulos, vídeos curtos e fluxos intensos de informação. A chance de conseguir lembrar com precisão quais sites e páginas que visitou, quais vídeos e fotos curtiu, é baixa. Agora, caso tente se lembrar da sua última aventura/saída com amigos, provavelmente conseguirá obter bons detalhes sobre o local, as pessoas e atividades do dia na sua memória

Essa tendência a apagar (ou a não deixar) traços de memória é, de fato, bastante útil numa sociedade em aceleração, na qual a maior parte das experiências são anacrônicas e inúteis e onde é sempre necessário estar pronto para o novo e o imediato (...). Desse modo, como visto por Benjamin, ficamos cada vez mais ricos em vivências episódicas, mas cada vez mais pobres em experiências de vida. Como resultado, o tempo parece “correr nos dois sentidos: passa muito rápido e se exaure na memória (Rosa, 2022, p. 139-141).

Esse fenômeno psicológico faz com que tenhamos dias mais vazios, que trazem a sensação de uma vida que passa enquanto nos concentramos em arrastar o dedo para cima e conferir o próximo vídeo que o algoritmo tem para nos recomendar. No entanto, um fenômeno que parece inevitável dado o cenário de hiper estímulos constantes e tão acessíveis para uma parcela enorme da população. Com esse esvaziamento dos dias, ao primeiro sinal de que uma nova produção de sua franquia favorita pode estar prestes a ser lançada, faz sentido que as demandas dos fãs por esses conteúdos sejam cada vez mais incisivas. E para os chefões da indústria, isso se torna mais um motivo para produzir, afinal, se há demanda, há trabalho a ser feito. Mas o aumento no volume de produção virá acompanhado de uma valorização também

de seus artistas e produtores de conteúdo? De jeito nenhum. A lei é dar a eles o mínimo que precisam para que consigam produzir o máximo possível. Após disfrutar do novo lançamento, o público volta para o piloto automático até que possa participar do próximo filme evento de sua franquia favorita.

6.2 CONSEQUÊNCIAS NA INDÚSTRIA E NA LÓGICA TRABALHISTA

“Os triunfos e êxitos de ontem não contam muito amanhã” (Rosa, 2022).

A partir de agora, vamos começar a concluir sobre o caso específico que escolhemos para esse trabalho. Todo o histórico sobre mudanças na percepção de tempo e avanço aceleração social vistos até agora nos ajudam a entender o contexto no qual os artistas visuais da Marvel estão inseridos e as dificuldades pelas quais estão passando. Vamos começar com um exemplo do mesmo artista visto no tópico 4.1, que deu um depoimento anônimo sobre o seu trabalho com o estúdio ao site *Vulture*, na coluna *Anonymous in Hollywood*.

Quando eu trabalhei em um filme, foram quase seis meses de hora extra todos os dias. Eu estava trabalhando sete dias por semana, em uma média de 64 horas por semana, isso em uma boa semana. A Marvel realmente te faz trabalhar duro. Já vi colegas que sentaram ao meu lado, colapsaram e começaram a chorar. Já vi alguns tendo ataques de ansiedade ao telefone (Lee, 2022). (Tradução livre).

Boa parte dessas condições de trabalho se deve à grande pressão feita pelos consumidores e pela pressão do próprio estúdio, que monta um cronograma absurdo, e passa a depender desses resultados para manter a roda girando. Ou seja, o estúdio tem a autonomia para determinar as próprias datas de lançamento, mas escolhe fazer tudo de forma apertada, que exija um trabalho sobre-humano de seus funcionários. E assim, o público se acostuma com a rotina de um lançamento de série ou filme a cada 4 meses, e demanda que suas expectativas sejam cumpridas. E o estúdio monta seus cronogramas baseados nessa expectativa de seu público. E o ciclo vicioso se forma e se autossustenta carregado pelos super-humanos que estão na base dessa hierarquia, trabalhando dia e noite.

Mas não é necessariamente um filme específico que o consumidor médio espera. Na verdade, o conteúdo talvez seja a parte menos importante dessa história toda. O que ele sente, é que o mundo lhe deve esse entretenimento. Se ele precisa entregar tudo para ontem no trabalho, em casa e em todas as outras áreas de sua vida, por que o mundo não deveria o mesmo a ele? Por que ele deveria ser compreensivo com os artistas visuais daquela empresa, que não

conseguiram terminar o filme a tempo e agora ele precisará esperar absurdos 5 meses para finalmente receber o produto? Não, isso é inaceitável.

Vamos achar uma solução para melhorar as condições de trabalho para esses artistas? Não. A palavra da vez para o trabalhador moderno é “resiliência”. Não é a forma de consumo ou de trabalho que precisa mudar, mas sim os funcionários que precisam “aprender” a fazer mais, em menos tempo, de forma eficiente e sem reclamar. Em uma matéria para o El País, Delgado (2019), conta sobre o projeto de pesquisa sobre “resiliência psicológica” do qual participou logo após concluir a faculdade de psicologia. Sua professora o convidou para participar das pesquisas, que tinham como objetivo “descobrir o que faz com que algumas pessoas superem as adversidades mais do que outras. A ideia era averiguar quais são as fortalezas que tornam algumas pessoas imunes ao impacto de pobreza extrema, guerra, maus-tratos na infância e outras situações estressantes”.

Para a minha surpresa, e embora estivéssemos numa universidade pública, minha professora não escondia que a meta principal era criar um programa de resiliência voltado a empresas, instituições educativas, exércitos e outros organismos que contasse com certo aval científico (...). Aquilo me fazia lembrar bastante os experimentos do malvado Romulus com Wolverine, esse personagem quase imortal da Marvel com o esqueleto coberto por um metal quase indestrutível chamado adamantium, a capacidade de regenerar feridas mortais e o poder de bloquear acontecimentos traumáticos em sua mente. Eu estava me propondo a participar de um plano para criar super-humanos (...). Querem criar um exército de invulneráveis e não poupam recursos, mas se esquecem de que um pequeno detalhe: Wolverine não era humano. (Delgado, 2019).

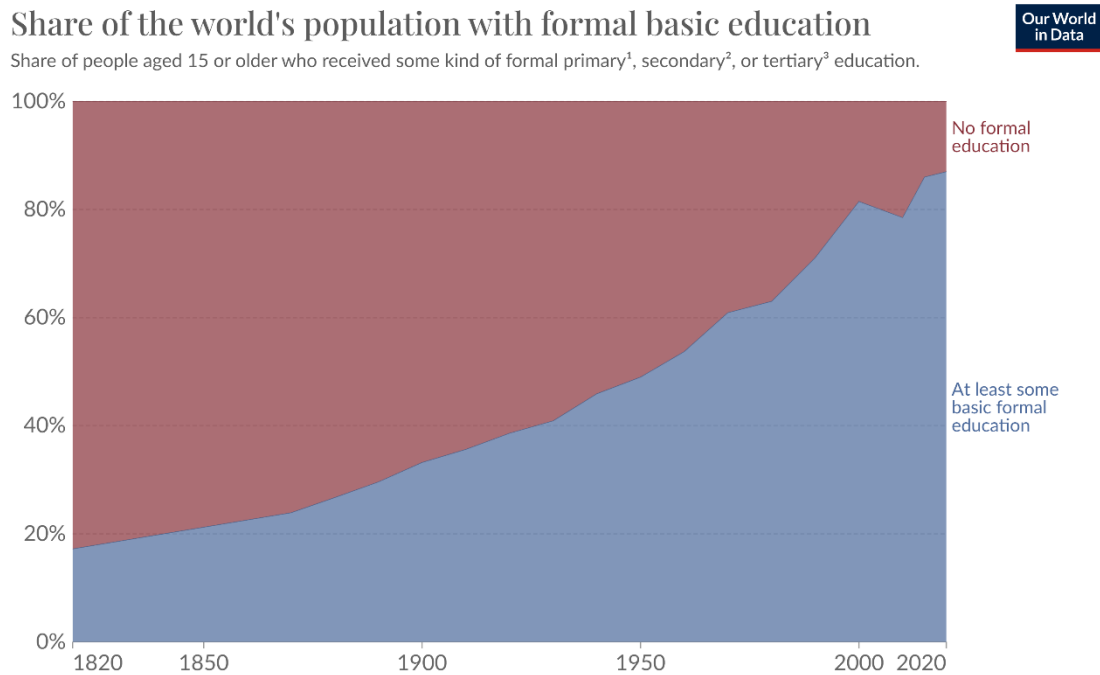
Segundo relatou Jonathan Crary (2013), em seu livro *Capitalismo Tardio e os Fins do Sono*, o governo norte-americano está financiando estudos que possam reduzir a necessidade de sono de seus soldados, com o objetivo inicial de fazer um super soldado. Essa lógica não é assustadoramente parecida com a que o cidadão comum tem de enfrentar diariamente? Não passa ele a precisar ser um super soldado também? Afinal, como vimos no tópico 1, o adulto norte-americano médio, por exemplo, dorme agora aproximadamente seis horas e meia por noite, uma redução do patamar de oito horas da geração anterior e de dez horas do começo do século XX. “A busca científica nesse caso não é por formas de estimular a vigília, mas de reduzir a necessidade de sono do corpo” (Crary, 2013). Não é incomum vermos hoje pessoas argumentando para descobrir quem tem a rotina mais corrida, como uma competição de méritos e honrarias. O eleito como mais honrado será aquele que produz mais em menos tempo, aquele que mal tem tempo para dormir. E a premiação? A melhor possível. A satisfação pessoal de

perceber que está levando uma “boa vida”, uma ainda melhor do que a de seus colegas. “Estar sempre fazendo algo, movimentar, mudar — é isso o que confere prestígio, em oposição à estabilidade, que é muitas vezes sinônimo de inação” (Boltanski & Chiapello apud Crary, 2013, p.38).

As horas extras trabalhadas e prazos absurdos parecem ser apenas a ponta do iceberg. Há outros fatores que entram em jogo, como a impotência em relação à situação, considerando o tamanho do oponente que se enfrenta, como visto no capítulo 4.1. “O problema é que a Marvel é muito grande, e pode cobrar o que ela quiser. É um relacionamento tóxico” (Tradução livre), tuitou o artista visual Dhruv Govil, que trabalhou em projetos como Guardiões da Galáxia e Homem-Aranha: De volta pra Casa.

Outro fator que aumenta a pressão sobre o trabalhador moderno é o quão difícil se tornou alcançar esses cargos de alto nível. O nível de educação mundial hoje, se comparado ao século passado, mostra que a competitividade no mercado de trabalho aumentou significativamente. Dados do site especializado *Our World in Data*, apontam que, em 1950, pouco mais da metade da população mundial acima de 15 anos (51%) não possuía sequer uma formação educacional básica, como Ensino Fundamental. Em 2020, o número havia diminuído para 13%. Além disso, o número de crianças matriculadas no ensino primário teve um aumento geral em países que não são considerados de 1º mundo, indicando que a entrada de novos *players* no mercado internacional é um projeto já atual, mas com ainda mais perspectivas para o futuro.

Figura 8: a porcentagem da população mundial com educação básica aumenta exponencialmente desde o século XIX



Data source: Our World in Data based on Wittgenstein Centre and van Zanden, J. et al. (2014) via OECD

Note: Formal education is primary¹ or higher. Data for the years before 2015 are estimates, while data from 2015 onwards are projections
[OurWorldInData.org/global-education](https://ourworldindata.org/global-education) | [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

1. Primary education: Primary education (International Standard Classification of Education Level 1) aims to impart fundamental literacy and numeracy skills while providing a solid foundation in key knowledge areas and personal and social development, serving as preparation for lower-secondary education with a focus on basic-level learning and minimal specialization.

2. Secondary education: Secondary education (International Standard Classification of Education Level 2 and 3) completes the provision of basic education that began at the primary level, and aims at laying the foundations for lifelong learning and human development, by offering more subject- or skill-oriented instruction using more specialized teachers.

3. Tertiary education: Tertiary education (International Standard Classification of Education Level 5 to 8) expands upon secondary education by offering specialized learning activities in various fields. It targets advanced levels of complexity and specialization, encompassing both academic and advanced vocational or professional education.

Fonte: Our World In Data²¹

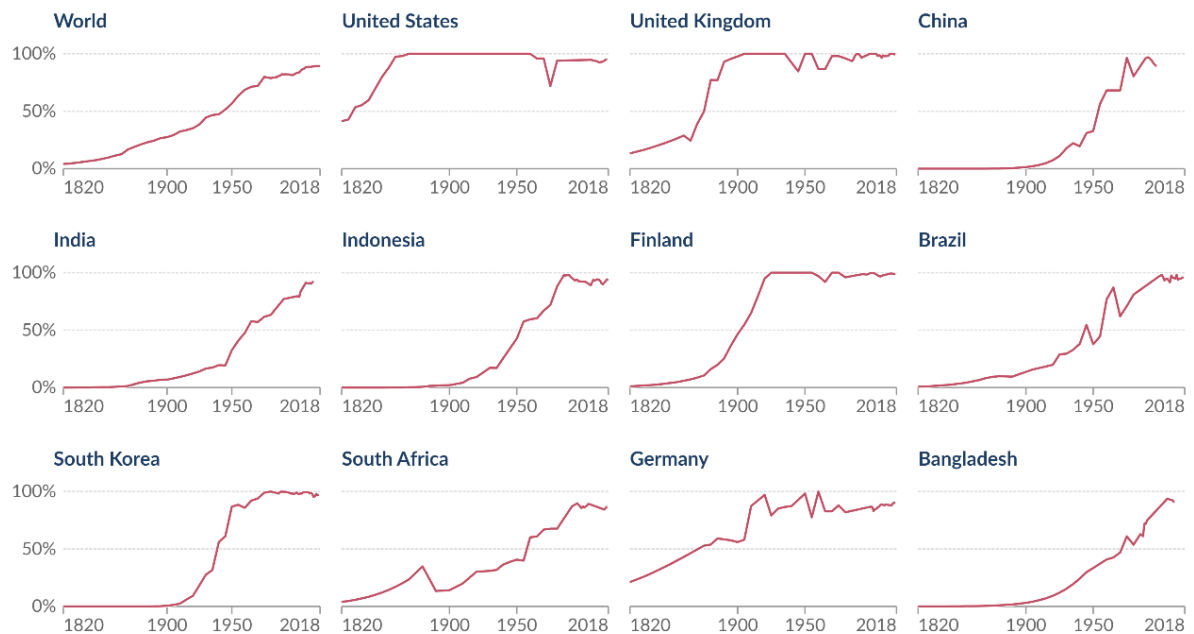
²¹ Disponível em: <https://ourworldindata.org/global-education>

Figura 9: uma parcela maior da população infantil está atendendo às escolas em vários países

Share of children in primary school age who are in school

Our World
in Data

Share of children of who are enrolled in primary¹ education amongst the total population of children of official primary school age.



Data source: Our World in Data based on Lee and Lee (2016) and UNESCO via World Bank
OurWorldInData.org/global-education | CC BY

1. Primary education: Primary education (International Standard Classification of Education Level 1) aims to impart fundamental literacy and numeracy skills while providing a solid foundation in key knowledge areas and personal and social development, serving as preparation for lower-secondary education with a focus on basic-level learning and minimal specialization.

Fonte: Our World In Data²²

E o processo de qualificação não pode parar. “Terminou a faculdade? Pouco importa, pois outros 500 formaram-se contigo. Busque fazer uma pós-graduação para começar a ter algum prestígio no mercado. E depois faça um mestrado, no exterior de preferência. A França é um lugar bacana. Quando finalizar, faça sua especialização com o doutorado e busque aquele emprego dos sonhos lá na Marvel”. Mas e quando, depois de todo esse esforço, o emprego dos sonhos acaba virando um pesadelo? Não é tão fácil desistir dele. Pelo contrário, torna-se mais um grande fator de pressão que aos poucos ajuda a esmagar o profissional.

Nas sociedades de controle nunca se termina nada. A formação, por exemplo, torna-se permanente, interminável. Já não se trata de seguir moldes, mas de

²² Disponível em: <https://ourworldindata.org/global-education>

modular-se continuamente, tal qual uma ondulante serpente (Ferraz, 2014, p.4).

Essa lógica também respinga em profissionais de outras áreas, como os autônomos, que precisam de exposição constante e autopublicidade de qualidade. Vamos supor que você seja um artista visual em começo de carreira, trabalhando cerca de 12 horas por dia na Marvel, em um ritmo insano para cumprir as expectativas do estúdio. Cansado dessa rotina, decide deixar o emprego e virar um artista visual independente. Ainda sem uma base forte de clientes, será necessário conquistá-los. Para isso, é preciso que tenha conhecimentos de *Marketing*, *Copywriting*, Edição de Vídeo, Fotografia e, acima de tudo, uma paciência infinita para se divulgar constantemente online, com um sorriso no rosto e um conteúdo que irá entreter seus potenciais clientes. Isso tudo, claro, além de ser excelente no seu trabalho de verdade, como artista visual.

Todos, dizem-nos — não apenas empresas e instituições —, precisam de uma “presença online”, de exposição 24/7, a fim de evitar a irrelevância social ou o fracasso profissional. Mas a promoção desses supostos benefícios acoberta a transferência da maioria das relações sociais a formas monetizadas e quantificáveis. É também uma mudança das condições da vida individual que tornam a privacidade impossível e que nos transformam em local permanente de coleta de dados e vigilância. Acumulamos um mosaico de identidades substituíveis que subsistem 24/7, sem dormir, continuamente, como personificações inanimadas mais do que como extensões do eu. (Crary, 2013).

É visando evitar essa insegurança de não ter clientes que muitos profissionais, não apenas os artistas visuais, escolhem por aguentar o sofrimento do emprego que suga todas as suas energias. No entanto, essa é uma história já antiga na história humana. A escolha clássica de priorizar o emprego desinteressante por conta de sua estabilidade não foi inventada pela aceleração social. No entanto, foi agravada por ela. Hoje, a primeira medida tomada por grande parte daqueles que decidem se aventurar como autônomos não é estabelecer uma base fixa de clientes fisicamente próximos, mas sim criar seu *Instagram* profissional. Não basta ser o melhor do bairro, ou ter o melhor serviço, seja ele qual for, da sua região. A competição passa a ser com o resto do mundo, e o trabalho deixa de ser um estranho no ambiente de casa, e passa a ser um companheiro de todas as horas.

E as consequências de todo esse cenário caótico começam a surgir. Segundo o jornal norte-americano, *The Guardian*, a *International Alliance of Theatrical Stage Employees (IATSE)*, um grupo de artistas visuais empregados pela Marvel, deu o primeiro passo rumo à criação de um sindicato para o setor, com uma petição que na época em que a matéria foi escrita

(08/2023), já contava com a assinatura de, de acordo com o grupo, “uma super maioria dos artistas da Marvel”.

Por quase meio século, trabalhadores da indústria de efeitos visuais tiveram negadas as mesmas proteções e benefícios nas quais seus colegas de trabalho e de equipe se apoiaram desde o início da indústria cinematográfica de Hollywood. Esse é primeiro passo histórico para os artistas VFX, unindo-se em uma voz e demandando respeito pelo trabalho que fazemos” (Iatse, 2023). (Tradução livre)

6.3 QUALIDADE DO CONTEÚDO

Cinema é uma forma de arte que te traz o inesperado. Em filmes de super-heróis, não há risco algum (...). Muitos filmes hoje são produtos perfeitos, feitos para consumo imediato. Muitos deles são bem feitos, por times de indivíduos talentosos. Ao mesmo tempo, falta algo neles essencial ao cinema: a visão unificadora de um artista. Porque, é claro, o artista é o maior fator de risco de todos. (Scorsese, 2019). (Tradução livre)

Para entendermos melhor como forma e velocidade de produção afetam os artistas visuais, é importante destinarmos um momento para discutirmos a questão da qualidade do conteúdo das produções. Afinal de contas, o próprio conteúdo atual da Marvel toma, em muitos casos, uma forma comercial, que busca servir primariamente como uma alavanca para produções futuras ao invés de uma obra completa por si mesma. Veremos a seguir como isso ocorre.

A famosa fórmula Marvel, como descrita por Chong (2022), consiste primariamente em “intensas histórias de fundo, piadas leves, orçamentos milionários e imagens geradas por super computadores (CGI)”. Assim são contadas a maioria das histórias do estúdio, quase sempre também com tramas que seguem o enredo clássico dos filmes heróis, com protagonistas com falhas evidentes, mas que são humanizados para criar um senso de identificação com o público, e que precisam enfrentar um terrível vilão que planeja:

- a) Destruir o mundo
- b) Dominar a cidade
- c) Acabar com a galáxia
- d) Raptar a mocinha
- e) Qualquer uma das alternativas; na verdade, pouco importa

Neste caso, não há alternativa correta, apesar de termos uma preferida.

Uma sequência de filmes que segue a mesma fórmula, mudando apenas os personagens. Assim foi construída a franquia mais famosa do cinema atual. Tendo esses personagens super interessantes e populares em mãos, não é necessário tomar grandes riscos de roteiro para garantir bilheterias excelentes. Uma história padrão, seguindo a fórmula tradicional, produz um resultado garantido.

São sequências no nome, mas *remakes* em espírito, e tudo neles é oficialmente sancionado, pois não pode ser de outro jeito. Essa é a natureza das franquias de filmes modernos: são frutos de pesquisa de mercado, testes de público, são examinados, modificados, reexaminados, e remodificados até estarem prontos para consumo (...). Se as pessoas recebem apenas uma coisa inesgotavelmente, e forem oferecidas apenas um tipo de coisa, é claro que irão querer mais daquilo (Scorsese, 2019). (Tradução livre)

Um exemplo contundente da saturação desse modelo de produção foi o desligamento de A.O. Scott, chefe da seção de críticas de cinema do *New York Times*, que em 2023 se sentiu farto de seu trabalho e decidiu que era hora de partir para novos desafios após mais de 20 anos na profissão. Segundo ele, a nova lógica das franquias, especialmente de super-heróis, tornou-se algo tão poderoso que é difícil lutar contra. Em entrevista ao mesmo jornal do qual fazia parte, ele lembrou de quando, pela primeira vez, ousou criticar um filme da Marvel em seu Twitter. “Os *fandoms* são muito sensíveis e muito poderosos, e de certa forma intimidadores. Esses filmes são construídos para serem à prova de críticas. Você cria algo tão enorme e poderoso, que parece um fato da natureza, que esmaga quaisquer vozes ou pontos de vista destoantes”.

Do meio para o final dos anos 2000, parecia que vivíamos um excesso de super-heróis. Havia o Homem-Aranha 1, 2 e 3. Havia um novo Batman. Os X-Men, Quarteto Fantástico, Lanterna Verde. Várias tentativas de fazer um Hulk. E isso continuou sem parar, e parecia estar sugando muito do oxigênio do mundo do cinema (Scott, 2023). (Tradução livre)

Mas a principal questão a ser discutida não é a fórmula dos filmes da Marvel. Se assim fosse, o tópico poderia terminar aqui. O que nos interessa nesse caso não é a forma como o estúdio projeta suas histórias individuais, mas como ele projeta seu Universo Cinematográfico. Na visão do historiador e crítico de cinema brasileiro, Waldemar Dalenogare, a fase atual do estúdio demonstra que os produtores estão em busca do seu próximo filme-evento, como ocorreu com o super lançamento de Vingadores: Ultimato, em 2019, que preencheu 80% das salas de cinema do país.

Foi lançado um novo filme? Maravilha. A fórmula vai estar lá, e vai sempre levar uma certa quantidade de pessoas ao cinema. Eles darão algumas risadas, acompanharão mais uma história na qual o mocinho vence no final e voltarão para casa. Mas o filme em si não é a grande atração e nem o principal motivo pelo qual os espectadores o assistem, mas sim o terreno que ele aduba para que produções futuras possam florescer, como um filme-evento, que ainda nem sabemos qual será.

Ou seja, foram gastas duas horas do seu tempo não para que você pudesse acompanhar uma bela história com início, meio e fim, mas apenas para que não ficasse perdido na próxima vez que for ao cinema acompanhar a sequência. Que, novamente, não servirá como uma história por completo, mas como dever de casa para se manter atualizado sobre o Universo Cinematográfico. São duas horas de filme que parecem protocolares, para que ao final, finalmente, o público possa ver o que ele quer: uma cena pós-crédito de 30 segundos que dará uma dica vaga de como poderá ser o futuro.

Um bom exemplo dessa lógica é o último lançamento do estúdio, *As Marvels* (2023). Como visto no tópico 4.1, a produção teve uma queda de bilheteria de 79% entre a primeira e segunda semana de estreia, sendo a maior da história do estúdio até então. Números que podem demonstrar um certo esgotamento do público com relação ao atual formato de produção planejado pelo estúdio. “No caso de *As Marvels*, você assiste ao filme e não comenta sobre o filme. Você comenta sobre o futuro, e que ele vai ser melhor” (Dalenogare, 2023).

Esse tipo de filme, como *As Marvels*, é um filme do produtor, porque ele precisa integrar um universo cinematográfico e uma sequência no cinema (a de Capitã Marvel, no caso). Você precisa fazer a roda girar com interesse no futuro; e aí molda uma cena pós-créditos para gerar repercussão (...). E qual o problema real? Um filme desse tipo não pode se contentar apenas em servir uma história, com começo, meio e fim, desenvolvimento de personagem e um arco de vilão; ele precisa lidar com o passado no cinema, o passado na TV, o potencial de retorno no cinema e na TV, estruturas de personagens, diferenças criativas. Isso tudo gera um cenário caótico, que afeta e muito a qualidade do filme” (Dalenogare, 2023).

O espectador que vai ao cinema não se pergunta se ele está indo assistir ao melhor filme em cartaz, mas sim: esse filme é de uma franquia que eu gosto? É confortável? Ele constrói expectativas para filmes futuros, que também me sentirei confortável assistindo? Não se trata mais do conteúdo em si, mas de tudo que o envolve. Esse novo estilo de produção acelerado, que busca terminar o quanto antes as tarefas atuais, independentemente de sua qualidade, para que possa seguir rumo à próxima, será discutido mais à fundo no próximo tópico.

As capacidades operacionais e de desempenho viram prioridades que ultrapassam a importância de qualquer coisa que possa ser considerada “conteúdo (Crary, 2013).

Gera-se então mais um ponto de pressão para os artistas visuais. Se diretores, roteiristas e produtores não têm tempo para criar histórias brilhantes, afinal a prioridade nº1 é manter a roda girando, os artistas visuais também não conseguem entregar seus melhores trabalhos nessas condições. E assim, criam-se listas das cenas com piores efeitos visuais da Marvel, por exemplo.

Figura 10: lista de site de entretenimento norte-americano com os piores efeitos visuais da Marvel



Fonte: Screen Rant

Talvez o principal exemplo de Imagens geradas por computador (computer-generated imagery – CGI) de baixa qualidade no Universo Cinematográfico da Marvel (UCM), seja a batalha final entre *T'challa* e *Killmonger*, no filme *Pantera Negra* (2018). Uma sequência de pouco mais de 4 minutos, que deveria ser o ápice do filme, com a grande luta entre herói e vilão, e que parece uma cena mal feita de *videogame*. Todd Sheridan Perry, um artista visual que trabalhou na pós produção do filme, explicou em entrevista ao site norte-americano de entretenimento, *Inverse*, que o principal fator responsável pelos efeitos de baixa qualidade foram a falta de tempo e as decisões de última hora do estúdio de modificar algumas cenas-chave do filme. Para que a sequência final fosse finalizada a tempo, por exemplo, foi necessária a contratação de uma outra equipe de artistas visuais. Perry comentou também sobre a mudança nas expectativas da indústria sobre o trabalho desses artistas com o passar dos anos.

Jurassic Park (1993) ficou em pós produção por três anos, com sete meses para a fotografia. Agora, temos séries com milhares de cenas de efeitos visuais e elas precisam estar prontas em 6 meses (...). Não há tempo suficiente para alcançar as expectativas do projeto (Perry, 2022). (Tradução livre)

Uma provocação final do tópico. Em seu romance *A Lentidão*, Kundera faz um paralelo entre a velocidade e o esquecimento. “O grau da lentidão é diretamente proporcional à intensidade da memória; o grau de velocidade é diretamente proporcional à intensidade de esquecimento” (Kundera, 1995). Uma sociedade que não diminui o ritmo nem sequer para fazer uma reflexão, estaria fadada a produzir conteúdos esquecíveis, meramente para preencher o vazio de sua existência?

6.4 FOCO NA PRODUÇÃO

Fluxos incalculáveis de imagens estão onipresentes 24/7, mas o que ocupa a atenção individual, na verdade, é a administração das condições técnicas que as rodeiam: todas as determinações de entrega, exibição, formato, armazenamento, upgrades e acessórios que se multiplicam (Crary, 2013, p.40).

Como vimos nos itens anteriores, há dois lados no fato de os atuais criadores e produtores de histórias dos grandes estúdios cinematográficos terem um público sedento por conteúdo constante. Ao focar primariamente na quantidade e não na qualidade, os produtores diminuem um pouco da pressão por criatividade e histórias brilhantes. No entanto, não podem se dar ao luxo de descansar um segundo sequer. Pelos diversos motivos vistos nesse trabalho, para os fãs, tornou-se um absurdo esperar mais de 6 meses por um filme. Assim como tornou-se completamente irritante ter que esperar alguns meros segundos quando seu celular carrega uma foto ou uma nova postagem. A lógica de que a quantidade é mais importante do que a qualidade causa um impacto no estilo de produção.

Baseado nas alegações dos artistas e ex artistas visuais da Marvel, o jornal norte-americano *The Guardian* descreveu essa parte do mercado como “insaciável em suas demandas, impossíveis de agradar, trabalhando em excesso pagando pouco à própria equipe que fica responsável por realizar milagres com o conteúdo (Tradução livre)”. O problema principal é que essa lógica de produção parece estar virando regra na indústria cinematográfica, especialmente a Hollywoodiana.

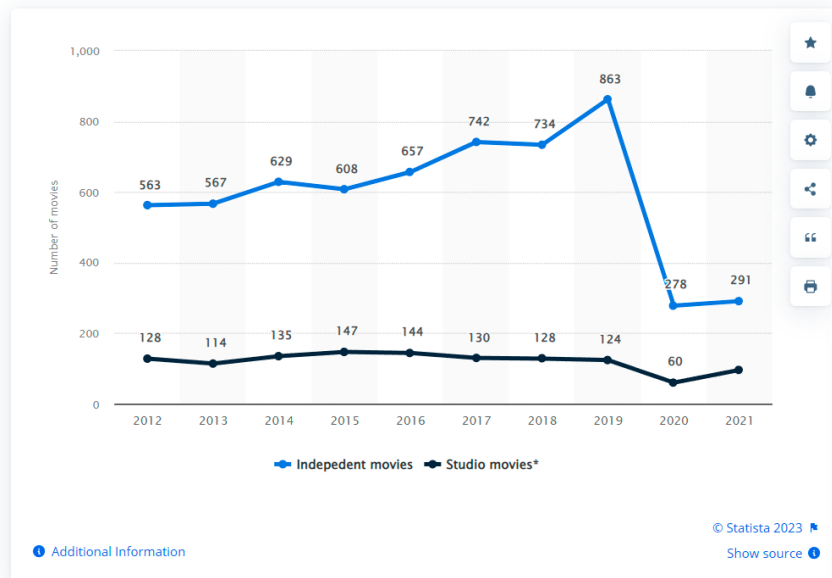
Hoje, a tensão se foi, e há produtores com absoluta indiferença quanto à questão da arte e com uma atitude perante a história do cinema que é desdenhosa e proprietária – uma combinação letal. A situação, infelizmente, é que agora temos dois campos diferentes: há o entretenimento audiovisual

global, e há o cinema. Eles às vezes se sobrepõem, mas está ficando cada vez mais raro. E eu temo que a dominância financeira de um esteja sendo utilizada para marginalizar e até menosprezar a existência do outro (Scorsese, 2019). (Tradução Livre)

Dados do site especializado norte americano, *Statista*, mostram que o número de produções independentes supera, e por muito, o número de produções feitas por grandes estúdios quando consideramos os filmes que estiveram em cartaz no cinema norte-americano e canadense nos últimos 10 anos.

Figura 11: apesar de o número de filmes independentes lançados ser maior, os estúdios mostram sua força na lista das principais bilheteria

Number of movies released in theaters in the United States and in Canada from 2012 to 2021, by movie type



Fonte: Statista²³

No entanto, quando paramos para considerar que esses filmes de estúdio estão divididos em apenas 6 corporações (*Walt Disney Studios, Netflix, Paramount Pictures Corporation, Sony Pictures., Universal City Studios, Warner Bros. Entertainment*), e o tempo que ficam em cartaz, comprova-se a sua incrível capacidade e velocidade de produção.

Então você pode perguntar, qual o meu problema? Por que não deixar filmes de super heróis e outras franquias em paz? A razão é simples. Em vários lugares neste país e no mundo, filmes de franquias são agora a escolha

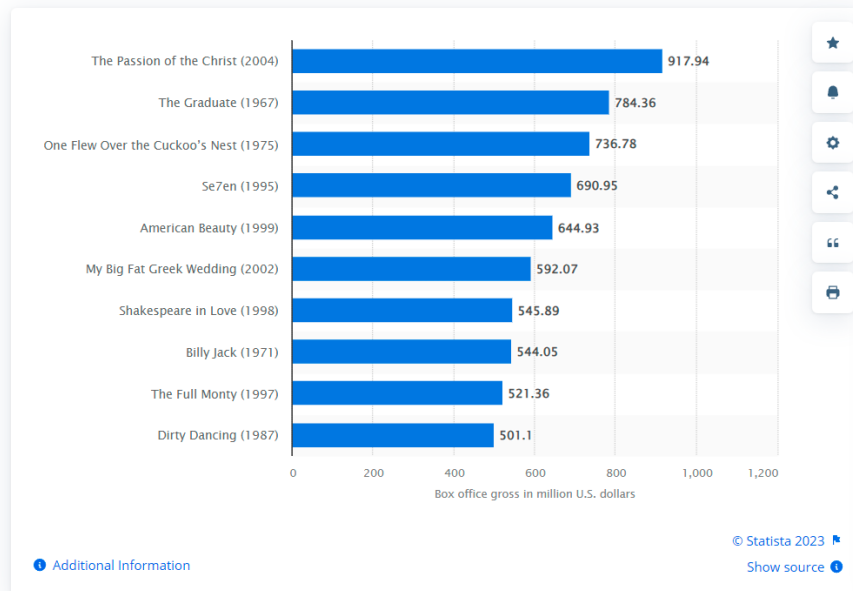
²³ Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1386379/number-movies-released-theaters-type-indie-us-canada/>

principal se você quiser ver algo na telona. É uma era perigosa para o cinema, e há menos cineastas independentes em cartaz do que nunca. A equação virou, e o streaming passou a ser o prato principal. (Scorsese, 2019). (Tradução Livre)

Entre os filmes independentes, por exemplo, nota-se na figura 12 que havia antes uma tendência maior do público em querer consumi-los. Nos últimos 19 anos, não houve 1 filme independente sequer que tenha conseguido entrar para a lista dos 10 mais rentáveis. Já os filmes de estúdio, correm no sentido contrário, como visto no item 4.1. As bilheteiras são cada vez maiores, e estão praticamente todas de 2010 para cá.

Figura 12: o filme independente com maior bilheteria da história não chega a U\$ 1 bilhão

Ranking of highest grossing independent movies worldwide as of March 2023 (in million U.S. dollars)



Fonte: Statista²⁴

Essa lógica de produção acelerada parece ter vindo para ficar, pois os resultados financeiros comprovam que, do ponto de vista comercial, ela funciona. Uma má notícia para

²⁴ Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1375655/highest-grossing-independent-movies-worldwide/>

aqueles artistas visuais que sonhavam com a possibilidade de um trabalho mais humanizado, com melhores condições e prazos decentes.

Com a era dos blockbusters, os produtores executivos ganharam poder sobre o produto final, uma vez que o dinheiro é extremamente importante para a realização desses filmes. Tem sido cada vez mais comum em *Hollywood* (recentemente, em filmes de super-heróis), a demissão e a contratação de diretores durante o processo (Kreutz, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como dito na introdução do trabalho, o caso dos artistas visuais da Marvel foi escolhido por ser um exemplo emblemático. Mas exemplo do que, exatamente? De uma cobrança de produtividade insana sobre artistas do mercado profissional de comunicação, especialmente dos que trabalham com produção de conteúdo visual. Uma cobrança e uma lógica de produtividade que transcendem qualquer empresa ou país. As dificuldades que os artistas visuais estudados no trabalho enfrentaram no Estados Unidos, trabalhando para uma empresa privada gigante, também foram sentidas de forma semelhante por um estudante, que na época tinha 22 anos, trabalhando em uma pequena Secretaria de Estado na capital do Brasil. E são dificuldades enfrentadas por muitos colegas de profissão e, inclusive, com profissionais de outras áreas, especialmente os autônomos que precisam se vender em suas redes sociais, como visto no item 6.1. Nota-se, portanto, que não se tratam de casos individuais, mas de uma lógica acelerada mundial de produção.

Começamos o trabalho com uma discussão sobre o problema de pesquisa e em seguida partimos para uma descrição do panorama histórico-social da importância e utilidade do tempo desde tempos antigos. Em seguida, compilamos os depoimentos coletados, que não foram tão significativos em quantidade, mas considero seus conteúdos muito relevantes. Me senti representado e considerei muito corajosa a atitude desses artistas de irem tomarem a frente da situação para expor suas dores, ainda que de forma anônima em muitos casos. Na análise descritiva, buscamos entender algumas das principais características da sociedade moderna e seus cidadãos, como a aversão ao tédio, a impaciência, o aumento nos casos de *stress e burnout*, as milhares de opções de consumos, o fenômeno do esvaziamento dos dias, e principalmente, a

aparente inevitabilidade desse sistema de sociedade cada vez mais acelerado, que tem no aumento de velocidade e eficiência uma de suas principais virtudes.

A seção destinada à análise interpretativa possui um texto um pouco mais focado em repercutir as consequências dos efeitos do aumento da aceleração social, como a priorização, por parte dos estúdios, da quantidade de conteúdo produzido em detrimento de sua qualidade. Também não foi discutida a significativa parte de responsabilidade dos estúdios pelas más condições de trabalho enfrentadas pelos artistas visuais.

Considerando os aspectos mencionados no trabalho, a perspectiva, infelizmente, é pessimista com relação à lógica moderna de produção e de trabalho. Honestamente, não sou um grande crítico da modernidade e passo longe de me considerar um saudosista. Acho que vivemos em uma boa época da história humana, mas na minha visão essa questão em particular, das condições de trabalho dos profissionais do mercado de comunicação, tende apenas a piorar. Especialmente por acreditar que nossas formas de consumo sequer estejam perto de alguma mudança significativa. Se há alguma tendência, na verdade, é de um aumento cada vez mais veloz de produção e consumo com a popularização de vídeos curtos, aplicativos de compras e lançamentos de produções cinematográficas com intervalos cada vez mais curtos e qualidade cada vez mais duvidosa.

Ao mesmo tempo, o cenário de produção atual cria uma situação muito confortável para os clientes, que tem seu consumo, tanto de produtos, quanto de conteúdo, cada vez mais facilitado. Não é necessário esperar muito para os lançamentos de filmes de suas franquias favoritas, eles são de fácil entendimento e geram assunto para os próximos meses, garantindo que você não tenha que lidar com o terrível tédio moderno.

Chegamos à conclusão de que nossa percepção de tempo como sociedade definitivamente está alterada, nos tornando menos tolerante às pequenas esperas e frustrações e estamos cada vez mais insaciáveis em nossas demandas, seja em ambiente familiar, profissional ou até mesmo individual, com uma população que não apenas cobra os outros, mas também a si mesmo, como nunca antes na história.

REFERÊNCIAS

AMARANTES, André *et al.* Eratóstenes, um gênio do tamanho da Terra. **Departamento de Matemática, IBILCE, UNESP**, São José do Rio Preto, SP, p. 28, [S.d]. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20141010073450/http://www.cic.ulp.edu.ar/CICWeb/Contenido/Pagina53/File/Mini-Curso-Eratostenes,-Um-Genio-do-Tamanho-da-Terra.pdf>. Acesso em: 1 nov. 2022.

AS MARVELS - Crítica do filme: o esgotamento total de uma fórmula. Roteiro: Waldemar Dalenogare. [S. l.: s. n.], 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=S0Ar0M3TCIlg>. Acesso em: 22 nov. 2023.

ARREGUY, Sergio. Gestão do Tempo e da comunicação. mediação, Belo Horizonte, nº 7, 2º semestre de 2008.

BALL, Stephen John; OLMEDO, Antonio. A ‘nova’ filantropia, o capitalismo social e as redes de políticas globais em educação. In: PERONI, V. M. V. (Org.). **Redefinições das fronteiras entre o público e o privado: implicações para a democratização da educação**. Brasília: Liber Livro, 2013. p. 33- 47.

BAUMAN, Zygmunt. Vida para o consumo; a transformação das pessoas em mercadoria. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BERTÃO, Nara. Metade dos brasileiros considera mudar de emprego em 2022, diz pesquisa do LinkedIn. **Valor Investe**, [S. l.], p. 7, 18 jan. 2022. Disponível em: <https://valorinveste.globo.com/objetivo/empreenda-se/noticia/2022/01/18/metade-dos-brasileiros-considera-mudar-de-emprego-em-2022-diz-pesquisa-do-linkedin.ghtml>. Acesso em: 1 nov. 2023.

BEVAN, Rhiannon. VFX Artists Are Refusing To Work With Marvel Due To Stress And Unrealistic Deadlines: VFX artists call Marvel the "worst" client to work for. **The Gamer**, [S. l.], p. 3-4, 9 jul. 2022. Disponível em: <https://www.thegamer.com/marvel-mcu-vfx-artists-deadlines-crunch-stress/>. Acesso em: 1 nov. 2023.

BISSET, Jennifer. Marvel's VFX Artists Are Suffering -- and Starting to Speak Out: A real secret war is taking place behind the scenes with overworked, underpaid and underappreciated visual effects artists. **CNET**, [S. l.], p. 4-7, 5 ago. 2022. Disponível em: <https://www.cnet.com/culture/entertainment/marvels-vfx-artists-are-suffering-now-theyre-speaking-out/>. Acesso em: 1 out. 2023.

BORODITSKY, Lera. *How Language Shapes Thought* | Lera Boroditsky. Youtube, 11 de jun. de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=I64RtGofPW8>

BOX Office Mojo. *In: Top Lifetime Grosses*. [S. l.], 1 nov. 2023. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/chart/top_lifetime_gross/?area=XWW. Acesso em: 2 nov. 2023.

BUONOMANO, Dean. *Your Brain is a Time Machine: The Neuroscience and Physics of Time*. New York / London: W. W.NORTON & COMPANY, 2017. 270 p.

CHONG, Jillian. The ‘Marvel Formula’ is The Key to Box Office Success: What makes Marvel movies so unfailingly successful?. **The Science Survey**, [S. l.], p. 1-6, 6 mar. 2022. Disponível em: <https://thesciencesurvey.com/arts-entertainment/2022/03/06/the-marvel-formula-is-the-key-to-box-office-success/>. Acesso em: 1 nov. 2023.

COLÉGIO NOTARIAL DO BRASIL. Brasil ultrapassa a marca de 1 milhão de divórcios extrajudiciais. **Seção São Paulo**, [S. l.], p. 3, 6 set. 2023. Disponível em: <https://cnbsp.org.br/2023/09/12/o-povo-brasil-ultrapassa-a-marca-de-1-milhao-de-divorcios-extrajudiciais/>. Acesso em: 1 nov. 2023.

CRARY, Jonathan. **24/7** – Capitalismo tardio e os fins do sono. São Paulo: Cosac Naify, 2014

DELGADO, Eparquio. Procura-se um funcionário de ferro (não é permitido sucumbir ante as adversidades): Resiliência. Um termo muito usado por empresas, educadores e psicólogos que traz uma pergunta radical. É possível ver o copo meio cheio mesmo quando está despedaçado?. **El País**, [S. l.], p. 1-6, 20 out. 2019

DELOITTE’S 2019 global mobile consumer survey: Tracking consumers’ digital behavior around the world. **Deloitte Insights**, [S. l.], p. 8, 2019. Disponível em:

<https://www2.deloitte.com/br/pt/pages/technology-media-and-telecommunications/articles/mobile-survey.html>. Acesso em: 1 nov. 2022.

DOMO. In: Data Never Sleeps 10.0. [S. l.], nov. 2022. Disponível em: <https://www.domo.com/data-never-sleeps#>. Acesso em: 1 dez. 2022.

ELIAS, Norbert - “Sobre o Tempo”. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed. 1998.

ESTORMOVSKI, Renata; SILVEIRA, Carmen; ZARDO, Sandra. A ETNOGRAFIA DE REDES COMO INSTRUMENTO METODOLÓGICO DE ELUCIDAÇÃO. **Teoria e Prática da Educação**, [S. l.], v. 25, p. 101-117, 6 abr. 2022. Disponível em: <https://periodicos.uem.br/ojs/index.php/TeorPratEduc/article/download/61821/751375154265/>. Acesso em: 3 dez. 2023.

FERRAZ, Maria Cristina. AVALIAÇÃO E PERFORMANCE: a era do homem avaliado. XXIII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal do Pará, Pará, Belém, p. 3-12, 27 maio 2014. Disponível em: https://www.rosepepe.com.br/compos/Docs/GT06_COMUNICACAO_E_SOCIABILIDADE/compos2014formatado_2182.pdf. Acesso em: 6 out. 2023.

FLICK, Uwe. **Uma introdução à pesquisa qualitativa**. [S. l.: s. n.], 2008.

FOLHAPRESS. "Vingadores: Ultimato" ocupa 80% das salas do Brasil e reacende polêmica sobre limitação do número de sessões. **GZH Cinema**, [S. l.], p. 6, 24 abr. 2019. Disponível em: <https://gauchazh.clicrbs.com.br/cultura-e-lazer/cinema/noticia/2019/04/vingadores-ultimato-ocupa-80-das-salas-do-brasil-e-reacende-polemica-sobre-limitacao-do-numeros-de-sessoes>. Acesso em: 1 nov. 2023.

GARATTONI, Bruno; SZKLARZ, Eduardo. Smartphone – o novo cigarro. **Superinteressante**, 2022. Disponível em: <https://super.abril.com.br/especiais/smartphone-o-novo-cigarro/>

GASPARETTO, Antonio. Marvel Comics. **InfoEscola**, [S. l.], p. 1-6, (s.d). Disponível em: <https://www.infoescola.com/empresas/marvel-comics/>. Acesso em: 1 nov. 2023.

GIDDENS, Anthony. O Mundo na era da Globalização. Lisboa: Editora Presencial, 2000. p.15-30.

GONÇALVES, Márcio. Notas para uma articulação entre Comunicação e Tempo. **Revista Rádio-Leituras**, Mariana-MG, v. 06, n. 01, pp. 201-215, jan./jun. 2015

GROTEFELS, Sina; WELLE, Deutsche. O fenômeno do desaparecimento de idiomas e suas explicações: Unesco estima que 2,5 mil idiomas têm sua existência ameaçada. Mais de 200 idiomas foram extintos desde os anos 1950. **G1**, [S. l.], p. 7, 22 fev. 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/educacao/noticia/o-fenomeno-do-desaparecimento-de-idiomas-e-suas-explicacoes.ghtml>. Acesso em: 30 nov. 2023.

GUITARRARA, Paloma. Globalização: o que é, causas, características, efeitos. **Brasil Escola**, [S. l.], p. 9, [S.d]. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/globalizacao.htm>. Acesso em: 5 nov. 2023.

HALL, Edwar. “The Hidden dimension” cap IX The anthropology of space: an organizing model cap XIII the cities and culture

HOBBS, Jack. Marvel slammed as ‘worst’ in the industry by VFX artists. **New York Post**, [S. l.], p. 2-3, 10 ago. 2022. Disponível em: <https://nypost.com/2022/08/10/marvel-slammed-as-worst-in-the-industry-by-vfx-artists/>. Acesso em: 1 out. 2023.

HOLANDA, Ana Luiza. Tendências Nas Horas Dedicadas Ao Trabalho E Lazer: Uma Análise Da Alocação Do Tempo No Brasil. **Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – Ipea**,: Rio de Janeiro : Ipea, p. 20-50, 3 set. 2018. Disponível em: https://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/9310/1/td_2416.pdf. Acesso em: 1 nov. 2023.

HORTELÃ, Taís. Sebrae em Dados - Mercado de Produção de Conteúdos. **Comunidade Sebrae**, 28 de jul de 2022. Disponível em: <https://sebraepr.com.br/comunidade/artigo/sebrae-em-dados-producao-de-conteudos-digitais>

IATSE. Marvel Studios VFX Workers File for Unprecedented Union Election at National Labor Relations Board. **IATSE The Union Behind Entertainment**, [S. l.], p. 1-2, 7 ago. 2023. Disponível em: <https://iatse.net/marvel-studios-vfx-workers-file-for-unprecedented-union-election-at-national-labor-relations-board/>. Acesso em: 1 nov. 2023.

- KOZINETS, R. V. Netnografia (recursos eletrônicos: realizando pesquisa etnográfica online. Tradução Daniel Bueno. Porto Alegre: Penso, 2014.
- KRAKOWIAK, Sergio. Estudo Bibliométrico sobre a Construal Level Theory (2016), São Paulo, v. 1, n. 1, p.
- KREUTZ, Katia. Mudanças na indústria cinematográfica. **Academia Internacional de Cinema**, [S. l.], p. 4-9, 10 abr. 2019. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/mudancas-na-industria-cinematografica/>. Acesso em: 1 out. 2023.
- KUNDERA, Milan; *A identidade* / Milan Kundera; tradução Teresa Bulhões Carvalho da Fonseca. — São Paulo: Companhia das Letras, 2009.
- KUNDERA, Milan; *A lentidão* / Milan Kundera; tradução Maria Luiza Newlands da Silveira, Teresa Bulhões Carvalho da Fonseca. — São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
- LEE, Chris. I'm a VFX Artist, and I'm Tired of Getting 'Pixel-F-ked' by Marvel. **Vulture**, [S. l.], p. 1-10, 26 jul. 2022. Disponível em: <https://www.vulture.com/article/a-vfx-artist-on-what-its-like-working-for-marvel.html>. Acesso em: 1 nov. 2023.
- LEACH, Edmund R. Dois ensaios a respeito da representação simbólica do tempo. In.: *Repensando a antropologia*. São Paulo: Perspectiva, 1974.
- LEWELLEN, Ted C. *The Anthropology of Globalization: Cultural Anthropology Enters the 21st Century*. Westport, Conn: Bergin & Garvey, 2002
- LIBERMAN, Sagristano, M. D., & Trope, Y. (2002). The effect of temporal distance on level of mental construal. **Journal of Experimental Social Psychology**, 38(6), 523-534.
- LUBBE, H. (2009). The contraction of the presente. em: Rosa, H.; SCHEUERMAN, W. **High speed Society – Social Acceleration, Power and Modernity**. Pensilvânia: Pennsylvania State University. p.159-178
- LINDA, Codega. Abuse of VFX Artists Is Ruining the Movies: Visual effects studios are struggling to keep up with the demands that companies like Marvel place on their budget and

their artists. **Gizmodo**, [S. l.], p. 11, 9 ago. 2022. Disponível em: <https://gizmodo.com/disney-marvel-movies-vfx-industry-nightmare-1849385834>. Acesso em: 8 nov. 2022.

LOMBARDI, Maria. Reestruturação produtiva e condições de trabalho: Percepções dos trabalhadores. **Educação & Sociedade**, [S. l.], p. 24, 1 dez. 1997. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/7jxvspjDbfv3cknxctjC9Jx/>. Acesso em: 1 nov. 2023.

MARQUES, Ana. Consegue ler este artigo até ao fim sem se distrair?. **Observador**, [S. l.], p. 11, 21 jan. 2017. Disponível em: <https://observador.pt/especiais/consegue-ler-este-artigo-ate-ao-fim-sem-se-distrair/>. Acesso em: 12 nov. 2022.

MOSER, Zachary. 10 Least Convincing CGI Scenes In MCU History. **Screen Rant**, [S. l.], p. 6, 19 set. 2023. Disponível em: <https://screenrant.com/least-convincing-mcu-cgi/#extremis-body-modifications>. Acesso em: 4 out. 2023.

MUSSE, Christina; HEROM, Vargas; MARCOS, Nicolau. **Comunicação, mídias e temporalidades**. Salvador: EDUFBA, 2017. 262 p. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/22861>. Acesso em: 14 nov. 2022

OLIVEIRA, Luciane; FERREIRA, Valéria; VANUZITA, Sandra. A análise da rede política e seu papel na interpretação do contexto de influência. **Revista de Estudos Teóricos y Epistemológicos en Política Educativa**, [S. l.], p. 11, 2020. Disponível em: <https://revistas.uepg.br/index.php/retepe/article/download/14421/209209212608/209209221980>. Acesso em: 27 nov. 2023.

OLIVEIRA, Maria Mary de. Como fazer pesquisa qualitativa. Petrópolis: Editora Vozes, 2016. 7 ed.

OUR Film Critic on Why He's Done With the Movies: A.O. Scott discusses how American cinema has evolved over his 23 years at the New York Times. Ledor: Michael Barbaro. New York: **New York Times**, 2023. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2023/03/23/podcasts/the-daily/ao-scott-film-critic-american-cinema-movies.html?showTranscript=1>. Acesso em: 1 nov. 2023.

OUR Universe. Produção: **Netflix**. Roteiro: David Fowler. [S. l.: s. n.], 2022. Documentário da Netflix.

PULVER, Andrew. Marvel VFX artists take first step toward unionisation amid Hollywood strikes: During a wave of action by actors and writers, the comic-book film giant faces calls to remedy its ‘toxic relationship’ with technical artists. **The Guardian**, [S. l.], p. 2-4, 8 ago. 2023. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2023/aug/08/marvel-vfx-artists-take-first-step-toward-unionisation-amid-hollywood-strikes>. Acesso em: 1 out. 2023.

PRINCESVAL, Gabriel. Marvel Studios: Conheça todos os filmes e séries do MCU. **SHOWMETECH**, [S. l.], p. 2-3, 19 maio 2023. Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/marvel-conheca-os-filmes-e-series-do-mcu/>. Acesso em: 1 out. 2023.

RITCHIE, Hannah et al. Key insights on Global Education. **Our World in Data**, [s. l.], 19 jan. 2016. Disponível em: <https://ourworldindata.org/global-education>. Acesso em: 1 nov. 2023.

ROSA, Hartmut. *Aceleração: A transformação das estruturas temporais na modernidade*. São Paulo: Editora Unesp, 2019. 680. P

ROSA, Hartmut. *Alienação e aceleração: Por uma teoria crítica da temporalidade tardo-moderna*. [S. l.]: Editora Vozes, 17 ago 2022

ROSSINI, Maria; LARA, Natalia. Gráfico: quanto tempo passamos no celular?. **Superinteressante**, 15 jun 2022. Disponível em: <https://super.abril.com.br/tecnologia/grafico-quanto-tempo-passamos-no-celular/>

SATO, Mari. *Percepção Do Tempo E Espaço Pós-Modernizados: Um Estudo Da Compressão Espaço-Tempo No Aeroporto Internacional*. Orientador: Gustavo Sergio Lins Ribeiro. 2012. 60 p. TCC (Graduação Antropologia) - **Universidade de Brasília**, Brasília, 2012. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/>. Acesso em: 8 set. 2023.

SCHUESSLER, Jennifer. Our Boredom, Ourselves. **The New York Times**, [S. l.], p. 8, 21 jan. 2010. Disponível em: https://www.nytimes.com/2010/01/24/books/review/Schuessler-t.html?_r=1&. Acesso em: 4 out. 2022.

SCORSESE, Martin. Martin Scorsese: I Said Marvel Movies Aren’t Cinema. Let Me Explain: Cinema is an art form that brings you the unexpected. In superhero movies, nothing is at risk,

a director says. **The New York Times**, New York, p. 1-5, 4 nov. 2019. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2019/11/04/opinion/martin-scorsese-marvel.html#:~:text=I%20was%20asked%20a%20question,t%20think%20they're%20cinema>. Acesso em: 4 out. 2023.

SENNET, R. (1998). **Der flexible Mensch** – Die Kultur des neuen Kapitalismus, Berlin: Berlin Verlag

SMITH, David. ‘Bullying is a problem’: visual effects artists speak out against Marvel: The rise of VFX professionals discussing mistreatment at the hands of Marvel has led to increased calls for unionisation. **The Guardian**, [S. l.], p. 2-6, 3 ago. 2023. Disponível em: <https://www.theguardian.com/film/2022/aug/03/marvel-disney-visual-effects-artists-speak-out>. Acesso em: 1 nov. 2023.

SOUZA, Beatriz; MATA, Jamile; OLIVEIRA, Márcio. Cultura de consumismo e geração de resíduos. **Revista Brasileira de Estudos Político**, [S. l.], p. 25, 12 jun. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/rbep/article/view/17607/14391>. Acesso em: 14 nov. 2023.

STATISTA. Independent movies - statistics & facts. In: Ranking of highest grossing independent movies worldwide as of March 2023. [S. l.], 26 jun. 2023. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1375655/highest-grossing-independent-movies-worldwide/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

STATISTA. Independent movies - statistics & facts. In: Number of movies released in theaters in the United States and in Canada from 2012 to 2021, by movie type. [S. l.], 26 jun. 2023. Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1386379/number-movies-released-theaters-type-indie-us-canada/>. Acesso em: 9 nov. 2023.

TENDÊNCIAS Digitais 2023. **Comscore**. [S. l.], 25 abr. 2023. Disponível em: <https://www.comscore.com/por/Insights/Apresentacoes-e-documentos/2023/Tendencias-Digitais2023#:~:text=A%20Comscore%20Brasil%20traz%20aspectos,estrat%C3%A9gias%20ao%20longo%20de%202023>. Acesso em: 7 out. 2023.

TREMBLAY, Gaëtan. De Marshall McLuhan a Harold Innis ou da Aldeia Global ao Império Mundial. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, v. 22, p. 10, 1 dez. 2003. Disponível em:

<https://revistaseletronicas.pucrs.br/index.php/revistafamecos/article/download/3228/2492/10604>. Acesso em: 16 nov. 2023

TURNEY, Drew. The VFX industry is trapped in a downward spiral. **Inverse**, New York, p. 3-10, 24 mar. 2022. Disponível em: <https://www.inverse.com/innovation/vfx-industry-downward-spiral>. Acesso em: 10 out. 2023.

WHITING, Anita; DONTU, Naveen. Closing the gap between perceived and actual waiting times in a call center: Results from a field study. **Journal of Services Marketing**, Georgia State University, p. 4-9, 1 jul. 2009. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/242337184>. Acesso em: 17 out. 2023.

WASALAMUDALIGE, Hansini. Black Panther VFX Artist Admits the Final Battle Fell Short: Black Panther VFX artist Todd Sheridan Perry says that the effects used for the film's final battle suffered due to Marvel's severe time constraints. **CBR**, [S. l.], p. 1-8, 27 mar. 2022. Disponível em: <https://www.cbr.com/black-panther-vfx-final-battle-failure/>. Acesso em: 1 nov. 2023.